

**Геймификация как инструмент повышения мотивации к изучению
иностранного языка в неязыковом вузе**

Научный руководитель – Назаренко Алла Леонидовна

Мурсалимова Лилия Финадовна

Сотрудник

Финансовый университет, Факультет международных экономических отношений,
Москва, Россия

E-mail: lillie9@mail.ru

Проблема мотивации студентов и их вовлеченности в процесс изучения иностранного языка в неязыковом вузе остается острой проблемой. В аудитории студентов-экономистов международного профиля данная проблема частично обусловлена их изначально высоким уровнем владения иностранным языком. При этом существует необходимость реализации требований ФГОС ВО по формированию профессиональной языковой компетенции - «активно владеть иностранным языком (одним или более) и использовать его в своей профессиональной деятельности», а также «владеть специальной экономической терминологией и лексикой специальности как минимум на одном иностранном языке».

Одним из способов повышения мотивации студентов к изучению иностранного языка является геймификация. Под геймификацией понимают использование игровых механик в неигровых контекстах. К таким механикам относятся, например, задания соревновательного характера, бейджи или другие «трофеи», баллы, обратная связь и повышение уровня.

Несмотря на то, что данные игровые механики заимствованы из компьютерных игр, использовать их можно как в онлайн, так и в офлайн обучении. Так, автор использовала в очном обучении серию викторин в качестве «челленджей» для проверки уровня знаний студентов, а в качестве показателя достижения применяла бейджи, которые в конце семестра приобретали измеримое значение в виде дополнительных баллов.

Результатом внедрения описанных игровых механик стало повышение мотивации студентов к процессу изучения иностранного языка, что положительно отразилось на посещаемости занятий. Анкетирование, проведенное в конце обучения, выявило положительное отношение обучающихся к использованию игровых элементов на уроках.