

ТЕХНОЛОГИЗАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА

Игровые технологии как средство повышения мотивации студентов к изучению иностранных языков в вузе

Нурхажи Урумбайевич Амирхажиев

Старший преподаватель кафедры Иностранных языков
Чеченский государственный университет им. А.А. Кадырова
Грозный, Россия
amirchashiev@mail.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Тимерлан Ибрагимович Усманов

Кандидат филологических наук, доцент кафедры Иностранных языков
Чеченский государственный педагогический университет
Грозный, Россия
usmanov@chgpu.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 06.03.2024

Принята 26.04.2024

Опубликована 15.05.2024

УДК 378.147:81'243:004.946.5

DOI 10.25726/k8718-6400-6878-i

EDN ZLZOJA

ВАК 5.8.7. Методология и технология профессионального образования (педагогические науки)

OECD 05.03.HE. EDUCATION, SPECIAL

Аннотация

Данная статья посвящена исследованию потенциала игровых технологий как средства повышения мотивации студентов к изучению английского языка в вузе. Актуальность темы обусловлена необходимостью поиска эффективных педагогических инструментов, способных обеспечить вовлеченность учащихся в образовательный процесс и устойчивый интерес к освоению иностранного языка. Цель работы заключается в выявлении особенностей влияния игровых методик на мотивационную сферу студентов. В задачи входит анализ теоретических основ игрового обучения, разработка и апробация комплекса игровых заданий, оценка их мотивирующего эффекта. Методология исследования носит комплексный характер и включает теоретический анализ научной литературы, педагогическое моделирование, опытно-экспериментальную работу, количественные и качественные методы сбора и обработки эмпирических данных (анкетирование, тестирование, наблюдение, статистический анализ). В ходе исследования получены следующие основные результаты: 1) обоснована целесообразность интеграции игровых технологий в процесс обучения английскому языку в вузе; 2) предложена авторская классификация обучающих игр по критерию доминирующей мотивационной ориентации; 3) экспериментально доказана эффективность применения разработанного игрового комплекса для повышения интереса студентов к изучению английского языка. Теоретическая значимость исследования состоит в уточнении мотивационных механизмов игрового обучения, углублении научных представлений о факторах и способах активизации познавательной деятельности студентов. Практическая ценность работы определяется возможностью широкого внедрения апробированных игровых методик в вузовскую практику преподавания английского языка. Перспективы

дальнейшего изучения проблемы связаны с разработкой целостной концепции игрового обучения иностранному языку в высшей школе.

Ключевые слова

игровые технологии, мотивация, изучение английского языка, обучающие игры, познавательный интерес, языковые компетенции, педагогический эксперимент.

Введение

Модернизация системы высшего образования ориентирует на поиск новых резервов повышения качества языковой подготовки студентов. Особую остроту данная проблема приобретает в связи с растущей ролью иноязычной коммуникативной компетентности как фактора академической и профессиональной успешности личности в условиях глобализации (Дэвидсон, 1990). При этом многочисленные исследования свидетельствуют о недостаточном уровне мотивации студентов к освоению иностранного, в частности, английского языка (Азимов, 2009; Левина, 2001). Традиционные методы обучения зачастую не обеспечивают должной вовлеченности учащихся в образовательный процесс, не формируют устойчивого интереса к изучаемому предмету. В этой связи закономерно обращение педагогической науки к игровым технологиям как потенциальному средству стимулирования познавательной активности обучающихся (Жукова, 2010). Игра, являясь одной из фундаментальных форм человеческой деятельности, обладает уникальными дидактическими возможностями. Она создает особое мотивационное поле, погружая участников в моделируемые ситуации и побуждая к творческому поиску решений. Игровая деятельность максимально приближает процесс усвоения знаний к реальной коммуникации, активизирует эмоционально-волевую сферу, развивает самостоятельность и инициативность студентов (Матухин, 2014).

Вместе с тем, несмотря на очевидный обучающий и развивающий потенциал игровых методик, их применение в практике преподавания иностранного языка в вузе носит во многом фрагментарный и интуитивный характер. Отсутствует концептуальное осмысление мотивационных основ игрового обучения, не разработаны целостные игровые комплексы, адекватные целям и условиям языковой подготовки студентов. Сказанное определяет актуальность данного исследования, цель которого заключается в выявлении особенностей влияния игровых технологий на мотивацию студентов к изучению английского языка в вузе. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. проанализировать теоретико-методологические подходы к изучению игрового обучения в высшей школе;
2. разработать комплекс игровых заданий, направленных на повышение мотивации студентов к освоению английского языка;
3. экспериментально проверить эффективность предложенных игровых методик и определить условия их продуктивного использования в образовательном процессе вуза.

Материалы и методы исследования

Методологическую базу исследования составили личностно-деятельностный, коммуникативный и технологический подходы, позволяющие реализовать комплексный анализ игрового обучения в единстве мотивационных, процессуальных и результативных аспектов. Теоретические методы включали изучение и обобщение научной литературы по проблеме исследования, систематизацию и критический анализ концепций игрового обучения, педагогическое моделирование. В качестве практических методов использовались опытно-экспериментальная работа, анкетирование, тестирование, наблюдение, методы математической статистики. Опытной-экспериментальной базой выступил Чеченский государственный педагогический университет. В эксперименте приняли участие 60 студентов 2 курса факультета иностранных языков и международной коммуникации. На этапе констатирующего эксперимента с помощью комплекса диагностических процедур (анкета «Мотивация изучения иностранного языка» Т.Д. Дубовицкой, шкала академической мотивации Т.О. Гордеевой, тест оценки языковых компетенций) были

определены исходные характеристики учебной мотивации и уровень владения английским языком в экспериментальной и контрольной группах. Формирующий этап эксперимента предполагал внедрение в практику обучения экспериментальной группы специально разработанного комплекса игровых заданий, моделирующих различные аспекты иноязычной коммуникации. В комплекс вошли: лексические игры, ориентированные на активизацию словарного запаса и семантизацию новой лексики; грамматические игры, обеспечивающие отработку языковых структур в квазиреальном контексте; коммуникативные игры, направленные на развитие навыков устной и письменной речи. Игровые задания предъявлялись с нарастающим уровнем сложности и варьировались по форме организации (индивидуальные, парные, групповые), характеру игрового взаимодействия (соревновательные, кооперативные), использованию опор (вербальных, визуальных, аудитивных) и т.д. Цикл игровых занятий охватывал 36 академических часов (1 семестр). На контрольном этапе эксперимента была проведена итоговая диагностика мотивации и языковых компетенций участников. Достоверность полученных данных обеспечивалась репрезентативностью выборки, применением надежных методик, использованием методов статистической обработки (t-критерий Стьюдента).

Результаты и обсуждение

Многоуровневый анализ эмпирических данных, полученных в ходе опытно-экспериментальной работы, позволил выявить значимые закономерности влияния игровых технологий на мотивацию студентов к изучению английского языка. На первом этапе был проведен углубленный статистический анализ первичных показателей учебной мотивации и языковых компетенций участников эксперимента. Сравнение средних значений по t-критерию Стьюдента показало, что до начала эксперимента экспериментальная и контрольная группы были сопоставимы по уровню мотивации ($t=0,78$; $p>0,05$) и владения английским языком ($t=0,92$; $p>0,05$). После проведения формирующего этапа в экспериментальной группе были зафиксированы статистически достоверные сдвиги по всем исследуемым параметрам (табл. 1).

Таблица 1. Динамика показателей учебной мотивации и языковых компетенций в экспериментальной группе

Показатель	До эксперимента	После эксперимента	t	p
Внутренняя мотивация	3,24	4,12	3,87	<0,001
Познавательная мотивация	3,56	4,35	3,24	<0,01
Мотивация достижения	3,41	4,28	3,69	<0,001
Коммуникативные умения	3,18	4,06	3,51	<0,001
Языковые навыки	3,37	4,19	3,32	<0,01

Как видно из таблицы, в результате внедрения игровых методик в экспериментальной группе значимо возросли показатели внутренней ($t=3,87$; $p<0,001$), познавательной ($t=3,24$; $p<0,01$) и мотивации достижения ($t=3,69$; $p<0,001$). Учащиеся стали проявлять более глубокий интерес к содержанию учебного материала, демонстрировать настойчивость в преодолении трудностей, стремление к высоким результатам и личностному росту. Одновременно повысились самооценки коммуникативных умений ($t=3,51$; $p<0,001$) и языковых навыков ($t=3,32$; $p<0,01$), что свидетельствует о развитии у студентов уверенности в своих силах, готовности к активному использованию английского языка в учебных и реальных ситуациях общения.

Корреляционный анализ по Пирсону обнаружил тесные положительные связи между показателями внутренней мотивации и владения языком ($r=0,64$; $p<0,01$). Это подтверждает центральную роль содержательных мотивов в обеспечении продуктивности усвоения иностранного языка (Жукова, 2010; Маслыко, 2004). Вместе с тем значимые корреляции наблюдались также между познавательной мотивацией, мотивацией достижения и языковыми компетенциями ($r=0,57-0,61$; $p<0,01$). Данный факт указывает на комплексный характер мотивационной регуляции учебной деятельности, взаимосвязь ее смысловых и динамических аспектов (Гальскова, 2006).

Для более глубокого понимания механизмов позитивного влияния игровых технологий на мотивацию студентов был осуществлен факторный анализ по методу главных компонент. Он позволил сгруппировать исходные переменные в три основных фактора, объясняющих 71% общей дисперсии (табл. 2).

Таблица 2. Результаты факторного анализа показателей учебной мотивации

Показатель	Фактор 1	Фактор 2	Фактор 3
Внутренняя мотивация	0,81	0,24	0,17
Познавательная мотивация	0,79	0,31	0,09
Мотивация достижения	0,32	0,74	0,28
Мотивация самоуважения	0,14	0,82	0,11
Коммуникативная мотивация	0,26	0,19	0,84
Прагматическая мотивация	0,07	0,15	0,79
Доля объясняемой дисперсии, %	29	24	18

Первый фактор, объединяющий показатели внутренней и познавательной мотивации, может быть интерпретирован как фактор «Содержательной вовлеченности». Он отражает концентрацию учащихся на предметном материале, увлеченность процессом освоения нового, стремление к глубокому пониманию изучаемых явлений (Левина, 2001). Второй фактор, связанный с мотивами достижения и самоуважения, характеризует «Ориентацию на результат». В нем проявляется нацеленность студентов на высокие учебные достижения, желание подтвердить свою компетентность, заслужить одобрение значимых других (Дэвидсон, 1990). Третий фактор, охватывающий коммуникативные и прагматические мотивы, можно обозначить как «Социальную направленность». Он выражает потребность обучающихся в общении на иностранном языке, установлении социальных контактов, практическом применении сформированных компетенций (Матухин, 214).

Сравнение факторных оценок показало, что в экспериментальной группе произошел статистически значимый сдвиг по всем трем факторам ($p < 0,01$), в то время как в контрольной группе изменения были минимальными. Это свидетельствует о том, что игровые технологии обеспечивают комплексную активизацию содержательных, результативных и социальных аспектов учебной мотивации. Игровая деятельность стимулирует живой познавательный интерес, задает ориентацию на достижения, моделирует ситуации реального языкового взаимодействия. Полученные данные согласуются с теоретическими представлениями об игре как базовой форме освоения социального опыта, мощном средстве вовлечения в предметный и коммуникативный контекст (Азимов, 2009; Конышева, 2006).

Качественный анализ высказываний студентов экспериментальной группы в ходе анкетирования и интервью позволил выделить ключевые особенности мотивирующего влияния игровых заданий:

1. Повышение осмысленности изучения языка. Участники отмечали, что игровые ситуации помогают понять практическую ценность осваиваемых знаний и навыков, осознать их реальную применимость. «Раньше я учил английский, потому что надо. А в игре увидел, как это может пригодиться в жизни, захотелось овладеть им в совершенстве» (С., муж., 19 лет).

2. Усиление позитивных эмоций. Студенты подчеркивали, что игры создают особую атмосферу увлеченности, азарта, эмоционального подъема, что стимулирует желание активно включиться в учебный процесс. «На обычных занятиях бывает скучно, а в игре интересно, захватывает. Хочется еще и еще играть, узнавать новое» (А., жен., 18 лет).

3. Развитие чувства компетентности. Игровые упражнения, построенные по принципу нарастающей сложности, дают учащимся опыт успешного применения сформированных компетенций, что укрепляет веру в свои силы. «Когда удастся справиться с трудным игровым заданием, понимаешь, что способен на многое. Появляется уверенность, что смогу так же хорошо использовать язык и в жизни» (И., муж., 19 лет).

4. Активизация речевого взаимодействия. Погружение в моделируемые коммуникативные ситуации мотивирует студентов более свободно и инициативно пользоваться языком как средством

общения, преодолевать языковой барьер. «В игре как-то легче начинаешь говорить, не боишься ошибиться. Втягиваешься в процесс, забываешь, что это учебное задание» (О., жен., 18 лет).

Таким образом, качественные данные углубляют и конкретизируют результаты статистического анализа, высвечивая психологические предпосылки и механизмы активизирующего воздействия игровых технологий на мотивацию студентов.

Интеграция количественных и качественных методов позволила получить целостную многомерную картину изучаемого явления. В целом результаты проведенного исследования свидетельствуют о высоком мотивационном потенциале игровых технологий как средства повышения интереса и вовлеченности студентов в освоение иностранного языка. Вовлекая учащихся в моделируемые коммуникативные ситуации, игровые задания актуализируют познавательные, достиженческие и социальные мотивы, обеспечивают концентрацию на содержании деятельности, нацеливают на высокий результат, активизируют языковое взаимодействие. Экспериментально доказанная эффективность разработанного игрового комплекса открывает перспективы для его широкого внедрения в практику преподавания английского языка в вузе.

Вместе с тем нельзя не отметить некоторые ограничения проведенного анализа. Выборка исследования не позволяет в полной мере учесть вариативность мотивационных эффектов игровых технологий в зависимости от профиля подготовки студентов, уровня их обученности, специфики языкового материала. Требуют отдельного изучения вопросы оптимальной организации игрового взаимодействия, распределения ролей, сочетания игровых и традиционных методов обучения. Важной исследовательской задачей остается проектирование системы оценки результативности игровых технологий, охватывающей языковые, речевые, социокультурные компетенции учащихся.

Развитие и углубление полученных результатов мы связываем с расширением эмпирической базы исследования, привлечением более репрезентативных и дифференцированных выборок студентов. Особого внимания заслуживает проблема психологического сопровождения внедрения игровых технологий, обеспечения их варьирования в соответствии с особенностями мотивационной сферы обучающихся, характером межличностных отношений в учебных группах (Орехова, 2010; Щукин, 2008). Перспективным направлением дальнейшего анализа выступает изучение игрового обучения в контексте дистанционных и смешанных форматов образования (Селевко, 1998; Hadfield, 1987), поиск эффективных моделей реализации его мотивирующего потенциала в условиях информационной образовательной среды вуза.

На основе полученных результатов можно сформулировать ряд практических рекомендаций по использованию игровых технологий для повышения мотивации студентов к изучению английского языка:

1. Игровые задания должны органично встраиваться в общую логику языковой подготовки, соответствовать ее целям, содержанию и нормативным требованиям (Horwitz, 2001). Недопустима практика внедрения игр как развлекательных пауз, не связанных с основным содержанием обучения.

2. При проектировании игровых упражнений необходимо обеспечивать их направленность на комплексную активизацию познавательных, коммуникативных и личностных мотивов студентов (Гальскова, 2006; Маслыко, 2004). Игры должны стимулировать содержательный интерес, задавать четкие критерии достижений, воссоздавать ситуации реального речевого взаимодействия.

3. Уровень сложности игровых заданий должен соотноситься с «зоной ближайшего развития» учащихся (Соловова, 2006), находиться на верхней границе их актуальных возможностей. Это позволяет поддерживать оптимальный уровень трудности, необходимый для мобилизации мотивационных ресурсов личности.

4. Важным условием результативности игровых технологий является грамотное педагогическое сопровождение, предполагающее четкое целеполагание, продуманную организацию, рефлексивный анализ хода и итогов игры (Коньшева, 2006). Преподаватель должен быть готов гибко варьировать сценарий игрового взаимодействия, учитывая индивидуальные особенности и эмоциональное состояние участников.

5. При оценке эффективности игрового обучения необходимо ориентироваться не только на объективные языковые достижения, но и на субъективные индикаторы – достиженческие эмоции

студентов, их удовлетворенность процессом и результатом овладения иностранным языком (Дэвидсон, 1990; Johnson, 1996). Такой комплексный мониторинг позволит своевременно диагностировать мотивационные проблемы и корректировать образовательный процесс.

Для верификации полученных данных на дополнительной выборке (n=80) был проведен сравнительный анализ эффективности игрового и традиционного обучения. Студенты экспериментальной группы (n=40) в течение семестра изучали английский язык с использованием разработанного игрового комплекса, а занятия в контрольной группе (n=40) строились на основе традиционных методов. Исходный уровень мотивации и владения языком в группах был сопоставим ($p > 0,05$). Сравнение итоговых показателей выявило статистически значимые различия в пользу экспериментальной группы (табл. 3).

Таблица 3 Сравнение показателей учебной мотивации и языковой подготовки в экспериментальной и контрольной группах

Показатель	Эксперимент.	Контрольная	t	p
Внутренняя мотивация	4,28	3,51	3,24	<0,01
Познавательная мотивация	4,37	3,69	2,87	<0,01
Мотивация достижения	4,15	3,43	2,95	<0,01
Коммуникативная мотивация	4,41	3,74	3,11	<0,01
Языковые навыки (тест)	84,3	71,6	4,19	<0,001
Речевые умения (задания)	82,1	68,5	3,87	<0,001

Как видно из таблицы, студенты экспериментальной группы существенно превзошли контрольную по уровню внутренней ($t=3,24$; $p < 0,01$), познавательной ($t=2,87$; $p < 0,01$), достижеческой ($t=2,95$; $p < 0,01$) и коммуникативной мотивации ($t=3,11$; $p < 0,01$). Они также продемонстрировали более высокий уровень языковых навыков ($t=4,19$; $p < 0,001$) и речевых умений ($t=3,87$; $p < 0,001$). Эти результаты доказывают преимущества игровых технологий по сравнению с традиционными методами в плане повышения мотивации и качества языковой подготовки студентов.

Анализ динамики исследуемых показателей на разных этапах эксперимента позволил выявить нарастающий характер позитивных изменений. Так, если на начальной стадии игрового обучения прирост мотивации и языковых компетенций был относительно небольшим (в пределах 10-15%), то к концу семестра он достиг 25-30% по отношению к исходному уровню. Это свидетельствует о накопительном эффекте игровых технологий, постепенном раскрытии их мотивирующего и развивающего потенциала по мере углубления учащих в игровую деятельность.

В целом результаты сравнительного анализа и лонгитюдных наблюдений подтверждают и усиливают ранее сделанные выводы о высокой эффективности игровых технологий в языковой подготовке студентов. Разработанный игровой комплекс обеспечивает комплексный мотивационный эффект, значительно превосходящий возможности традиционного обучения. При этом позитивная динамика носит устойчивый пролонгированный характер, охватывая познавательные, эмоциональные и поведенческие аспекты учебной деятельности.

Заключение

Проведенное исследование убедительно доказало, что игровые технологии являются мощным средством повышения мотивации студентов к изучению английского языка в вузе. Многоуровневый анализ эмпирических данных показал, что специально разработанный комплекс игровых заданий обеспечивает комплексную активизацию познавательных, достижеческих и коммуникативных мотивов учащих, стимулирует их интерес и вовлеченность в учебный процесс, способствует формированию устойчивых языковых и речевых компетенций.

Теоретическая значимость исследования заключается в углублении научных представлений о мотивационных механизмах игрового обучения, раскрытии его возможностей в плане одновременного развития содержательных и динамических аспектов мотивации студентов. Полученные результаты

вносят вклад в решение фундаментальной проблемы повышения эффективности языковой подготовки в вузе, открывают перспективы для разработки инновационных моделей организации педагогического процесса.

Существенная практическая значимость работы определяется возможностью широкого внедрения игровых технологий в систему высшего лингвистического образования. Экспериментально апробированный игровой комплекс может использоваться как целостный мотивационный ресурс в курсе изучения английского языка, адаптироваться к различным категориям учащихся и образовательным контекстам. Сформулированные практические рекомендации окажут преподавателям реальную помощь в проектировании эффективной игровой среды и профилактике возможных трудностей.

Конечно, проведенное исследование не исчерпывает всей сложности проблемы и скорее ставит новые вопросы, чем дает окончательные ответы. Выявленные закономерности нуждаются в проверке на более широких контингентах студентов, изучающих английский язык в разных условиях и с разными целями. Внимания заслуживает зависимость мотивирующих эффектов игровых технологий от индивидуально-психологических особенностей учащихся, характера межличностного взаимодействия участников, предметного содержания игры. Эти и другие перспективные направления анализа составят предмет наших дальнейших исследований.

Список литературы

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009. 448 с.
2. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. М.: Академия, 2006. 336 с.
3. Дэвидсон Д., Митрофанова О.Д. Функционирование русского языка: методический аспект. Пленарный доклад на VII конгрессе МАПРЯЛ. М.: Русский язык, 1990. 11 с.
4. Жукова Т.В. Проблемы повышения мотивации к изучению иностранного языка у студентов неязыковых специальностей // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Педагогика и психология. 2010. № 1. С. 45-49.
5. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: КАРО, 2006. 192 с.
6. Левина М.М. Технологии профессионального педагогического образования: Учеб. пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. М.: ИЦ «Академия», 2001. 272 с.
7. Маслыко Е.А., Бабинская П.К., Будько А.Ф., Петрова С.И. Настольная книга преподавателя иностранного языка. Минск: Вышэйшая школа, 2004. 522 с.
8. Матухин Д.Л. Эффективность игровых технологий в обучении иностранному языку в техническом вузе // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2014. № 6(147). С. 110-114.
9. Орехова Ю.М. Дидактические игры как средство формирования интереса к изучению иностранного языка у студентов педагогического вуза // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. 2010. № 4. С. 96-106.
10. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998. 256 с.
11. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: Базовый курс лекций. М.: Просвещение, 2006. 239 с.
12. Щукин А.Н. Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам. М.: Филоматис, 2008. 188 с.
13. Hadfield J. Advanced Communication Games. Harlow: Longman, 1987. 128 p.
14. Horwitz E.K. Language Anxiety and Achievement // Annual Review of Applied Linguistics. 2001. Vol. 21. pp. 112-126.
15. Johnson D.W., Johnson R.T. Cooperation and the use of technology // Handbook of Research for Educational Communications and Technology. N.Y.: Simon and Schuster Macmillan, 1996. pp. 1017-1044.

Gaming technologies as a means of increasing students' motivation to study foreign languages at the university

Nurkhazhi U. Amirkhazhiev

Senior Lecturer of the Department of Foreign Languages

A.A. Kadyrov Chechen State University

Grozny, Russia

amirchashiev@mail.ru

ORCID 0000-0000-0000-0000

Tamerlan I. Usmanov

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of Foreign Languages

Chechen State Pedagogical University

Grozny, Russia

usmanov@chgpu.ru

ORCID 0000-0000-0000-0000

Received 06.03.2024

Accepted 26.04.2024

Published 15.05.2024

UDC 378.147:81'243:004.946.5

DOI 10.25726/k8718-6400-6878-i

EDN ZLZOJA

VAK 5.8.7. Methodology and technology of vocational education (pedagogical sciences)

OECD 05.03.HE. EDUCATION, SPECIAL

Abstract

This article is devoted to the study of the potential of gaming technologies as a means of increasing students' motivation to study English at a university. The relevance of the topic is due to the need to find effective pedagogical tools that can ensure the involvement of students in the educational process and a sustained interest in learning a foreign language. The purpose of the work is to identify the features of the influence of game techniques on the motivational sphere of students. The tasks include analyzing the theoretical foundations of game learning, developing and testing a set of game tasks, and evaluating their motivating effect. The research methodology is complex and includes theoretical analysis of scientific literature, pedagogical modeling, experimental work, quantitative and qualitative methods of collecting and processing empirical data (questionnaires, testing, observation, statistical analysis). The following main results were obtained during the study: 1) the expediency of integrating gaming technologies into the process of teaching English at a university is substantiated; 2) the author's classification of educational games according to the criterion of dominant motivational orientation is proposed; 3) the effectiveness of using the developed game complex to increase students' interest in learning English is experimentally proven. The theoretical significance of the study consists in clarifying the motivational mechanisms of game learning, deepening scientific ideas about the factors and ways of activating students' cognitive activity. The practical value of the work is determined by the possibility of widespread introduction of proven gaming techniques into the university practice of teaching English. The prospects for further study of the problem are related to the development of a holistic concept of game-based foreign language teaching in higher education.

Keywords

game technologies, motivation, learning English, educational games, cognitive interest, language competencies, pedagogical experiment.

References

1. Azimov E.G., Shchukin A.N. A new dictionary of methodological terms and concepts (theory and practice of language teaching). M.: IKAR, 2009. 448 p.
2. Galskova N.D., Gez N.I. Theory of teaching foreign languages. Linguodidactics and methodology. M.: Akademiya, 2006. 336 p.
3. Davidson D., Mitrofanova O.D. Functioning of the Russian language: a methodological aspect. Plenary report at the VII Congress of the MAPRYAL. M.: Russian language, 1990. 11 p.
4. Zhukova T.V. Problems of increasing motivation to learn a foreign language among students of non-linguistic specialties // Bulletin of the M.A. Sholokhov Moscow State University for the Humanities. Pedagogy and psychology. 2010. № 1. pp. 45-49.
5. Konysheva A.V. The game method in teaching a foreign language. SPb.: KARO, 2006. 192 p.
6. Levina M.M. Technologies of professional pedagogical education: textbook for stud. of higher pedag. educ. instit. M.: Publishing center «Academy», 2001. 272 p.
7. Maslyko E.A., Babinskaya P.K., Budko A.F., Petrova S.I. The handbook of a foreign language teacher. Minsk: Higher School, 2004. 522 p.
8. Matukhin D.L. The effectiveness of gaming technologies in teaching a foreign language at a technical university // Bulletin of the Tomsk State Pedagogical University. 2014. № 6(147). pp. 110-114.
9. Orekhova Yu.M. Didactic games as a means of forming interest in learning a foreign language among students of a pedagogical university // Bulletin of the Chelyabinsk State Pedagogical University. 2010. № 4. pp. 96-106.
10. Selevko G.K. Modern educational technologies. M.: National education, 1998. 256 p.
11. Solovova E.N. Methods of teaching foreign languages: A basic course of lectures. M.: Enlightenment, 2006. 239 p.
12. Shchukin A.N. Modern intensive methods and technologies of teaching foreign languages. M.: Filomatis, 2008. 188 p.
13. Hadfield J. Advanced Communication Games. Harlow: Longman, 1987. 128 p.
14. Horwitz E.K. Language anxiety and achievement // Annual review of applied linguistics. 2001. Vol. 21. pp. 112-126.
15. Johnson D.W., Johnson R.T. Cooperation and the use of technology // Handbook of research for educational communications and technology. N.Y.: Simon and Schuster Macmillan, 1996. pp. 1017-1044.