

## РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ АНГЛИЙСКОГО ГОВОРЕНИЯ СТУДЕНТОВ ВУЗА СРЕДСТВАМИ ГЕЙМИФИКАЦИИ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ЦИФРОВЫХ ПЛАТФОРМ

*Низамова Регина Алимжановна*  
*преподаватель кафедры*  
*«Филология и преподавание языков»*  
*Самаркандский филиал института*  
*«International School of*  
*Financial Technology and Science»*

**Аннотация:** В статье рассматриваются возможности развития навыков английского говорения студентов высших учебных заведений с использованием геймификации и интерактивных цифровых платформ. Анализируются теоретические основы геймифицированного обучения, особенности формирования коммуникативной компетенции в условиях цифровой образовательной среды, а также практические приёмы и инструменты, способствующие повышению мотивации студентов и эффективности обучения устной речи. Делается вывод о целесообразности и результативности интеграции цифровых игровых технологий в процесс обучения иностранному языку в вузе.

**Ключевые слова:** геймификация, цифровые платформы, английский язык, говорение, коммуникативная компетенция, высшее образование.

### Введение

В условиях глобализации и цифровизации образования владение английским языком, в частности навыками устного общения, становится одной из ключевых компетенций выпускников высших учебных заведений. Современные работодатели ожидают от молодых специалистов способности свободно выражать мысли на английском языке, участвовать в профессиональных дискуссиях и эффективно взаимодействовать в международной среде. Однако традиционные методы обучения не всегда обеспечивают достаточный уровень мотивации и вовлечённости студентов, что отрицательно сказывается на развитии навыков говорения.

В связи с этим особую актуальность приобретает использование геймификации и интерактивных цифровых платформ, которые позволяют сделать процесс обучения более динамичным, лично значимым и ориентированным на активное участие студентов.

**Теоретические основы геймификации в обучении иностранному языку**

Геймификация в образовании представляет собой использование игровых элементов (баллы, уровни, рейтинги, награды, сценарии) в неигровом контексте с целью повышения мотивации и вовлечённости обучающихся. В обучении иностранным языкам геймификация опирается на коммуникативный и деятельностный подходы, предполагающие активное использование языка в ситуациях, приближённых к реальному общению.

**Основными преимуществами геймификации являются:**

- снижение языкового барьера и страха ошибки;
- повышение внутренней мотивации студентов;
- создание безопасной и поддерживающей среды для устной практики;
- развитие навыков сотрудничества и критического мышления.

Игровые механики способствуют формированию положительного эмоционального фона, что особенно важно для развития навыков говорения, требующих уверенности и спонтанности речи.

Интерактивные цифровые платформы как средство развития навыков говорения

Интерактивные цифровые платформы предоставляют широкие возможности для организации устной практики на английском языке. К числу наиболее эффективных инструментов относятся:

- образовательные платформы с элементами геймификации (Quizizz, Kahoot, Wordwall);
- приложения для развития разговорных навыков и произношения;
- видеоконференц-сервисы для проведения ролевых игр, дебатов и дискуссий;
- онлайн-доски и совместные пространства для подготовки устных высказываний.

Использование цифровых платформ позволяет моделировать реальные коммуникативные ситуации, обеспечивать мгновенную обратную связь и учитывать индивидуальный темп обучения каждого студента. Кроме того, цифровая среда расширяет возможности автономного обучения и самоконтроля.

**Практические приёмы геймифицированного обучения говорению**

В практике обучения английскому языку в вузе геймификация и цифровые платформы могут быть реализованы через следующие приёмы:

1. Ролевые игры и симуляции — моделирование профессиональных и бытовых ситуаций общения (деловые встречи, интервью, презентации).
2. Онлайн-квесты и миссии — выполнение коммуникативных заданий с постепенным усложнением и достижением целей.
3. Соревновательные форматы — командные викторины и дебаты с системой баллов и рейтингов.

4. Проектная работа — создание цифровых продуктов (видеопрезентаций, подкастов) с последующей устной защитой

Данные формы работы способствуют активизации речевой деятельности, развитию беглости и точности речи, а также формированию навыков публичного выступления.

### **Результаты и педагогический потенциал**

Опыт применения геймификации и интерактивных цифровых платформ в вузовском обучении английскому языку показывает рост учебной мотивации студентов, повышение их активности на занятиях и улучшение качества устной речи. Студенты становятся более уверенными в себе, охотнее участвуют в обсуждениях и демонстрируют готовность к реальному иноязычному общению.

Таким образом, геймификация выступает не как развлекательный элемент, а как эффективный педагогический инструмент, способствующий достижению образовательных целей.

### **Заключение**

Использование геймификации и интерактивных цифровых платформ в обучении английскому говорению студентов вуза является актуальным и перспективным направлением современной методики преподавания иностранных языков. Интеграция игровых элементов и цифровых технологий позволяет повысить мотивацию, создать условия для активной речевой практики и обеспечить более высокие результаты обучения. В дальнейшем представляется целесообразным расширять методический арсенал геймифицированных технологий и проводить эмпирические исследования их эффективности.

### **Список литературы**

1. Беспалько В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М.: Изд-во ИРПО, 2019.
2. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М.: Просвещение, 2018.
3. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. – 2011.
4. Richards J. C. Teaching Listening and Speaking. – Cambridge: Cambridge University Press, 2008.