

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ЖОҒАРЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
ҚЕАҚ «Л. Н. Гумилев атындағы Еуразиялық ұлттық университеті»
Филология факультеті
Шетел тілдері кафедрасы



**II Spring International Scientific and Practical ONLINE
Conference “Innovative Approaches of Language Teaching:
Bridging Theory and Practice”**

**«Тілдерді оқытудың инновациялық тәсілдері: теория мен
практиканы ұштастыру» атты II көктемгі халықаралық
ғылыми-практикалық конференция**

**II весенняя международная научно-практическая
конференция «Инновационные подходы преподавания
языков: слияние теории и практики»**

PROCEEDINGS

Astana, Kazakhstan

April 4, 2026

УДК 80/81
ББК 81.2

Жалпы редакциясын басқарған: Дүйсенғазы С. М.
Редакция алқасы: Балхимбекова П.Ж., Тусупбекова М.Ж., Кызырова А.М.

Тілдерді оқытудың инновациялық тәсілдері: теория мен практиканы ұштастыру:
халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдары. 4 сәуір 2026 ж./ – Астана:
Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ, 2026. – 454 бет.

ISBN 978-601-385-215-7

«Тілдерді оқытудың инновациялық тәсілдері: теория мен практиканы ұштастыру» атты ІІ көктемгі халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдар жинағында шетел тілдерін оқыту саласындағы озық тәжірибелермен алмасуға, мәдениетаралық қарым-қатынасты нығайтуға, цифрлық дәуір жағдайында шетел тілдерін оқытудағы инновациялық технологияларды таратуға, сондай-ақ халықаралық ғылыми-академиялық ынтымақтастықты кеңейтуге бағытталған ғылыми-практикалық зерттеулердің нәтижелері енгізілген. Материалдарда білім алушылар мен жас ғалымдардың осы бағыттағы зерттеулерге белсенді қатысуын ынталандыру мәселелері қарастырылған.

В сборник материалов ІІ весенней международной научно-практической конференции «Иновационные подходы преподавания языков: слияние теории и практики» включены результаты научно-практических исследований, направленных на обмен передовым опытом в области преподавания иностранных языков, укрепление межкультурной коммуникации, распространение инновационных технологий обучения в условиях цифровой эпохи, а также расширение международного научно-академического сотрудничества. В материалах рассматриваются вопросы стимулирования активного участия обучающихся и молодых ученых в исследованиях в данной области.

The proceedings of the ІІ Spring International Scientific and Practical ONLINE Conference “Innovative Approaches of Language Teaching: Bridging Theory and Practice” include the results of scientific and practical research aimed at sharing advanced experience in foreign language teaching, strengthening intercultural communication, disseminating innovative teaching technologies in the digital age, and expanding international scientific and academic cooperation. The materials also address issues related to encouraging the active participation of students and young researchers in this field.

УДК 80/81
ББК 81.2

ISBN 978-601-385-215-7

Бұл жинаққа енгізілген материалдарға авторлар жауапты.
За материалы, включённые в данный сборник, ответственность несут авторы. Authors
are responsible for the content of their materials



NJSC “The L.N. Gumilyov Eurasian National University”
Philological faculty
Foreign Languages Department

II Spring International Scientific and Practical ONLINE Conference “Innovative Approaches of Language Teaching: Bridging Theory and Practice”

**«Тілдерді оқытудың инновациялық тәсілдері: теория мен
практиканы ұштастыру» атты II көктемгі халықаралық
ғылыми-практикалық конференция**

**II весенняя международная научно-практическая конференция
«Инновационные подходы преподавания языков: слияние
теории и практики»**

The Main Themes of the Conference:

1. Teaching foreign languages for professional and interdisciplinary purposes.
2. Innovative technologies in foreign language teaching methodology.
3. Language training in the context of multilingualism and lifelong learning.
4. Language education based on digital technologies and artificial intelligence.

Organizing Committee:

<i>Serikzat Duissengazy</i>	– Dean of the Faculty of Philology, candidate of philological sciences, professor
<i>Balkhimbekova Perizat Zhanatovna</i>	– Head of the Foreign Languages Department, PhD, assistant professor
<i>Mukhtarkhanova Ainagul Madiевна</i>	– candidate of pedagogical sciences, associate professor
<i>Tussupbekova Madina Zhanbyrbaevna</i>	– candidate of pedagogical sciences, associate professor
<i>Kurmanayeva Dina Kassymbekovna</i>	– PhD, associate professor
<i>Tazhitova Gulzhakhan Zarubaevna</i>	– PhD, assistant professor
<i>Kyzyrova Assem Manarbekovna</i>	– candidate of philological sciences, a senior teacher
<i>Sadykova Aigul Kudaibergenovna</i>	– PhD, assistant professor
<i>Mukanova Saltanat Kanatkhalievna</i>	– MSc, a senior teacher

CONTENTS

SECTION 1. TEACHING FOREIGN LANGUAGES FOR PROFESSIONAL AND INTERDISCIPLINARY PURPOSES

Navigating Cultural, Linguistic, and Contextual Challenges in English to Turkish Poetry Translation: A Study of Elizabeth Barrett Browning’s “Mother and Poet” and “The Cry of the Children”, and Alfred Lord Tennyson’s “The Lady of Shalott” and “Mariana” <i>Mustafa Canli</i>	15
Literary texts in Turkish language teaching: bridging literature and language acquisition <i>Asım Aydın</i>	23
Student attitudes toward flipgrid integration in online speaking tasks after the 2023 Turkiye earthquakes <i>Kübra Kırac Demiray</i>	29
The importance of differentiated instruction in the efl classroom: a teacher-researcher perspective <i>Toktosunova Z.R., Mamarasulova A.B.</i>	39
«Цифровой мост» в формировании языковой компетенции: эффективность онлайн-курса делового английского языка для студентов неязыковых специальностей <i>Гололобова О.А.</i>	45
Building the 21st-century student profile in higher education foreign language programs: a transdisciplinary competency-based framework, validity logic, and an AI-replicability stress test <i>Natalia Abdel Fattah</i>	54
Traditional methods and modern techniques of teaching and research: ELT in the AI era <i>Kalyana Chakravarthi Thirunagari</i>	62
Роль укрепления традиционных смыслов и ценностей в процессе преподавания дисциплины «иностраный язык» в ВУЗе <i>Витрук Л. Ю., Ларина Л.И.</i>	70
Магістранттарда кездесетін академиялық жазудың кейбір мәселелері <i>Мухтарханова А.М., Смагулова Б.Г.</i>	72
Обучение французскому языку на основе английского: методика, практика и перспективы развития <i>Жусупова Г.М., Нурбекова Г.Ж.</i>	77
Using podcasts and shadowing techniques to enhance english language learners’ fluency and native-like pronunciation <i>Ospanova F.A., Alzhanova A.O., Sadykova A.K.</i>	85

К вопросу мотивации на занятиях Немецкого языка в неязыковом ВУЗе <i>Тусупова Г.К., Аубакирова А.К., Дюсенгалиева А.А., Буркитбаева А.Г.</i>	90
Сәулет-құрылыс факультеті студенттеріне ағылшын тілі лексикасын оқытуда этимологиялық сөздікті пайдалану <i>Кемельбекова Э.А., Мусабаева Г.М., Нургалиева У.С.</i>	96
Developing language competencies in a multilingual and lifelong learning context: insights from Kazakhstan <i>Sarkulova Zh.K., Zhumaturatova B.B.</i>	100
Применение ИИ в самостоятельной работе по иностранному языку <i>Тазбулатова Г.К., Балтынова А.Ш., Тулекеева С.А., Рыскулова А.Ш.</i>	103
Интеграция цифровых технологий в процесс обучения иностранному языку студентов медицинского университета <i>Балтынова А.Ш., Мынбосынова Г.Е., Хамзина М.Б.</i>	114

SECTION 2. INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING METHODOLOGY

Влияние инновационных технологий на изучение английского языка <i>Загоруля О.Л., Абуова А., Али М.</i>	125
The role of art-based activities in vocabulary acquisition among young learners <i>Gelimova A., Alzhanova A. O.</i>	132
Egrating artificial intelligence tools into foreign language teaching <i>Zhanibekkyzy A., Balkhimbekova P.Zh.</i>	137
Формирование межкультурной компетенции студентов программы «зарубежное регионоведение» через аутентичные тексты и реалии повседневной жизни <i>Кириллова А.А., Balkhimbekova P.Zh.</i>	143
CLIL as an interdisciplinary approach: learning biology through English <i>Kanash L., Кузырова А.</i>	148
Роль английского языка в сфере гостеприимства <i>Абеева Д.Т., Ким И.С., Оспанова Ф.А.</i>	156
Английский язык как средство профессиональной коммуникации в области инженерной инфраструктуры <i>Койшубекова Ф.А., Оспанова Ф.А.</i>	163
Teaching academic writing for professional communication in ESP courses <i>Tauyekel Zh., Sadykova A.K.</i>	168
Innovative approaches to teaching academic writing in English for university students <i>Pervez Sh., Sadykova A.K.</i>	175
How artificial intelligence improves foreign language learning <i>Muratbek I., Muratkyzy A., Kuzar Zh.</i>	180
Using AI-supported genetics simulators in a bilingual learning environment: the	186

opportunities of academic English for STEM learners <i>Yeltay Zh., Kuzyrova A.</i>	
Туризм саласында ағылшын тілін меңгерудегі инновациялық технологиялар <i>Төлеген Ә., Елеусіз Ж., Оспанова Ф.А.</i>	196
Роль геймификации в повышении мотивации учащихся и их коммуникативной активности на уроках английского языка <i>Сандыбаева М., Берикболова А., Альжанова А.О.</i>	202
Promoting autopsychological competence of future teachers through English language learning <i>Karimtayeva A., Kurmanayeva D.K.</i>	212
The role of innovative technologies in foreign language teaching: a comparative analysis of traditional and online approaches <i>Khavalkhan Y., Kurmanayeva D.K.</i>	219
Innovative methods of teaching English in the digital age <i>Toleukhan A.B., Tlepova D.A., Alzhanova A.O.</i>	227
The use of English poems and songs for the development of lexical skills at the senior stage of learning <i>Tnysh tikova U.A., Yesengaliyeva A.M.</i>	232
Шет тілін оқытудың жоғары сатысында сөйлесу дағдыларын дамыту үшін TED TALKS платформасын пайдалану <i>Сусембаева К.Е.</i>	243
Assessing the effectiveness of a critical thinking curriculum on junior students' decision making skills <i>Yergazy A.E., Yessengaliyeva A.M.</i>	252

SECTION 3. LANGUAGE TRAINING IN THE CONTEXT OF MULTILINGUALISM AND LIFELONG LEARNING

Fostering language proficiency in a multilingual educational context through the image of the mother-woman in Gabit Musrepov's prose: linguodidactic and cross-cultural aspects <i>Sharapiden A.T., Kurmanayeva D.K.</i>	263
Қазақ тілді жарнама дискурсындағы тұтынушы санасын манипуляциялаудың когнитивті-прагматикалық механизмдері <i>Асхатова Ф.Е.</i>	271
From blueprints to bilingualism: language integration in civil engineering education <i>Atarbekova A.T., Ustelimova N.</i>	279
AI tools in educational media: linguistic and cultural implications <i>Abay K.N.</i>	285
Заманауи студенттердің көптілділікке ұмтылысы: себептері мен басымдықтары <i>Сабырбай Н., Қонысбай Д., Төлеу А.</i>	292
Stress resilience of first-year students: an analysis of personal and academic challenges and coping strategies	299

<i>Zagorulya O.L., Kasymova A.</i>	
English language learning in a multilingual world	306
<i>Bakytbekkyzy L., Biakhmetova M., Duishonaliyeva B.T.</i>	
Mythopoetics and cultural identity in modern Kazakh poetry	312
<i>Bektur M., Mukhtarkhanova A., Tazhitova G.</i>	
Қазақ тіліндегі англицизмдер	318
<i>Альнур А.Е., Нұргелді С.Ж., Нурбекова Г.Ж.</i>	
The influence of English on modern Chinese vocabulary: A study of loanwords	325
<i>Daren Nuerbahati, Gulizat Nurbekova</i>	
Analysis of implementing CLIL in technical education: insights from a Kazakhstani case study for developing internationally competitive specialists	327
<i>Dinassil S., Alzhanova A.</i>	
Anglo-americanisms in Kazakh and Chinese languages	333
<i>Zhanat A., Nurbekova G.</i>	
Trilingual education system in Kazakhstan: challenges and prospects	336
<i>Toksanbayeva B., Ustelimova N.</i>	

SECTION 4. LANGUAGE EDUCATION BASED ON DIGITAL TECHNOLOGIES AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Цифрлық технологиялар және жасанды интеллект негізіндегі тілдік білім беру	346
<i>Нурадин А.Б.</i>	
AI in education: help or obstacle for learning?	355
<i>Aidarkhan A., Bektemir A., Niyazbekova A.</i>	
The use of artificial intelligence in first-year students' learning: impact of independence and academic performance	361
<i>Zagorulya O.L., Boyaubay A., Kabdullin D.</i>	
English for transportation engineers: exploring the impact of artificial intelligence integration	366
<i>Igizbay A., Aubakirova A.K.</i>	
Жасанды интеллект арқылы ағылшын тілін тиімді үйрену	372
<i>Қамбар М.А., Иса Б.О., Дүйшоналиева Б.Т.</i>	
Интеграция ИИ-ассистентов в контексте живого общения	380
<i>Абдрасилова Ж., Наурызбай Е., Кайдаров Р.</i>	
Comparison of traditional and digital approaches in learning English	387
<i>Асылгазы А., Жеңіс А., Бұғыбай Ұ., Дүйшоналиева Б.Т.</i>	
Transformation of the educational system in Kazakhstan: impact of AI	394
<i>Shakirbekova D.A., Smagulova B.G.</i>	
The use of artificial intelligence in developing speaking and writing skills for language tests: a systematic review	400
<i>Bazarbek M., Shakhputova Z.Kh.</i>	

Digital Interactive Platforms as a Tool for Enhancing English Language Learning <i>Makhambetova Zh.</i>	409
Artificial intelligence and digital technologies in foreign language education: a critical review of opportunities and challenges in the post-chatgpt era <i>Koshenov D., Alzhanova A.O.</i>	415
Цифрлық технологиялар және жасанды интеллект негізіндегі тілдік білім беру <i>Тұрсынбек Л., Тусупова Г.К.</i>	422
Features of foreign language acquisition through digital platforms in the context of lifelong learning <i>Zarkeshova K., Alzhanova A.O.</i>	426
Innovative methods of teaching chemistry using artificial intelligence: combining theory and practice <i>Kusmanova K.E., Amangeldy D.T., Mukanova S.K.</i>	433
Инновационные подходы к формированию лексической компетенции у студентов языковых вузов посредством мобильных приложений <i>Мелдешова А., Ораз Ә., Шотанова Ж., Жорабекова Д.М.</i>	442
Language education based on digital technologies and artificial intelligence <i>Saparaliyeva A., Kemelbekova E.A.</i>	449

арттырады. Сонымен қатар, мұғалімдердің кәсіби біліктілігі мен цифрлық сауаттылығы маңызды рөл атқарып, оқу процесінің нәтижелілігін арттыруға тікелей әсер етеді. Мұғалімдер заманауи білім беру әдістерін меңгеріп, өз жұмысын жаңа технологиялармен үйлестіру арқылы оқушылардың білім сапасын көтеруге мүмкіндік алады. Қазіргі заманғы цифрлық құралдар мен платформалар білім алушыларға уақытты тиімді пайдалануға, өздігінен зерттеу жүргізуге және ақпаратты дұрыс қолдануға көмектеседі. Бұл білім алушылардың өзіндік шығармашылық тұрғыдан ойлауына мүмкіндік береді, сондықтан оқыту жүйесін мұндай технологиялармен толықтыру өте маңызды.

Қорыта айтқанда, инновациялық технологияларды қолдану туризм саласына қажетті бәсекеге қабілетті, көптілді және жоғары білікті мамандарды даярлаудың негізгі құралдарының бірі болып табылады. Бұл технологиялар оқушылардың тек білімін ғана емес, олардың нақты өмірде кездесетін мәселелерді шешу қабілетін де дамытуға ықпал етеді. Заманауи технологиялар білім беру процесін тиімді етіп, оны оқушылардың өміріне жақындатуға мүмкіндік береді. Осыған байланысты білім беру жүйесінде заманауи технологияларды кеңінен енгізу, оларды тиімді пайдалану әдістерін жетілдіру және оқытушылардың цифрлық құзыреттілігін арттыру өзекті мәселе болып қала береді. Болашақта бұл бағыттағы зерттеулерді жалғастыру білім беру сапасын одан әрі арттыруға және еңбек нарығына бейімделген мамандар даярлауға мүмкіндік береді. Сонымен қатар, бұл білім беру саласында инновациялық әдістерді одан әрі жетілдіруге және жаһандық білім беру жүйесіне интеграциялануға мүмкіндік береді.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1. Құсайынов А.Қ. Білім беру жүйесіндегі инновациялық технологиялар. – Алматы: Рауан, 2015.
2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – Москва: Народное образование, 2005.
3. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – Москва: Академия, 2010.
4. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – Москва: Педагогика, 1989.
5. Richards J., Rodgers T. Approaches and Methods in Language Teaching. – Cambridge: Cambridge University Press, 2014.
6. Harmer J. How to Teach English. – London: Longman, 2007.

ГРНТИ 14.25.07

РОЛЬ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПОВЫШЕНИИ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ И ИХ КОММУНИКАТИВНОЙ АКТИВНОСТИ

НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Сандыбаева Марьям, Берикболова Айя

Научный руководитель: **Альжанова А.О.**

Евразийский национальный университет

им. Л. Гумилева, Астана, Казахстан

maryam.sandybaeva04@mail.ru, aia_berikbolova@mail.ru

Введение

В современном школьном образовании одной из наиболее значимых проблем является систематическое снижение мотивации учащихся к изучению иностранных языков. Учащиеся демонстрируют пассивное поведение и нежелание активно участвовать во взаимодействии на уроке. Эта проблема особенно заметна на уроках английского языка, где успешное обучение зависит не только от запоминания лексики и грамматических правил, но и от регулярной коммуникативной практики, эмоциональной вовлеченности и положительного отношения к говорению. Следовательно, мотивация играет центральную роль в изучении иностранного языка, поскольку напрямую влияет на настойчивость учащихся, их уверенность и готовность использовать язык в реальных или моделируемых коммуникативных ситуациях.

В то же время традиционные методы обучения не всегда создают условия, необходимые для активной коммуникации. Обучение, ориентированное преимущественно на учителя, механические упражнения и сильный акцент на исправлении ошибок могут ограничивать учащихся и снижать их желание говорить. Во многих классах обучающиеся остаются скорее наблюдателями, чем активными участниками, что ослабляет как их коммуникативную компетенцию, так и внутренний интерес к предмету. В результате педагоги все чаще осознают необходимость интерактивных методов обучения, способных сделать изучение языка более увлекательным, осмысленным и ориентированным на ученика.

В этом контексте геймификация привлекает значительное внимание как современный педагогический подход. В применении к образованию геймификация предполагает включение в учебный процесс таких элементов, как баллы, уровни, квесты, награды и таблицы лидеров, чтобы стимулировать интерес, поддерживать внимание и побуждать учащихся к активному участию. В отличие от исключительно традиционных методов, геймификация преобразует рутинные учебные задания в более динамичный и эмоционально привлекательный опыт.

Актуальность данной темы объясняется несколькими факторами. Во-первых, современное образование требует методов, поддерживающих мотивацию учащихся в условиях все более цифровой и насыщенной информацией среды. Во-вторых, преподавание английского языка сегодня

ориентировано на коммуникацию, сотрудничество и автономию учащихся, а это означает, что им необходимы психологически безопасные и стимулирующие условия для участия. В-третьих, растущий интерес к игровым технологиям в педагогике показывает, что геймификация является не просто трендом, а перспективным инструментом повышения качества взаимодействия на уроке и образовательных результатов.

Цель данной статьи — проанализировать теоретические основы геймификации в образовании и определить ее роль в повышении мотивации учащихся и их коммуникативной активности на уроках английского языка.

Теоретические основы геймификации в образовании

Определение геймификации

Понятие геймификации в последние годы получило широкое распространение в педагогической теории и практике. Одно из наиболее часто цитируемых определений было предложено Deterding и соавторами, которые определили геймификацию как «использование элементов игрового дизайна в неигровых контекстах». Это определение подчеркивает, что геймификация не означает превращение всего урока в полноценную игру. Скорее, она предполагает выборочное внедрение игровых механик в деятельность, которая изначально не является игрой, включая учебный процесс. В образовательном контексте это означает применение игровых принципов к урокам, заданиям и оцениванию таким образом, чтобы улучшить образовательный опыт, не подменяя при этом академические цели.

Важно отличать геймификацию от обучения на основе игр. Эти два понятия тесно связаны, но не являются идентичными. Обучение на основе игр предполагает непосредственное использование полноценных игр в учебных целях. В этом подходе сама игра становится образовательной средой, через которую формируются знания и навыки. Геймификация, напротив, не обязательно требует полноценной образовательной игры. Вместо этого она обогащает обычную учебную деятельность отдельными игровыми элементами, такими как баллы, соревнование, миссии и награды. Таким образом, учащиеся могут выполнять упражнения на лексику, диалоги, ролевые игры или грамматические задания в рамках обычного формата урока, однако структура этих видов деятельности становится более увлекательной благодаря игровому дизайну.

В образовании геймификация особенно ценна, поскольку сочетает учебное содержание с эмоциональной и мотивационной поддержкой. Она помогает преподавателям организовать обучение как процесс продвижения, преодоления трудностей и достижения результата. Когда учащиеся воспринимают урок не как набор отдельных обязательств, а как осмысленную последовательность заданий с понятными целями и наградами, их участие нередко становится более активным и целенаправленным. Для уроков английского языка это особенно важно, поскольку овладение языком требует повторения, взаимодействия и

устойчивых усилий — всего того, что может быть усилено с помощью грамотно продуманных стратегий геймификации.

Ключевые элементы геймификации

Геймификация в образовательной среде опирается на совокупность базовых компонентов, заимствованных из сферы игрового проектирования. К числу наиболее распространённых относятся балльная система, значки достижений, рейтинговые таблицы, уровни, квестовые задания и различные формы поощрения. Баллы, как правило, присуждаются за выполнение учебных задач, ответы на вопросы и активное участие в работе, обеспечивая оперативную фиксацию результатов и своевременную обратную связь. Значки выполняют функцию символического подтверждения достижений и способствуют укреплению у обучающихся чувства признания собственных успехов. Рейтинговые таблицы формируют наглядную систему сопоставления результатов, отражая индивидуальное или групповое продвижение и усиливая учебную мотивацию за счёт элементов доброжелательной конкуренции. Уровневая организация, в свою очередь, визуализирует динамику продвижения и представляет процесс обучения как последовательное освоение всё более сложных этапов. Квесты и миссии придают заданиям целенаправленный и зачастую сюжетно организованный характер, что повышает их привлекательность и усиливает ощущение интеллектуального вызова. Поощрения, как материальные, так и символические, закрепляют положительные результаты деятельности и акцентируют внимание на достигнутом успехе.

Существенное значение в структуре геймификации имеет также соотношение соревновательных и кооперативных начал. Элементы состязательности способны интенсифицировать учебную активность, стимулировать стремление к более высоким результатам и формировать атмосферу эмоциональной включённости в процесс выполнения заданий. Одновременно с этим механизмы сотрудничества, включая командные миссии, коллективные формы вознаграждения и парные задания проблемного характера, создают условия для развития коммуникативных навыков, взаимной поддержки и социального взаимодействия. В условиях обучения английскому языку подобное сочетание приобретает особую значимость, поскольку эффективное овладение иностранным языком предполагает не только индивидуальную инициативу, но и постоянную совместную речевую практику. В связи с этим геймификация способствует развитию не только личных образовательных достижений, но и социальных и коммуникативных компонентов учебной деятельности.

Эффективность перечисленных элементов обусловлена тем, что они обеспечивают реализацию трёх ключевых педагогических условий: вовлечённости, ситуации вызова и обратной связи. Вовлечённость проявляется в эмоциональной включённости учащихся в учебный процесс и повышении их

интереса к выполняемым заданиям. Ситуация вызова побуждает обучающихся к активности, самосовершенствованию и проявлению настойчивости в достижении поставленных целей. Обратная связь, предоставляемая в оперативной форме, позволяет своевременно отслеживать прогресс и поддерживать устойчивую концентрацию внимания. В совокупности данные характеристики делают образовательный процесс более динамичным, структурированным и прозрачным. Следовательно, геймификация способна трансформировать рутинные формы учебной работы в значимый и стимулирующий опыт, способствующий повышению учебной активности и поддержанию коммуникативной практики.

Внутренняя и внешняя мотивация

Воздействие геймификации на учебную мотивацию может быть интерпретировано через положения теории самодетерминации, разработанной Е. Деци и Р. Раян. В рамках данной теоретической концепции выделяются две основные формы мотивации: внутренняя и внешняя. Внутренняя мотивация связана с включённостью личности в деятельность вследствие её познавательной привлекательности, эмоциональной значимости и способности приносить удовлетворение от самого процесса выполнения. Внешняя мотивация, напротив, обусловлена ориентацией на внешние результаты, к числу которых относятся оценки, одобрение, поощрения и социальное признание. В условиях образовательного процесса обе разновидности мотивации обладают существенным значением, однако именно внутренняя мотивация представляет особую педагогическую ценность, поскольку способствует более глубокому включению учащихся в учебную деятельность, повышает их настойчивость и формирует более благоприятное отношение к обучению.

Геймификация обладает потенциалом одновременно поддерживать как внутренние, так и внешние мотивационные механизмы. С одной стороны, такие игровые компоненты, как баллы, значки достижений, различные формы вознаграждения и рейтинговые таблицы, функционируют как внешние стимулы, активизирующие участие учащихся и подкрепляющие прилагаемые ими усилия. Подобные средства особенно эффективны в работе с теми обучающимися, которые первоначально демонстрируют слабую заинтересованность в учебной деятельности или недостаточную уверенность в собственных возможностях. С другой стороны, при методически грамотной организации геймифицированных заданий они способны стимулировать и внутреннюю мотивацию, поскольку делают процесс обучения более увлекательным, интерактивным и личностно значимым. В данном случае побудительным фактором становится не только получение награды как внешнего результата, но и удовлетворение, возникающее в процессе преодоления трудностей, взаимодействия с одноклассниками и осознания собственного продвижения. Следовательно, геймификация может рассматриваться как средство постепенного перехода от внешне обусловленного участия к более глубоко интериоризированной мотивации.

Теория самодетерминации также акцентирует внимание на том, что мотивация приобретает большую устойчивость и эффективность в тех случаях, когда учащиеся испытывают чувство автономии, компетентности и связанности с другими. Применительно к урокам английского языка, организованным на основе геймификации, автономия может поддерживаться за счёт предоставления обучающимся возможности выбора заданий, ролей или миссий; компетентность — посредством наглядной фиксации прогресса через уровневую структуру и систему оперативной обратной связи; связанность — через организацию командной работы, совместного решения задач и коммуникативного взаимодействия.

Психологическое воздействие игровых элементов

Одним из важнейших факторов эффективности геймификации в образовательном процессе является ее психологическое воздействие на учащихся. Игровые элементы способны вызывать у обучающихся эмоциональную вовлеченность, ощущение вызова, соревновательный интерес и чувство достижения. Именно эти психологические реакции во многом определяют, насколько активно ученик включается в учебную деятельность и насколько устойчивым оказывается его интерес к предмету. В условиях урока английского языка это особенно важно, поскольку изучение языка требует постоянной практики, повторения и активного участия в речевом взаимодействии.

Когда задание представлено не как обычное упражнение, а как миссия, квест или этап прохождения уровня, учащиеся воспринимают его с большим интересом. Элемент новизны и ожидание результата делают даже привычные задания более привлекательными.

Не менее значимым является повышение вовлеченности. Геймификация помогает удерживать внимание учащихся на протяжении урока, поскольку учебная деятельность приобретает более динамичный и интерактивный характер. Это побуждает учащихся включаться в деятельность не из-за внешнего принуждения, а благодаря естественному интересу к процессу. Баллы, уровни, награды и мгновенная обратная связь делают процесс обучения более наглядным и эмоционально насыщенным. В результате учащиеся чувствуют себя не пассивными слушателями, а активными участниками происходящего. Такая вовлеченность особенно важна для уроков английского языка, где результативность во многом зависит от степени участия каждого ученика в коммуникативной практике.

Игровые механики также формируют ситуацию вызова, оказывающую положительное влияние на учебную мотивацию. Постановка перед учащимся конкретной цели, необходимость выполнения миссии или преодоления определённого уровня сложности стимулируют его к проявлению усилий, настойчивости и стремлению к самосовершенствованию. Вместе с тем принципиально важно, чтобы степень трудности заданий соответствовала

реальным возможностям обучающихся: чрезмерно простые задания, как правило, не вызывают устойчивого интереса, тогда как излишне сложные способны порождать чувство неудовлетворённости и снижать мотивацию. Методически грамотно организованная геймификация обеспечивает оптимальное соотношение доступности и сложности, что позволяет учащимся испытывать удовлетворение от преодоления учебных трудностей и сохранять стремление к дальнейшему продвижению.

Особую роль играет и соревновательный аспект. Элементы соревнования, например таблицы лидеров, командные конкурсы или игровые вызовы, способны усиливать активность учащихся и побуждать их к более интенсивному участию в уроке. Соревнование может повысить интерес к выполнению заданий, сделать работу более эмоциональной и стимулировать стремление показать лучший результат. Однако при использовании соревновательных элементов важно сохранять педагогический баланс, чтобы конкуренция оставалась доброжелательной и не вызывала у отдельных учащихся чувства тревоги или неуспеха. В этом отношении особенно эффективным может быть сочетание соревнования с сотрудничеством, когда ученики стремятся к успеху не только индивидуально, но и в составе пары или команды.

Еще одним важным психологическим эффектом является чувство достижения. Когда учащиеся получают награду, переходят на новый уровень, зарабатывают баллы или успешно завершают квест, у них возникает ощущение прогресса и собственной успешности. Это усиливает уверенность в своих силах и формирует положительное отношение к обучению. Для уроков английского языка это имеет особое значение, поскольку многие учащиеся боятся допускать ошибки в речи и испытывают неуверенность при устном высказывании. Если ученик видит, что его усилия замечены и приводят к конкретному результату, его готовность участвовать в дальнейшей речевой деятельности возрастает.

Кроме того, геймификация может создавать безопасную среду для участия. В традиционном обучении учащиеся нередко боятся ошибиться, быть осмеянными или получить отрицательную оценку, особенно при устных ответах на иностранном языке. Игровой формат частично снимает это напряжение, поскольку участие в задании воспринимается как часть общего процесса игры, а не как строгая проверка знаний. В таких условиях ученики чаще проявляют инициативу, охотнее вступают в диалог, задают вопросы и пробуют использовать иностранный язык без чрезмерного страха перед ошибками. В результате, геймификация способствует не только повышению мотивации, но и снижению психологических барьеров, которые мешают развитию коммуникативной активности.

В целом психологическое воздействие игровых элементов проявляется в том, что они делают учебный процесс более эмоционально привлекательным, поддерживают положительное отношение к деятельности и побуждают учащихся к более активному участию. Благодаря этому геймификация может

рассматриваться как эффективное средство не только для усиления мотивации, но и для формирования более благоприятной психологической атмосферы на уроках английского языка.

Использование геймификации на уроках английского языка

Наблюдаемые в последние годы трансформации в методиках преподавания английского языка, отходящие от традиционных подходов, подчеркивают актуальность поиска инновационных решений. Как отмечает Iwan Dudy Gunawan в своей работе "Gamification in Teaching English to Young Learners: A Review of Recent Studies", геймификация - это введение игровых элементов (баллов, уровней, наград, рейтингов) в неигровой образовательный контекст с целью повышения эффективности обучения. В данном контексте, геймификация, в частности использование элементов игрового дизайна, таких как системы вознаграждений, в неигровых образовательных средах, признана высокоэффективной стратегией. Она способствует значительному повышению уровня вовлеченности, стимулирует мотивацию и активизирует коммуникативную деятельность учащихся, тем самым оптимизируя процесс усвоения новых знаний.

Геймификация играет ключевую роль в продвижении коммуникативного подхода к изучению иностранных языков. Этот подход фокусируется на умении учащихся использовать язык в реальных жизненных ситуациях. Исследования Savignon, S. J. ("Communicative Language Teaching: State of the Art") подчеркивают, что основная цель обучения иностранному языку – это развитие у студентов способности эффективно общаться в реальном мире. Однако традиционные методы часто не предоставляют достаточных возможностей для практики и взаимодействия. Геймификация, напротив, способна восполнить этот пробел, создавая учебную среду, максимально приближенную к реальной коммуникации, благодаря внедрению игровых элементов, которые побуждают учащихся к активному общению друг с другом.

Важную роль в интеграции игровых элементов играют цифровые образовательные платформы, такие как Kahoot, Quizizz, Duolingo и другие. Эти платформы предоставляют возможность для мгновенной обратной связи, создания соревновательной среды и повышения интереса студентов к изучению языка. Как подчеркивают Zhang и Hasim в работе "Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research", наиболее распространенными и эффективными элементами игрового обучения являются баллы, рейтинги, вознаграждения и обратная связь.

Аспект обучения	Проявление влияния геймификации	Примеры инструментов/видов деятельности
Развитие речевой деятельности	Активизация устной речи, улучшение вовлеченности в работу	Викторины, командные задания и ролевые игры
Развитие языковых навыков	Увеличение запаса слов, улучшение произношения и развитие беглой речи	Лексические задания, задания на говорение

Формирование уверенности	Снижение страха ошибок, повышение уверенности в устной речи	Игровые задания, командная работа
Повышение мотивации	Рост интереса к обучению, вовлеченность в процесс учебы	Kahoot, Qizzz, Duolingo
Обратная связь и контроль	Мгновенная оценка результатов, визуализация прогресса	Онлайн-викторины, цифровые платформы
Психологический контроль	Снижение тревоги, формирование позитивной атмосферы	Игровая среда

Таблица 1. Влияние геймификации на аспекты обучения английскому языку

Анализ данных таблицы показывает, что геймификация оказывает многогранное влияние на образовательный процесс. Она не только способствует совершенствованию языковых компетенций, но и стимулирует рост мотивации, укрепляет уверенность в себе и повышает коммуникативную активность учащихся.

Кроме того, геймификация прекрасно создает хорошие психологические условия в классе. Игровая среда раскрепощает учащихся, снижая языковую тревогу и побуждая их к активному участию в диалоге. Это особенно важно при изучении английского языка, где боязнь ошибок часто является главным препятствием на пути развития речевых навыков.

Педагогический потенциал геймификации

Геймификация сегодня является ценным инструментом в образовании, открывающим большие возможности для более качественного изучения иностранных языков. Внедрение игровых подходов делает учебный процесс более увлекательным, стимулирует активность студентов и способствует развитию их языковых, когнитивных и личностных качеств.

Согласно статье И.В. Коваленко и Т.П. Скворцовой, игровые технологии стали неотъемлемой частью уроков английского языка. Они помогают студентам лучше общаться в межкультурной среде, повышают их интерес к предмету и развивают самоорганизацию. Авторы подчеркивают, что благодаря игровым методам обучение становится более персонализированным и эффективным.

Важным преимуществом геймификации является ее положительное влияние на мотивацию к обучению. Исследование Коваленко и Скворцовой выявило, что преподаватели, использующие игровые элементы, наблюдают значительный рост мотивации студентов, их познавательного интереса и вовлеченности в учебный процесс. Это объясняется тем, что игровые элементы, такие как баллы и достижения, переориентируют студентов с избегания неудач на стремление к успеху, тем самым укрепляя их внутреннюю мотивацию.

Кроме того, систематический обзор Z. Zainuddin и др. под названием 'The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A Systematic Review of Empirical Evidence' показал, что геймификация по-разному влияет на учебу. Она делает студентов более мотивированными, вовлеченными и помогает им лучше общаться друг с другом. Ученые отмечают, что благодаря игровым элементам

студенты дольше сохраняют интерес к учебе и показывают лучшие результаты.

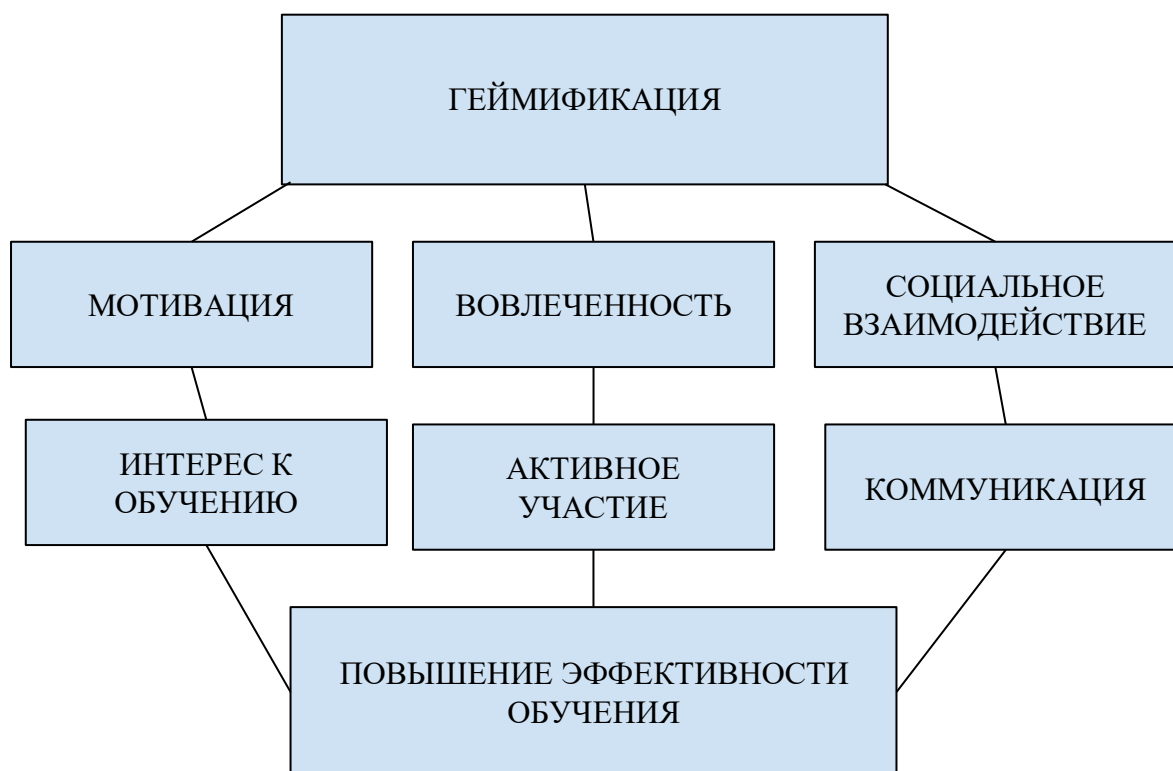


Рисунок 1. Схема 1. Влияние геймификации

Диаграмма наглядно иллюстрирует, что геймификация, комплексно воздействуя на мотивацию, поведение и социальное взаимодействие учащихся, в конечном счете значительно повышает общую эффективность обучения.

Проблемы и ограничения использования геймификации.

Несмотря на огромный потенциал геймификации в обучении, ее реализация сталкивается с рядом трудностей. Чтобы успешно применять игровые элементы в образовании, важно учитывать эти ограничения при планировании образовательных программ. Современные исследования показывают, что эффективность геймификации зависит от того, как и где она применяется, насколько хорошо подготовлен преподаватель и каковы особенности учащихся.

Главная опасность заключается в том, что учащиеся могут сосредоточиться на самой игре, а не на учебных целях. Как отмечают И. В. Коваленко и Т. П. Скворцова в работе «Игровые технологии и приемы геймификации в преподавании английского языка: анализ педагогического опыта», чрезмерное увлечение игровым процессом может привести к поверхностному усвоению знаний, когда учащиеся гонятся за баллами и наградами, забывая о сути материала.

Квалификация преподавателя также играет важную роль. Чтобы успешно применять геймификацию, учитель должен уметь работать с цифровыми инструментами, грамотно интегрировать игровые элементы в уроки и

адаптировать их к разным уровням подготовки учащихся. Опытные преподаватели, как правило, используют более сложные и разнообразные игровые подходы, в то время как новички ограничиваются простыми механиками.

Наконец, нельзя забывать о технических и организационных аспектах. Для использования цифровых платформ и приложений необходимо соответствующее оборудование, стабильный Интернет и цифровая грамотность всех участников. При недостаточной технической базе эффективность геймификации значительно снижается.

Список литературы:

1. Savignon, S. J. Communicative Language Teaching: State of the Art // *TESOL Quarterly*. 1991. Vol. 25, No. 2. P. 261–277.
2. Zhang, S., Hasim, Z. Gamification in EFL/ESL Instruction: A Systematic Review of Empirical Research // *Frontiers in Education*. 2023. Vol. 8. Article 9849815.
3. Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., Perera, C. The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A Systematic Review of Empirical Evidence // *Educational Technology & Society*. 2020. Vol. 23, No. 3. P. 1–16.
4. Salmani-Nodoushan, M. A. Language Teaching: State of the Art // *The Asian EFL Journal Quarterly*. 2006. Vol. 8, No. 1. P. 169–193
5. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.
6. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*.

PROMOTING AUTOPSYCHOLOGICAL COMPETENCE OF FUTURE TEACHERS THROUGH ENGLISH LANGUAGE LEARNING

Aruzhan Karimtayeva - master's degree student

Dina Kurmanayeva - PhD, associate professor at Foreign

Languages Department, Faculty of Philology

L.N. Gumilyov Eurasian National University, Astana, Kazakhstan

dinakurmanayeva@mail.ru

Abstract

This article examines the role of English language learning in promoting autopsychological competence among future teachers. The study is theoretical and draws on research in language pedagogy and educational psychology. It argues that the