

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ДИСЦИПЛИНЕ «ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ» В МАГИСТРАТУРЕ

Л.И. Худоногова, кандидат технических наук, доцент отделения
интеллектуальных систем, НИ ТПУ
likhud@tpu.ru

Т.Е. Мамонова, кандидат технических наук, доцент,
доцент отделения интеллектуальных систем, НИ ТПУ

*ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Томский политехнический университет» (НИ ТПУ),
Инженерная школа «Интеллектуальные энергетические системы»
Российская Федерация, 634050, г. Томск, пр. Ленина, 30*

Аннотация. Статья посвящена проблеме повышения эффективности профессиональной подготовки на английском языке студентов магистратуры технических специальностей. Контингент поступивших в магистратуру, как правило, характеризуется неоднородностью аудитории: студенты разного возраста, с различным уровнем владения английским языком, разным опытом работы и мотивацией к изучению языка. Часть студентов обучается в онлайн-формате, что создает дополнительные сложности в организации учебного процесса. Традиционные методы обучения часто оказываются недостаточно эффективными в таких условиях, что приводит к необходимости поиска более гибких и стимулирующих методов обучения. Целью данной статьи является обзор и анализ возможностей применения игровых методов в дисциплине «Профессиональная подготовка на английском языке» в магистратуре. Рассмотрены преимущества использования игровых методов, такие как повышение мотивации, адаптация к разным уровням подготовки, создание комфортной атмосферы для общения и преодоление чувства изоляции у онлайн-студентов. Особое внимание уделено связи между языковыми навыками и профессиональными целями студентов. Подобраны и категоризированы игровые методы для обучения, сформулированы требования к выбору игровых методов и описана процедура выбора с учетом целей обучения, уровня подготовки студентов, их возраста и опыта, а также возможностей для онлайн-обучения. Осуществлен обоснованный выбор игровых методов для использования в курсе «Профессиональная подготовка на английском языке», предложены конкретные примеры адаптации различных игровых методов (словесные игры, карточные игры, ролевые игры, симуляции, онлайн-викторины, творческие игры) к специфике профессиональной лексики и ситуаций для технической специальности. Рассмотрены сложности и вызовы, связанные с применением игровых методов, такие как необходимость тщательной подготовки преподавателя, регулярная адаптация игр к новым условиям, учет особенностей социальной интеграции студентов и объективная оценка результатов. В заключение подчеркнута необходимость дальнейших практических исследований для оценки эффективности предложенного подхода.

Ключевые слова. Игровые методы, профессиональная подготовка на английском языке, магистратура, повышение мотивации, геймификация.

Введение

Обучение английскому языку в современной магистратуре представляет собой важную задачу, требующую от преподавателей не только глубоких знаний предмета, но и умения адаптироваться к сложной и неоднородной аудитории. Специфика контингента магистерских программ накладывает ряд ограничений, создавая дополнительные трудности в организации эффективного учебного процесса. Прежде всего, возрастной диапазон студентов может быть весьма значительным: от недавних выпускников бакалавриата, продолжающих свое образование сразу после окончания предыдущей ступени, до опытных профессионалов, решивших вернуться к учебе спустя годы работы. Это подразумевает разнообразный профессиональный опыт и социальный статус, что, в свою очередь, влияет на подходы к обучению и мотивацию.

Еще одной существенной проблемой является разный уровень владения английским языком. В одной группе могут оказаться студенты с начальным уровнем (elementary), которым требуются базовые знания, и студенты, свободно владеющие языком (advanced), для которых необходимы более сложные и специализированные материалы. Создание учебной среды, способной удовлетворить потребности всех, становится сложной задачей. Кроме того, для многих магистрантов обучение в новой группе, с незнакомыми людьми, является непри-

вычным, что вызывает трудности с коммуникацией и установлением рабочих отношений. Это особенно актуально, учитывая, что часть студентов обучается в онлайн-формате, что может привести к чувству изоляции и усложнить взаимодействие.

Нельзя не отметить и то, что дисциплина «Профессиональная подготовка на английском языке» часто не является приоритетной дисциплиной в основном блоке, связанном с конкретной специальностью. Это ведет к снижению мотивации, поскольку студенты могут не видеть непосредственной связи между языковыми навыками и своими профессиональными целями. Дополнительной сложностью является тот факт, что занятия в магистратуре, как правило, проводятся по вечерам, после рабочего дня, когда студенты испытывают усталость и стресс, что также негативно сказывается на их вовлеченности и способности к обучению.

В этих условиях традиционные методы обучения, ориентированные на пассивное восприятие информации, могут оказаться малоэффективными [1]. В поисках альтернативных подходов все большее внимание привлекают игровые методы обучения [2–5]. Данные методы, основанные на использовании игровых элементов и механик, способны преодолеть вышеуказанные трудности, делая учебный процесс более увлекательным, мотивирующим и эффективным [6–8]. Использование игровых методов при обучении по дисциплине «Профессиональная подготовка на английском языке» в магистратуре позволит:

- повысить мотивацию и вовлеченность студентов за счет создания интересной и интерактивной учебной среды;
- адаптировать обучение к разным начальным уровням подготовки, предоставляя возможность каждому студенту продвигаться в своем темпе;
- создать комфортную и дружелюбную атмосферу для общения и взаимодействия, способствуя формированию командного духа [9];
- преодолеть чувство изоляции и стресса у студентов, обучающихся онлайн, за счет вовлечения в совместные игровые проекты [10];
- усилить связь между языковыми навыками и профессиональными целями, моделируя ситуации из реальной профессиональной практики;
- снять напряжение и усталость за счет динамичного и активного формата занятий.

Данная статья посвящена обзору и анализу возможностей применения игровых методов в дисциплине «Профессиональная подготовка на английском языке» в магистратуре, а также предлагает конкретные примеры реализации таких методов, способных повысить эффективность учебного процесса в условиях обучения по современной модели магистратуры.

Обзор игровых методов для дисциплины «Профессиональная подготовка на английском языке»

Игровые методы обучения представляют собой обширный и разнообразный набор подходов, объединенных общей идеей использования игровых механик и элементов для создания более привлекательной, мотивирующей и эффективной образовательной среды [11–13]. Эти методы варьируются от простых словесных игр до сложных симуляций и могут быть адаптированы для различных уровней владения языком, учебных целей и форматов обучения.

Разделим игровые методики, используемые при обучении английскому языку, на следующие категории.

- Словесные игры (СИ). Эти игры, как правило, просты в организации и не требуют специального оборудования, что делает их доступными и универсальными. Они фокусируются на развитии лексики, грамматики и разговорных навыков [14].
- Карточные игры (КИ). Могут быть использованы для создания различных игр, ориентированных на повторение лексики, тренировку грамматики или развитие разговорных навыков [15].
- Ролевые игры и симуляции (РИС). Эти игры предполагают имитацию реальных ситуаций, где студенты используют английский язык для общения и решения конкретных задач [11]. Примером игры данного формата может служить симуляция деловых переговоров, презентации продукта, собеседования при приеме на работу [16].

Таблица 1. Игровые методы, используемые при обучении английскому языку

Название	Описание	Применение
Словесные игры (СИ)		
«20 Questions» (20 вопросов)	Один студент загадывает предмет, а остальные, задавая до 20 вопросов, должны отгадать, что это	Развитие навыка задавания вопросов, логического мышления и лексики
«Taboo» (Табу)	Студент должен объяснить слово, не используя определенные запрещенные слова	Развитие словарного запаса, умения объяснять, навыка спонтанной речи
«Storytelling Chain» (Цепочка историй)	Каждый студент добавляет по одному или несколько предложений к общей истории	Развитие спонтанной речи, воображения и умения работать в команде
«Crossword/Jigsaw» (Кроссворд)	Заполнение кроссворда, где слова связаны с изучаемой темой	Закрепление терминологии, проверка понимания определений, развитие логики
«Alias» (Скажи по-другому)	Один студент объясняет слова или фразы, не называя их прямо, а используя синонимы, описания и намеки, остальные пытаются их угадать	Развитие словарного запаса, навыков объяснения, спонтанной речи, коммуникативных навыков, умения подбирать синонимы и аналогии, тренировка быстрой реакции
Карточные игры (КИ)		
«Matching Pairs» (Найди пару)	Карточки с картинками и словами, нужно найти пары	Развитие лексики, тренировка памяти, улучшение зрительного восприятия
«Sentence Builders» (Составь предложение)	Карточки со словами, из которых нужно составить предложение	Развитие грамматических навыков, тренировка построения предложений
«Conversation Starters» (Начни разговор)	Карточки с вопросами, которые нужно обсудить с партнером	Развитие разговорных навыков, навыков ведения диалога, умения высказывать свою точку зрения
Рольевые игры и симуляции (РИС)		
«Role Playing» (Рольевые игры):	Студенты разыгрывают диалоги в различных ситуациях (например, в кафе, в магазине, на работе)	Развитие разговорных навыков, умения использовать язык в контексте, навыков импровизации
«Simulations» (Симуляции)	Имитация профессиональных ситуаций, где студенты выступают в роли специалистов, используя профессиональный английский язык	Развитие профессионального английского, навыков решения проблем и принятия решений, адаптация к реальным рабочим условиям
«Interview» (Интервью)	Один студент играет роль журналиста, другой – роль эксперта	Развитие разговорных навыков, тренировка навыков задавать вопросы и отвечать на них, применение знаний в контексте
«Brainstorming» (Мозговой штурм)	Групповой метод генерации идей, где студенты предлагают как можно больше вариантов решения проблемы, не оценивая их на первом этапе	Развитие креативного мышления, генерация большого количества идей, решение проблем, поиск нестандартных решений, стимулирование командного взаимодействия
Игры с использованием технологий (ИИТ)		
«Online Quizzes and Games» (Онлайн-викторины и игры)	Использование платформ с интерактивными викторинами и играми для проверки знаний, повторения лексики и грамматики	Мотивация, мгновенная обратная связь, возможность отслеживать прогресс
«Language Learning Apps» (Приложения для изучения языков)	Использование мобильных приложений для изучения лексики, грамматики и разговорной практики	Удобство и доступность, возможность обучения в любое время и в любом месте
«Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) Games» (Игры с использованием виртуальной и дополненной реальности)	Создание иммерсивных обучающих сред с использованием VR/AR технологий	Полное погружение в языковую среду, создание реалистичных ситуаций, повышение мотивации и вовлеченности
«Gamified online platforms» (Геймифицированные онлайн платформы)	Использование онлайн платформ с элементами геймификации, таких как баллы, значки, уровни, рейтинговые таблицы для повышения мотивации и вовлеченности	Мотивация, отслеживание прогресса, создание ощущения соревнования
Творческие игры (ТИ)		
«Creative Writing Games» (Игры на творческое письмо)	Создание историй, стихов, комиксов на английском языке	Развитие письменных навыков, воображения, творческого мышления
«Improvisation Games» (Игры на импровизацию)	Игры, где студенты спонтанно создают диалоги и сценки на заданную тему	Развитие спонтанной речи, умения реагировать на неожиданные ситуации
«Presentations with Game Elements» (Презентации с игровыми элементами)	Добавление игровых элементов в презентации для повышения вовлеченности аудитории	Развитие навыков публичных выступлений, уверенности, умения представлять информацию в интересном формате

– Игры с использованием технологий (ИИТ). Использование цифровых технологий открывает новые возможности для геймификации обучения в интерактивном формате [17, 18].

– Творческие игры (ТИ). Эти игры фокусируются на развитии креативности, воображения и умения выражать свои мысли на английском языке [19, 20].

Примеры игр по приведенным выше категориям, их описание и применение представлены в табл. 1.

Выбор и адаптация игровых методов для дисциплины «Профессиональная подготовка на английском языке»

Выбор наиболее подходящих игровых методов из многообразия существующих является критическим фактором, определяющим эффективность всего процесса обучения. Неправильно подобранные игры могут не только не улучшить, но и ухудшить результаты, вызывая у студентов фрустрацию и снижая мотивацию. Для того, чтобы сделать оптимальный выбор, необходимо тщательно проанализировать цели обучения, уровень подготовки и профессиональные интересы студентов, а также учесть специфику изучаемого предмета и доступные ресурсы. Этот анализ должен включать в себя оценку соответствия игровых механик и элементов учебным задачам, определение оптимального типа взаимодействия (индивидуальное, парное, групповое, коллективное), а также оценку возможности адаптации выбранных игр к различным уровням подготовки и форматам обучения (онлайн/оффлайн).

Таким образом, для осуществления обоснованного выбора игровых методов были сформулированы следующие требования:

- игры должны соответствовать целям обучения;
- игры должны учитывать возраст, уровень знаний и профессиональных интересов студентов, и иметь потенциал к адаптации под конкретные условия;
- игры не должны предполагать использования дополнительного оборудования, помимо находящегося в стандартной учебной аудитории (компьютер с доступом в интернет, проектор с экраном);
- необходимо обеспечивать возможность онлайн-участия студентов;
- необходимо обеспечивать баланс между развлечением и обучением;
- необходимо обеспечивать быструю проверку работ и оперативную обратную связь;
- необходимо иметь инструмент для оценки эффективности применения методов.

Для выявления основных проблем, возникающих у студентов в ходе занятий, было проведено исследование, включающее в себя анализ успеваемости и ошибок студентов, самооценку и взаимную оценку студентов, наблюдение за поведением студентов на занятиях, а также индивидуальные интервью. Участниками исследования являлись студенты магистратуры на таких технических направлениях, как 15.04.06 «Мехатроника и робототехника», 15.04.04 «Автоматизация технологических процессов и производств», 27.04.01 «Стандартизация и метрология» и 09.04.01 «Информатика и вычислительная техника», в общем количестве 242 человека, изучавших дисциплину «Профессиональная подготовка на английском языке» в период с 2016 по 2024 гг. По результатам анализа были выявлены следующие проблемы:

- недостаточное знание профессиональной лексики и отсутствие навыков ее использования в устной и письменной речи;
- сложность выполнения заданий в составе мини-группы, выражающаяся в затруднении высказывания своих идей или, напротив, в стремлении доминировать в обсуждении;
- неготовность к обсуждению реальных профессиональных проблем на английском языке;
- использование стандартных «шаблонных» ответов на задание или использование нейронных сетей для генерации ответов;
- сложность в предоставлении обратной связи относительно работ других студентов, проявляющаяся либо в общих положительных отзывах без конкретных предложений, либо в недостаточно обоснованной критике;
- неуверенность при устном выступлении на публике.

На основании выявленных проблемных областей были сформированы семь основных целей обучения, достижение которых будет осуществляться с использованием игровых методов.

Ц1. Изучение и отработка профессиональной лексики. Студенты должны не просто знать термины и определения, относящиеся к их профессиональной области, но и уметь свободно и органично интегрировать специализированную лексику в свою устную и письменную речь, как в формальных, так и в повседневных ситуациях. Это означает способность использовать профессиональный язык не как набор отдельных слов, а как живой и динамичный инструмент для выражения своих мыслей и идей.

Ц2. Свободное владение коммуникативными навыками. Развитие разговорных навыков, позволяющие студентам эффективно общаться в самых разнообразных ситуациях, возникающих как в процессе обучения, так и в их будущей профессиональной деятельности. В частности, это предполагает участие в дискуссиях, переговоры, умение представлять свою точку зрения и устанавливать контакт с людьми из разных культур и профессиональных сфер.

Ц3. Гармоничное взаимодействие в команде. Развитие у студентов навыков эффективной командной работы, способности сотрудничать, распределять роли, слушать и слышать мнение других, аргументировать свою позицию и находить компромиссные решения.

Ц4. Решение профессиональных задач. Подготовка студентов к применению полученных знаний и навыков в профессиональной среде, позволяя им решать реальные кейсы и анализировать сложные ситуации, используя английский язык как эффективный инструмент для профессионального роста и развития.

Ц5. Развитие креативности. Развитие креативного мышления и генерацию инновационных идей без каких-либо ограничений, предоставление студентам возможность экспериментировать, выражать свои мысли нестандартно, находить оригинальные решения, не боясь совершать ошибки, и тем самым способствуя их профессиональному и личностному росту.

Ц6. Развитие критического мышления как основы профессионального анализа. Развитие у студентов критического мышления, основанного на глубоком анализе информации, умения оценивать аргументы, распознавать предвзятость, формулировать обоснованные суждения и принимать решения, основанные на доказательствах.

Ц7. Уверенное публичное выступление. Подготовка студентов к публичному выступлению на английском языке, формирование навыка четко и грамотно доносить свои идеи до аудитории, используя как вербальные, так и невербальные средства коммуникации.

В соответствии с представленными выше требованиями, был осуществлен выбор игровых методов из табл. 1, позволяющих наиболее полно реализовать поставленные цели обучения. Для обеспечения разностороннего развития языковых компетенций было решено использовать как минимум по одному методу из каждой категории, представленной в табл. 1. Например, для развития лексики может быть использована игра «Alias», для совершенствования разговорных навыков – ролевую игру и симуляцию, для тренировки письма – игры на творческое письмо, и т. д. Такой подход позволит создать сбалансированную программу обучения, направленную на комплексное развитие языковых навыков.

Важным критерием при выборе игровых методов являлся также учет характера взаимодействия студентов в ходе игры. С этой точки зрения, игры можно разделить на индивидуальные (И), групповые (Г), т. е. работа в малых группах, коллективные (К), т. е. совместная работа всей учебной группы, и парные (П). Кроме того, необходимо было проанализировать возможность адаптации игрового метода к различным уровням владения английским языком, а также к возрасту и опыту студентов. Игровые методы, выбранные для реализации в курсе «Профессиональная подготовка на английском языке» в магистратуре, представлены в табл. 2.

Рассмотрим примеры конкретной реализации выбранных игровых методов, адаптированных к специфике направления 15.04.06 «Мехатроника и робототехника».

– Crossword/Jigsaw. Цель – разгадать кроссворд или собрать головоломку, содержащий ключевые профессиональные термины из этих блоков «Мягкая робототехника» и «Компоненты и составные части роботов».

Таблица 2. Игровые методы для дисциплины
«Профессиональная подготовка на английском языке» в магистратуре

Название	Категория	Характер взаимодействия	Достижимые цели	Адаптация к уровню знаний	Адаптация к возрасту и опыту
Crossword/Jigsaw	СИ	Г	Ц1, Ц3	-	-
Alias	СИ	К	Ц1, Ц2, Ц5	+	-
Matching Pairs	КИ	Г	Ц1, Ц3	+	-
Role Playing	РИС	Г, П	Ц2, Ц3, Ц4, Ц6	+	+
Simulations	РИС	Г, К	Ц2, Ц3, Ц4, Ц5, Ц6	+	+
Interview	РИС	П	Ц2, Ц7	-	+
Brainstorming	ТИ	К, Г	Ц2, Ц4, Ц5	+	+
Online Quizzes	ИИТ	И	Ц1	+	-
Creative Writing Games	ТИ	И	Ц1, Ц5	-	-
Improvisation Games	ТИ	П	Ц1, Ц2, Ц5	+	-
Presentations with Game Elements	ТИ	И	Ц2, Ц5, Ц6, Ц7	+	+

– Alias. Цель – объяснить одногруппникам как можно больше профессиональных терминов за отведенное количество времени для обобщения и закрепления всей пройденной за семестр лексики (предполагается применять в качестве итоговой проверки семестровой лексики).

– Matching Pairs. Цель – сопоставить карточки с различными типами роботов, их количеством степеней свободы, используемыми типами сочленений, областями применения и формой рабочей области (блок «Классификация роботов»).

– Role Playing. Цель – отработать навыки коммуникации и поиска решений в сложных ситуациях, требующих аргументации и поиска компромиссов, в ходе диалогов, отражающих проблемные ситуации, характерные как для учебного процесса, так и для профессиональной деятельности инженеров-робототехников. Типичные роли: преподаватель, студент, работник компании/коллега, работник компании/начальник, работник компании/подчиненный.

– Simulations. Цель – провести совещание по разработке проекта робототехнической системы. Роли: менеджер проекта, заказчик, разработчик (конструктор, программист), специалист по качеству, учёный-исследователь. Темы проекта предоставляются преподавателем или студентами, выступающими в роли заказчиков.

– Interview. Цель – отработать навыки проведения и прохождения собеседований для приема на работу в области робототехники. Один студент принимает на себя роль работодателя в реально существующей российской или зарубежной компании, а другой – кандидата на должность, отвечая на вопросы о профессиональном опыте и личных качествах, используя соответствующую терминологию.

– Online Quizzes. Цель – пройти короткий интерактивный тест (10-30 вопросов) с вопросами на знание профессиональной лексики по темам «Описание графического материала» и «Инструменты и вспомогательное оборудование». Ограничение по времени и система начисления баллов используются для мотивации и стимулирования быстроты реакции. Разработка тестов-квизов проводилась на открытой платформе quizizz.com [21].

– Brainstorming. Цель – сгенерировать как можно больше идей/вариантов решений поставленной задачи.

– Creative Writing Games. Цель – написать короткие рассказы или научно-фантастические истории на английском языке, используя профессиональную лексику по робототехнике.

– Improvisation Games. Цель – использовать профессиональную лексику в спонтанном диалоге. Каждый студент получает набор карточек со словами (смесь технических терминов и повседневных выражений) и должен использовать слова в заданном порядке, создавая связный диалог.

– Presentations with Game Elements. Цель – представить результаты своей научно-исследовательской работы максимально понятно и интересно для аудитории в формате TED Talk, с использованием интерактивных элементов, юмора и мемов для привлечения внимания аудитории и повышения эффективности восприятия информации [22].

Анализ сложностей и ограничений применения предлагаемых игровых методов в образовательном процессе

Внедрение игровых методов в учебный процесс, несмотря на их значительный потенциал в повышении мотивации и вовлеченности обучающихся, сопряжено с рядом сложностей и вызовов, указанных ниже. Они требуют тщательного анализа и учета при проектировании и реализации образовательных программ.

1. Необходимость учета индивидуальных особенностей обучающихся.

Эффективность игровых методов во многом зависит от соответствия их содержания и формы возрастным характеристикам, уровню подготовки и интересам обучающихся. Неадекватный выбор игровых элементов может привести к снижению мотивации, отторжению учебного материала или, в крайнем случае, к усилению чувства фрустрации и неуспеха.

2. Повышенные требования к ресурсам и подготовке преподавателя.

Использование игровых методов предполагает значительные временные и интеллектуальные затраты со стороны преподавателя. Это включает разработку и адаптацию игровых сценариев, создание необходимых материалов и инструментов, а также учет специфических особенностей каждой учебной группы. Адаптация готовых игровых моделей под конкретные условия и цели обучения зачастую оказывается более трудоемкой, чем разработка оригинальных решений, поскольку требует глубокого понимания как педагогических принципов, так и игровых механик.

3. Проблемы групповой динамики и социальной интеграции.

Применение игровых методов, основанных на групповом взаимодействии, может выявить следующие проблемы социальной интеграции в учебной группе:

- риск маргинализации отдельных обучающихся: несбалансированное распределение ролей и заданий в игре может привести к формированию аутсайдерской позиции у части студентов, снижая их вовлеченность и мотивацию;

- возможная гипертрофия соревновательного аспекта: чрезмерная ориентация на достижение победы может привести к смещению фокуса с учебных целей на соревновательные, что, в свою очередь, способно спровоцировать недобросовестное поведение, конфликты и обман;

- снижение уровня кооперации: неправильное проектирование игровых моделей может привести к конкуренции вместо сотрудничества, что противоречит целям групповой работы и не способствует формированию командного духа.

4. Методологические сложности оценки эффективности.

Оценка эффективности использования игровых методов в образовательном процессе сопряжена с рядом трудностей. В первую очередь перед преподавателем встает проблема измерения объективных результатов. Разработка надежных и валидных критериев для оценки влияния игровых элементов на усвоение знаний, развитие навыков и мотивацию является непростой задачей. При ее решении должна быть также принята во внимание субъективность оценочных суждений, поскольку оценка эффективности игровых методов зачастую носит субъективный характер и зависит от личного восприятия, предпочтений и интерпретации результатов как преподавателями, так и обучающимися.

Таким образом, использование игровых методов в образовательном процессе, несмотря на их перспективность, требует тщательного планирования, учета индивидуальных особенностей обучающихся, адекватной оценки результатов и постоянной адаптации, что определяет необходимость проведения дальнейших исследований в данной области и разработки научно обоснованных методических рекомендаций.

Заключение

Использование игровых методов представляется весьма перспективным подходом для освоения дисциплины «Профессиональная подготовка на английском языке» в магистратуре. Специфика данного уровня образования, характеризующаяся разнородным составом обучающихся, их различным уровнем языковой подготовки, возрастом и опытом, а также снижен-

ной мотивацией, обусловленной не всегда явной связью английского языка с основной профессиональной деятельностью, где работает студент, что требует применения инновационных и увлекательных образовательных стратегий.

Проведенный анализ существующих методик позволил отобрать наиболее подходящие для поставленных целей обучения игры, а также адаптировать их для учебного процесса по конкретным специальностям. Такой подход позволил учесть специфику профессиональной области, а также охватить все ключевые аспекты языковой подготовки, а также стимулировать развитие критического мышления, креативности и командного взаимодействия. Следующим важным шагом в исследовании является оценка эффективности применения разработанного комплекса игровых методов. Для этого будет проведен ряд экспериментальных исследований, направленных на анализ влияния игрового подхода на уровень мотивации студентов, их успеваемость и динамику развития языковых навыков.

Вместе с тем, важно подчеркнуть, что использование игровых методов не является универсальным решением и не может полностью заменить традиционные подходы к обучению. Применение игровых методов связано с рядом сложностей, таких как необходимость тщательной подготовки преподавателя, адаптация игр к конкретным условиям обучения, учет индивидуальных особенностей студентов и возможные проблемы с объективной оценкой результатов. Эти сложности должны быть учтены при проектировании и реализации учебных программ с использованием игровых технологий. Тем не менее, при грамотном подходе, игровые методы могут стать мощным инструментом для повышения эффективности обучения и сделать процесс изучения дисциплины «Профессиональная подготовка на английском языке» более увлекательным, интересным и результативным.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Liu F. Using Games to Promote English as a Foreign Language Learners' Willingness to Communicate: Potential Effects and Teachers' Attitude in Focus / F. Liu, B. Vadivel, E. Rezvani, E. Namaziandost // *Frontiers in Psychology*. – 2021. – Vol. 12. – 762447.
2. Kumar D. Gamification in English Language Acquisition: Systematic Literature Review (2015–2024) / D. Kumar, H. Hashim // *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. – 2024. – Vol. 13, № 3. – P. 3818–3841.
3. Полесюк Р.С. Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку / Р.С. Полесюк // *СибСкрипт*. – 2012. – № 4.
4. Лобузова Е.А. Игра как способ обучения иностранному языку / Е.А. Лобузова, О.В. Афанасьева // *Вестник Московского информационно-технологического университета – Московского архитектурно-строительного института*. – 2020. – № 4.
5. Vlachopoulos D. The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review / D. Vlachopoulos, A. Makri // *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. – 2017. – Vol. 14. – 22.
6. Balalle H. Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review / H. Balalle // *Social Sciences & Humanities Open*. – 2024. – Vol. 9. – 100870.
7. Kovalenko I.V. Game Technologies and Gamification Techniques in Teaching English: An Analysis of Pedagogical Experience / I.V. Kovalenko, T.P. Skvortsova // *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*. – 2022. – Vol. 19, № 2. – P. 382–392.
8. Chandross D. Serious Educational Games in Education for Online Learning / D. Chandross // *International Journal on Innovations in Online Education*. – 2019. – Vol. 2.
9. Khrapov S. Virtual Gamification and Problems of Students' Social Interaction / S. Khrapov, L. Baeva, A. Grigorev, D. Bibarsov // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. – 2022. – Vol. 4, № 3. – P. 237–248.
10. Бибарсов Д.А. Игрофикация в условиях цифрового образования: перспективы и риски / Д.А. Бибарсов // *Вестник КалМГУ*. – 2020. – № 3 (47).
11. Павлова Л.В. Игрофикация как способ изучения иностранных языков / Л.В. Павлова, А.Л. Подвигина // *Педагогика и психология: актуальные вопросы теории и практики*. – 2016. – № 4 (9). – С. 37–39.
12. Yanes N. Using Gamification and Serious Games for English Language Learning / N. Yanes, I. Bououd // *2019 International Conference on Computer Science and Information Technology (ICCSIT)*. – 2019. – P. 1–6.
13. Laura-De La Cruz, K.M. Use of gamification in English learning in higher education: A systematic review / K.M. Laura-De La Cruz, S.J. Noa-Copaja, O. Turpo-Gebera, C.C. Montesinos-Valencia, S.M. Bazán-Velasquez, G.S. Pérez-Postigo // *Journal of Technology and Science Education*. – 2023. – Vol. 13, № 2. – P. 480–497.
14. Закотнова П.В. Обучение иноязычной лексике на основе методики использования словесных игр в вузе / П.В. Закотнова, С.Д. Оськина // *Kant*. – 2022. – № 2 (43).

15. Absamadova M.I. Games in the Teaching of English / M.I. Absamadova // Экономика и социум. – 2021. – № 4-1 (83).
16. Долгоржав Д. Обучение профессиональному английскому языку в контексте глобального образования / Д. Долгоржав, Е. А. Петрова // Вестник Уфимского юридического института МВД России. – 2024. – № 1 (103). – С. 145–151.
17. Han X. Research on english E-learning teaching model based on digital entertainment and gamification experience: Interactive teaching experience / X. Han // Entertainment Computing. – 2025. – Vol. 52. – 100867.
18. Gao, Y. Learning English vocabulary through playing games: the gamification design of vocabulary learning applications and learner evaluations / Y. Gao, L. Pan // The Language Learning Journal. – 2023. – Vol. 51, № 4. – P. 451–471.
19. Житкова Е.В. Креативное письмо в процессе обучения иностранному языку в вузе / Е.В. Житкова // Язык и культура. – 2009. – № 3 (7).
20. Govender, T. An Analysis of Game Design Elements Used in Digital Game-Based Language Learning / T. Govender, J. Arnedo-Moreno // Sustainability. – 2021. – Vol. 13.
21. TED: Ideas change everything [Электронный ресурс] – URL: <https://www.ted.com> (дата обращения: 31.01.2025).
22. Quizizz: Free online quizzes [Электронный ресурс] – URL: <https://quizizz.com/> (дата обращения: 31.01.2025).