

УДК 378.14
DOI 10.17513/snt.39827

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОГО ИНОЯЗЫЧНОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ-БАКАЛАВРОВ В ВЫСШИХ ШКОЛАХ

Габдуллина А.Ш., Рубцова А.В.

*ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого»,
Санкт-Петербург, e-mail: conlimon@yandex.ru, rubtsova_av@spbstu.ru*

Актуальность работы заключается в назревшей необходимости введения нового подхода к обучению в иноязычном вузовском образовательном процессе, который включает геймификацию как одно из действенных средств. Подход данного исследования – рассмотреть геймификацию как способ оптимизации иноязычного образования, выявить подходы к ее реализации, проанализировать результаты и определить теоретическую и практическую значимость данного подхода. Геймификация в данном контексте является одним из средств улучшения качества и уровня владения иностранным языком, которое ставит цель мотивировать студентов-бакалавров и улучшить процесс обучения языкам. Результаты исследований показывают положительное влияние геймификации на процесс обучения иностранным языкам. Студенты-бакалавры в высшей школе, вовлеченные в игровой обучающий процесс, демонстрируют высокий уровень мотивации и интереса к изучению языка. Данная статья имеет теоретическую и практическую значимость, а именно: выявлено, что геймификация в контексте иноязычного обучения расширяет теоретические рамки педагогики и психологии обучения. Геймификация способствует развитию творческого мышления и способностей к решению проблем. Внедрение геймификации в образовательный процесс является актуальным практическим шагом для образовательных учреждений и педагогов. Она может быть использована в школьных программах, университетах и в системе дополнительного образования для взрослых. Геймификация имеет также потенциал для дистанционного обучения и самообразования. Ее внедрение требует дополнительных исследований и разработок, но она является перспективным подходом к формированию языковой компетенции в современном мире.

Ключевые слова: геймификация, мотивация, развитие, иноязычная коммуникативная компетенция, игровой компонент, кейс

GAMIFICATION IN THE CONTEXT OF MODERN FOREIGN LANGUAGES EDUCATION OF BACHELOR STUDENTS AT UNIVERSITIES

Gabdullina A.Sh., Rubtsova A.V.

*Peter the Great Saint Petersburg Polytechnic University, Saint Petersburg,
e-mail: conlimon@yandex.ru, rubtsova_av@spbstu.ru*

The relevance of the work lies in the urgent need to introduce a new teaching approach into the foreign language university educational process, among with gamification as one of the effective means. The method of this study is to consider gamification as an approach to optimizing foreign language education, identify approaches to its implementation, analyze the results and determine the theoretical and practical significance of this approach. In this context, gamification is one of the approaches to improve the quality and level of foreign language proficiency, which aims to motivate bachelor students and improve the language learning process. The findings of the current studies show the positive impact of gamification on the process of teaching foreign languages. Bachelor's students in higher education who are involved in a game-based learning process demonstrate an increase in motivation and interest in learning the language. This article has theoretical and practical significance, namely, it has been revealed that gamification in the context of foreign language education expands the theoretical framework of pedagogy and the psychology of learning. Gamification promotes creative thinking and problem-solving abilities. The introduction of gamification into the educational process is a relevant practical step for educational institutions and teachers. It can be used in school programs, universities and adult education courses. Gamification also has potential for distance learning and self-education. Its implementation requires additional research and development, but it is a promising approach to the formation of language competence in the modern world.

Keywords: gamification, motivation, development, foreign language communicative competence, game component, case

Современные реалии таковы, что иностранный язык является одной из базовых дисциплин как в школе, так и в вузе. Несмотря на немалое количество часов, выделенных на изучение данного предмета, уровень сформированности иноязычной коммуникативной компетенции современных студентов-бакалавров все же оставляет желать лучшего. К сожалению, обучающиеся, которые не получают дополнительных частных занятий, не могут пра-

вильно выражать свои мысли ни на письме, ни устно и испытывают также огромные трудности с восприятием иноязычной речи на слух [1]. Вопросы грамматики и лексики, их правильный выбор зачастую вызывают также проблемы у современных обучающихся на различных этапах. При этом следует отметить, что задания ЕГЭ по английскому языку очень часто не соответствуют программным требованиям, предъявляемым в общеобразовательных школах

РФ по указанной дисциплине. Ситуация не самая лучшая, как видим.

После поступления в вузы такие студенты испытывают также немалые сложности, так как не имеют базовых знаний по английскому языку, а вузовские требования предусматривают владение иностранным языком на уровне В2, что предполагает и деловой английский язык, и профильный, и постоянное свободное иноязычное общение.

Авторы полагают, что в данной ситуации необходимо кардинально менять и содержание, и некоторые цели обучения, а главное – сформировать мотивацию к иноязычному академическому процессу. Уверены, что и подход к обучению требует корректировки [2].

Одним из подходов, рекомендованных к использованию в современных вузовских условиях, является геймификация, т.е. применение игрового компонента на занятиях по иностранному языку. Ранее полагали, что такой подход приемлем только на начальной ступени изучения языка, однако более поздние исследования методистов доказывают актуальность его широкого применения и на более продвинутых ступенях обучения. Кроме того, обучение взрослых может включать также игровой компонент, который выражается в использовании деловых игр на занятиях.

Геймификация как подход стала широко изучаться и применяться как в России, так и за рубежом. Следует отметить, что понятие «геймификация» не является тождественным понятию «игра». Геймификация предполагает использование определенных игровых элементов для достижения профессиональных целей, а не для развлечения, в то время как игра представляет собой абстрактную или отвлеченную систему или ситуацию, в которой участники занимают определенные роли и соблюдают правила, чтобы достичь конкретного результата. Этот результат обычно не связан ни с образовательными, ни с рабочими целями. Геймификация отличается от других игровых подходов, таких, как традиционные игры и симуляции, и тем, что она не трансформирует реальность в игру, а сохраняет ее как реальность, предоставляя учащимся игровые элементы, которые взаимодействуют с реальными задачами и ситуациями [3]. Геймификация не направлена на простое развлечение студента; ее основной целью является улучшение процесса обучения путем внедрения игровых элементов, чтобы более эффективно освоить материал или развить необходимые компетенции.

Наиболее распространенной и популярной формой геймификации в процессе об-

учения иностранным языкам являются ролевые игры [4]. Они представляют собой неотъемлемую часть коммуникативного подхода к обучению иностранным языкам. Участники ролевых игр решают разнообразные экстралингвистические задачи общения исходя из своих целей, ситуации, контекста общения, личных намерений и целей других участников, а также взаимодействия между ними и ролями, которые выполняют остальные участники коммуникации. Преподаватель определяет роли и ситуации общения (иногда также цели), но сами участники игры самостоятельно взаимодействуют, действуя в парах или группах, и реализуют соответствующую им ролевую активность и общение на иностранном языке.

Как утверждает С.В. Титова, геймификацию стоит применять с целью достижения «профессиональных задач, а не для развлекательных целей» [5, с. 13].

По мнению Л.С. Выготского, игра представляет собой уникальное проявление деятельности, которое возникает из-за несуществующих потребностей и, таким образом, формирует общественный опыт [6].

Как пишет К. Вербах, геймификация в обучении иностранному языку заключается в интеграции игровых аспектов и механик в учебный процесс, что превращает ее в более увлекательное занятие, напоминающее игру, но не являющееся ею [7].

А.И. Войтенко отмечает, что геймификация представляет собой осознанный и целенаправленный подход, который использует различные механизмы и подходы с целью увеличения лояльности и изменения привычек. Она интегрирует игровые элементы и правила их создания для решения задач, которые сами по себе не являются играми [8].

Такие исследователи, как В.В. Певзнер, В.И. Погорелова и Д.А. Шуклина, высказывают мнение, что геймификация способствует глубокому погружению в языковую среду. Использование игровых элементов, таких, как ролевые задачи и квесты, может помочь студентам-бакалаврам развивать умения в понимании и выражении себя на иностранном языке [9].

Исследования, проведенные Х. Дичевой [10] и К. Скок [11], показывают, что воздействие игровых элементов на поведение студентов-бакалавров представляет собой неизученную область, и эффективные комбинации таких элементов пока не систематизированы полностью. Недавние исследования Systematic Literature Review (SLR) показывают, что результаты использования геймификации в образовании непоследовательны, и, следовательно, необходимо большее понимание для дальнейшего раз-

вития знаний об использовании геймификации для обучения [12].

Согласно К. Каппу, геймификация представляет собой «интеграцию игровых подходов в контекст неигровых процессов, включая сферу образования» [13, с. 8]. Он описывает также ее как «применение игровой механики, эстетики и мышления с целью привлечения людей к обучению и решению разнообразных задач, а также для стимулирования их мотивации» [13]. Так, К. Вербах видит геймификацию как процесс, в котором игровая механика и мышление используются для решения задач вне игрового контекста и привлечения людей к участию в процессе [14]. С. Детердинг, с другой стороны, определяет геймификацию как применение игровых элементов в контексте, не относящемся к играм [15].

Как отмечает Дж. Банфилд, обучающие игры используются на различных этапах образования и производства, так как они считаются инструментом, способствующим мотивации и активизации учебных и рабочих процессов [16]. Однако крайне важно учитывать индивидуальность студентов [17]. Анализ исследований показал, что, в зависимости от характеристик студентов-бакалавров, например, личных предпочтений, стилей обучения, восприимчивости к различным педагогическим подходам, их опыт и производительность могут меняться в зависимости от образовательных систем [18].

Таким образом, под геймификацией в иноязычном обучении авторы понимают интеграцию игровых элементов и подходов в процессе обучения на иностранном языке с целью повышения мотивации, учебной эффективности и вовлечения студентов.

Материалы и методы исследования

В данной статье рассматривается геймификация в обучении иностранному языку, показаны различные уровни применения игр, определены результаты и преимущества игровых подходов в современном иноязычном образовательном сегменте. Используются методы сравнения игры с прочими учебными подходами, выявлены ее преимущества и положительное влияние на формирование и развитие мотивации обучаемых к иноязычному академическому процессу.

Применили подход геймификации, выявили ее положительные и отрицательные стороны, а также рассмотрели возможность ее расширенного применения для изучения иностранного языка на различных этапах. Синтезировали полученный материал, разработали систему использования игровых упражнений в самом лучшем и эффективном ее применении при обучении. Привле-

чен также опыт работы и наблюдения за использованием методически отработанных игр в учебном процессе, положительная динамика в результатах обучения при контроле выявляет значимость игрового компонента при обучении.

Результаты исследования и их обсуждение

Геймификация – это использование игр и игровых подходов в учебном процессе. В нашем случае это иноязычная образовательная деятельность. Полагают, что использование игры повышает мотивацию и качественно вовлекает обучаемых в учебный процесс [19]. Отметим, что в настоящее время геймификация стала использоваться для обучения на более продвинутых уровнях и для разных возрастных групп.

Геймификация имеет ряд принципов.

Во-первых, это автономность, которая означает, что дальнейший академический процесс зависит от намерений участника. Каждый участник чувствует ответственность за результат игры в целом, осознает свою лепту в большом деле, при этом все более мотивируя себя на качество и результат [20].

Во-вторых, это ценность. При планировании занятий по иностранному языку с учетом игр важно помнить, что значимость учебы не утрачивается, она просто несколько переносится в другой формат. Студент-бакалавр, играя, выполняя условия, достигая результата, по сути, осваивает различную лексику и грамматику, тренирует виды речевой деятельности, а также осваивает иноязычное общение без стресса, боязни ошибок, психологического давления.

В-третьих, постепенное развитие иноязычной коммуникативной компетенции. На начальном уровне обучения задачи просты, соответственно, игра также не представляет больших сложностей для обучаемого [21]. Далее усложняются условия игры, требуется больше внимания, концентрации, логики, анализа. Возможно даже применение разноуровневых игр, и при прохождении определенного этапа, обучающийся гордится этим, он видит свой результат, он мотивирован идти дальше.

В-четвертых, предусмотрено, что обучающийся не боится проиграть, потерпеть фиаско, так сказать. Нет стресса, так как это всего лишь игра. Технологии игрового сегмента предусматривают несколько попыток для обучаемого, он может учесть ошибки и не допустить их в последующей деятельности. Студент-бакалавр может проявлять творческую активность, экспериментировать, и это его значительно мотивирует, а не отталкивает от иностранного языка [22].

В-пятых, игра предусматривает моментальную реакцию. Отметим, что специально разработанные для усвоения иностранного языка игры ставят приоритетными задачи моментального фидбека. Сделал – получи результат, сделал более качественно – получи более высокий результат. Опять так и все эти факторы работают на мотивацию [23].

В-шестых, это наглядность. Обучающийся получает вознаграждения за свои успехи, это видят все игроки, все участники академического процесса. Это побуждает к дальнейшим свершениям, мотивирует, формирует некий азарт. Таким образом, важный элемент геймификации демонстрирует студентам-бакалаврам, что он или она прогрессирует в изучении содержания или в развитии навыка, которым необходимо овладеть. Процесс перемещения по контенту к конечной цели является одним из элементов геймификации.

Согласно К. Каппу, геймификация должна ориентировать учащегося на то, где он находится в процессе обучения, куда он движется и сколько еще ему нужно пройти до конца. Концепция состоит в том, что студент-бакалавр может «видеть» прогресс [24].

В последнее время растет количество исследований, посвященных использованию геймификации как средства облегчения изучения словарного запаса и повышения самостоятельности учащихся. Так, учеными было проведено исследование «Работает ли геймификация? Обзор литературы эмпирических исследований о геймификации» (авторы Ю. Хамари, Й. Койвисто и Г. Сарса) [25], в нем представлен обзор литературы, в котором авторы исследуют эффективность геймификации на основе анализа ряда эмпирических исследований. В работе «Концептуальная литература. Международный журнал по играм и компьютерам» авторы Ричард Н. Ландерс, Карен Н. Бауэр, Роберт К. Каллан исследуют психологическую теорию и концептуальные аспекты геймификации и обсуждают ее применимость в образовательных контекстах [26]. В труде «Улучшение участия и обучения с помощью геймификации» была проведена квазиэкспериментальная работа с использованием геймификации для обучения английской лексики. Результаты показали, что геймификация способствует более эффективному усвоению и запоминанию новых слов, а также повышает мотивацию студентов [27]. Указанные статьи доказывают, что одним из мотивирующих факторов является то, что для работы на английском языке необходимо выучить определенное количество слов [28].

Таким образом, авторы видят, что геймификация порождает интерес к учебе, способ-

ствует быстрому получению знаний, умений и навыков, так как указанная технология ненавязчиво вводит новый материал, это эффективный инструмент повышения уровня обучаемого в удобной, интересной, мотивирующей форме [29]. Кроме того, освоение иностранного языка на любом этапе и уровне становится психологически комфортным, так как нет давления, противопоставления преподавателя и студента-бакалавра, обучающиеся перенимают опыт друг друга, а педагог лишь верно направляет их.

Освоение иностранного языка на любом этапе и уровне становится психологически комфортным, так как нет давления, противопоставления преподавателя и ученика, обучающиеся перенимают опыт друг друга, а преподаватель лишь верно направляет их. Геймификация деятельности охватывает проблемы и задачи, вызывающие психологический стресс, в интервальном процессе, который охватывает проблемы и задачи, вызывающие психологическое напряжение, что, в свою очередь, помогает учащимся сосредоточиться на задачах без постороннего вмешательства. Эмоции, вызванные выполнением заданий в процессе применения геймификации, вызывает положительный стресс, связанный с положительными эмоциями, такими как радость, удовлетворение и волнение [30].

Следует отметить также, что роль преподавателя в таком учебном игровом процессе очень важна, однако все происходит без его непосредственного участия. На самом деле игра – это грамотная, методически отработанная постановка, специальный инструмент, продуманный до мелочей. Если преподаватель не отрепетировал указанный сценарий, отнесся без особого внимания к данному процессу, игра теряет свою значимость и методическую ценность [31].

Как уже было сказано, игра как методический прием универсальна и может быть применима к различным возрастным категориям обучаемых. Однако содержание, построение и условие игр варьируются в силу различных потребностей студентов в них. Поясним, как это реализуется в контексте обучения иностранному языку.

Для дошкольников применимы только игровые подходы, они не поймут простого пояснения, либо забудут. Они познают мир в игре, иностранные слова, фразы возможно вводит именно посредством геймификации [32]. В контексте обучения студентов-бакалавров важно помнить о постоянном совершенствовании и развитии указанных обучаемых, игры превращаются в деловые, которые требуют более качественной разработки преподавателем [33]. Однако

все затраты будут возмещены активностью и результативностью студентов. Проведение игр для данной возрастной категории возможно с полным погружением в язык, что будет способствовать более высокому результату овладения иноязычным общением с профильным и деловым компонентом. Отметим, что, несмотря на некоторое недоверие к игре как эффективному подходу обучения иностранному языку со стороны взрослого населения, такие обучающиеся забывают о скепсисе при правильном построении игры, определении ее целей и задач, а также хода и содержания [34].

Игровые техники делают учебу интересной, занимательной, востребованной и эффективной. Наблюдения и опыт работы преподавателей показывают, что тот материал, который вводится и закрепляется при помощи викторин, квестов и онлайн-тренажеров, запоминается надолго, имеет качественное практическое применение, способствует снятию языкового барьера, развивает творческие навыки обучаемых [35]. Возможно использование анимации и музыкального сопровождения на занятии по иностранному языку, это вносит элемент релакса даже при введении очень сложных тем с непостоянной лексикой и противоречивыми грамматическими аспектами.

Геймификация привносит в учебный процесс здоровый азарт. Например, возможно предложить студенту выполнить какой-либо тест за определенное количество времени, что принесет ему определенные баллы. Также рекомендуется распределять обучаемых по командам и устраивать соревнования в процессе игры [36]. Выигравшая команда получает наибольшее количество баллов, возникает здоровая конкуренция, желание опередить противника и победить. В процессе игры возможно выдавать обучающимся значки, призы, поощрения за победу в личном или командном соревновании на занятии. Это повышает уровень студента в глазах окружающих. Могут быть введены элементы риска – возможности потерять баллы, бонусы, очки за ошибки, равно как приобрести их. Следует вводить и материальное поощрение за хорошие результаты – самозачеты, самоэкзамены, отличные и хорошие оценки по итоговой аттестации, потенциальное снижение стоимости обучения за дополнительные занятия либо их бесплатное предоставление взрослым победителям. Такие меры помогут не только сформировать мотивацию, но и поддерживать ее, развивать и получать замечательные результаты по иностранному языку независимо от этапа обучения и уровня.

Следует подчеркнуть, что у геймификации есть не только положительные стороны, также возможны и минусы. Эксперты считают, что неверное планирование игры преподавателем может нарушить ход урока, снизить его результативность. Также полагают, что искусственное введение игровых подходов в учебную деятельность способствует несерьезному отношению к академическому процессу и снижает успеваемость обучаемых. Кроме того, интерес, основанный на игре, временный, ненадежный. Серьезные темы не должны объясняться посредством игровых подходов, особенно это касается вузовского образования [37].

В силу указанных негативных характеристик важно «упаковать» в игровую оболочку все занятие, построить специальный сценарий, кейс, также это может относиться и к целым учебным планам. Важно поставить задачу перед обучающимися, бросить им вызов и рассмотреть, как они ее решат, используя свои навыки в иноязычной коммуникативной компетенции. Они должны смоделировать ситуацию, найти правильное решение, и именно в игровых подходах это возможно сделать без особых потерь, волнения и проблем. Весь процесс пройдет идеально, если игра спланирована качественно, если сценарий соответствует потребностям студентов, если им интересно играть определенные роли [38]. Преподаватель в данном ключе – наставник, советчик, направляющий, но не диктатор, он должен быть демократичен, контактен, толерантен, но при этом справедлив и честен со обучающимися.

Заключение

В соответствии со всем вышесказанным, авторы приходят к следующему. Геймификация в современных условиях является одной из действенных подходов обучения иностранному языку, повышающей мотивацию обучаемых. Она универсальна, т.е. может быть использована с разными возрастными категориями слушателей и на разных этапах обучения. Геймификация имеет ряд преимуществ, а также недостатков, как и любой подход при обучении иностранному языку. Положительные характеристики – это творчество, мотивация, возможные исследовательские тенденции, воспитание командного духа и сотрудничества обучающихся. Отрицательные особенности указанного подхода – это время на подготовку сценария преподавателем, моделирование игры, создание естественности ситуаций, качественный подход к каждому этапу и уровню игрового подхода, соответствующее материальное обеспечение.

И все же в современных реалиях положительные аспекты данного подхода преобладают, пишутся специальные игры соответствующими IT-специалистами и методистами, составляются кейсы и деловые игры как в формате реального, так и дистанционного взаимодействия. Авторы полагают, что иностранный язык является благоприятной средой именно для игрового, творческого настроения, его освоение должно быть мотивированным для более эффективного результата, а геймификация в данном контексте является наиболее удобным инструментом.

Список литературы

- Shilovich O., Alekseenko A., Likhacheva O., Zyza V., Avdeeva R., Dedkova I. AIP Conference Proceedings. Proceedings of the II International Scientific Conference on Advances in Science, Engineering and Digital Education. 2022. 13 p.
- Выготский Л.С. Мышление и речь. М.: Слово, 2020. 544 с.
- Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9. С. 60–64.
- Чудайкина Г.М., Логинова Н.Ю., Костоварова В.В. Роль игры в обучении иностранным языкам: теория и практика // Вестник Ассоциации вузов туризма и сервиса. 2017. Т. 11, № 4. С. 82–92.
- Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методологический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135–152.
- Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М.: Смысл, 2004. 512 с.
- Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов и Фербер. 2014. 224 с.
- Войтенко А.И., Голубова А. Геймификация или работа в форме игры // Новое поколение. 2014. № 7. С. 32–34.
- Певзнер В.В., Погорелов В.И., Шуклин Д.А. Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения // Проблемы современного образования. 2016. № 2. С. 98–101.
- Dichev C., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review // Research and Practice in Technology Enhanced Learning. 2020. № 9. P. 1–36.
- Skok K. Gamification in education – practical solutions for educational courses // Polish Journal of Applied Psychology. 2016. Vol. 14 (3). P. 73–92.
- Oliveira W., Hamari J., Shi L., Toda A., Rodrigues L., Palomino P., Isotani S. Tailored gamification in education: A literature review and future agenda // Education and Information Technologies. 2022. № 28. С. 373–406.
- Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. 2012. 336 p.
- Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / Пер. с англ. А. Кардаш. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с.
- Deterding S., Sicart M., Nacke L., O'Hara K., Dixon D. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. New York: ACM Press, 2011. P. 242–248.
- Banfield J.B. Wilkerson Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy // Contemporary Issues in Education Research. 2014. Т. 7, № 4. P. 291–298.
- Qaffas A., Kaabi K., Shadiev R., Essalmi F. et al. Towards an optimal personalization strategy in MOOCs. Smart Learning Environments. 2020. № 7. P. 1–18.
- Oliveira W., Hamari J., Shi L. et al. Tailored gamification in education: A literature review and future agenda // Educ. Inf. Technol. 2023. № 28. P. 373–406
- Лихачева О.Н. Некоторые особенности современного подхода при обучении студентов неязыковых вузов иностранному языку в свете коммуникативной компетенции // Научные труды КубГТУ. 2016. № 3. С. 138–143.
- Лихачева О.Н. К вопросу о формировании и развитии дискурсивной компетенции студентов неязыковых вузов на занятиях по иностранному языку // Научные труды КубГТУ. 2017. № 1. С. 97–104.
- Лихачева О.Н., Богатырева Ж.В., Ивашкин И.И. Проектная методика как элемент оптимизационной составляющей на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе // Научный журнал КубГАУ. 2017. № 131. С. 1627–1637.
- Веремчук А.С. О мотивации студентов как необходимым условием повышения качества обучения // Научное обозрение. Педагогические науки. 2020. № 2. С. 34–38.
- Церковский А.Л. Основы психологии и педагогики: конспект лекций. Ч. 2. Витебск: Витебский государственный медицинский университет, 2017. 74 с.
- Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. 2014. 336 p.
- Hamari H., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In 47th Hawaii International Conference on System Sciences. 2014. P. 320–340.
- Landers R.N., Bauer K.N., Callan R.C. & Armstrong M.B. Psychological theory and gamification: The conceptual literature // International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations. 2017. № 9 (4). P. 21–30.
- Barata G., Gama S., Jorge J., Gonçalves D. Improving participation and learning with gamification. In Proceedings of the 2nd International Conference on Serious Games Development and Applications. 2013. P. 322–333.
- Stahl S.A., Nagy W.E. Teaching Word Meanings; Erlbaum: New York, NY, USA, 2005. 232 p.
- Татаринцева С.Н. Методика обучения иностранным языкам: теория и практика. Тольятти, 2021. 329 с.
- McGonigal J. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World; Penguin: London, UK, 2011. 211 p.
- Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. М.: Глосса, 2000. 450 с.
- Миролобов А.А. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность. М.: Наука, 2017. 550 с.
- Нечаев М.П. Теоретические концепции воспитания в развитии воспитательного потенциала образовательной среды // Антропологическая дидактика и воспитание. 2021. Т. 4, № 2. С. 19–34.
- Пидкасистый П.И. Психология и педагогика. М.: Юрайт, 2015. 724 с.
- Татаринцева Н.Е. Педагогическое проектирование: история, методология, организационно-методическая система: монография. Ростов-на-Дону; Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2019. 150 с.
- Шакирова Т.И. Патриотическое воспитание в процессе изучения иностранного языка в условиях вуза // Lingua mobilis. 2010. № 6 (25). С. 91–100.
- Шестаков Ю.А., Павлов Д.А. Патриотическое воспитание в постсоветской России в ракурсе нормотворчества // Известия высших учебных заведений. Социология. Экономика, Политика. 2016. № 3. С. 59–64.
- Likhacheva O.N., Shilovich O.B., Timchuk E.V., Shiyan S.I., Pupkova Yu.V., Kostenko R.V. Modern approaches to polytechnic education // Journal of Physics: Conference Series. Krasnoyarsk Science and Technology City Hall. Krasnoyarsk, 2020. P. 12.