



Научно-исследовательский журнал «Современный ученый / Modern Scientist»

<https://su-journal.ru>

2025, № 4 / 2025, Iss. 4 <https://su-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.8.7. Методология и технология профессионального образования (педагогические науки)

УДК 372.881.111.1

## Игровые технологии в обучении профессиональному английскому языку

<sup>1</sup> Поварницына Т.С.

<sup>1</sup> Камчатский государственный технический университет

**Аннотация:** актуальность темы исследования обусловлена растущим спросом на высококвалифицированных специалистов со знанием профессионального английского языка в различных сферах деятельности. Развитие международных проектов и трансграничного сотрудничества, а также интеграция российских компаний в международное сообщество предполагают формирование конкурентоспособной рабочей силы, способной свободно вести диалог на английском языке в профессиональных ситуациях.

Целью представленного в статье исследования является теоретическое обоснование эффективности использования игровых технологий при обучении профессиональному английскому языку. В исследовании были решены следующие задачи: проведен анализ теоретических и методических аспектов использования игровых технологий в обучении иностранным языкам, в частности, профессиональному английскому языку; выявлены особенности формирования навыков профессионального общения на английском языке; экспериментально проверена эффективность игровой методики в условиях учебного процесса.

Методология исследования включает теоретический анализ научной литературы по теме исследования, обобщение и систематизацию полученных данных, а также метод экспертных оценок в формате глубинного интервью.

По итогам проведенного исследования были сформулированы следующие выводы: игровые технологии позволяют адаптировать процесс обучения под индивидуальные потребности студентов; создавать практико-ориентированные учебные материалы; выявлять основные направления применения геймификации в обучении профессиональному английскому языку.

**Ключевые слова:** игровые технологии, геймификация, профессиональный английский язык, педагогика высшей школы, педагогические технологии обучения

**Для цитирования:** Поварницына Т.С. Игровые технологии в обучении профессиональному английскому языку // Современный ученый. 2025. № 4. С. 266 – 271.

Поступила в редакцию: 27 ноября 2024 г.; Одобрена после рецензирования: 30 января 2025 г.; Принята к публикации: 19 марта 2025 г.

## Game technologies in teaching professional English

<sup>1</sup> Povarnitsyna T.S.

<sup>1</sup> Kamchatka State Technical University

**Abstract:** the research relevance is due to the growing demand for highly qualified specialists with knowledge of professional English in various fields of activity. The development of international projects and cross-border cooperation, as well as the integration of Russian companies into the international community, involve the formation of a competitive workforce capable of effectively communicating in English in professional situations.

The research goal presented in the article is to theoretically substantiate the effectiveness of the use of game technologies in teaching professional English. The following objectives were solved in the study: the analysis of theoretical and methodological aspects of the use of game technologies in teaching foreign languages, in particular professional English; the features of the formation of professional communication skills in English are revealed; experimentally tested effectiveness of the game method in the conditions of the educational process.

The research methodology includes a theoretical analysis of scientific literature on the topic of the study, generalization and systematization of the data obtained, as well as the method of expert assessments in the format of an in-depth interview.

As a result, the following conclusions were formulated: game technologies allow you to adapt the learning process to the individual needs of students; create practice-oriented learning materials; to identify the main areas of application of gamification in teaching professional English.

**Keywords:** game technologies, gamification, professional English, pedagogy of higher education, pedagogical technologies of teaching

**For citation:** Povarnitsyna T.S. Game technologies in teaching professional English. Modern Scientist. 2025. 4. P. 266 – 271.

*The article was submitted: November 27, 2024; Approved after reviewing: January 30, 2025; Accepted for publication: March 19, 2025.*

### Введение

Актуальность темы исследования состоит в том, что традиционные методы обучения языку часто лишают студентов мотивации и вовлеченности в учебный процесс, что снижает эффективность обучения и объективно не способствует развитию навыков профессионального общения. Напротив, инновационные педагогические методы и игровые технологии обладают огромным потенциалом для повышения интереса к изучению английского языка, стимулирования познавательной активности и создания аутентичных языковых сред, имитирующих реальные профессиональные ситуации.

Профессиональный английский язык представляет собой специальную программу по изучению английского языка, предназначенную для людей определённой профессии. Обучение профессиональному английскому языку предполагает базу в виде среднего уровня владения английским, что, несомненно, является плюсом для изучения языка в конкретной сфере профессиональной деятельности [9, с. 11].

На профессиональном уровне владения английским языком отрабатываются самые сложные грамматические конструкции, причем особое внимание уделяется стилю речи, объему и разнообразию словарного запаса, умению использовать свои знания в неподготовленной (спонтанной) устной и

письменной речи [10, с. 205]. По окончании данного уровня студент может перейти к общению с носителем языка.

На наш взгляд, главным преимуществом программы профессионального английского языка является акцент на практическом применении знаний. В отличие от типичных курсов, которые фокусируются на фундаментальных аспектах, здесь обучение строится на реальных жизненных ситуациях и задачах, с которыми профессионалы сталкиваются на работе: деловые переговоры, презентации, написание отчетов, участие в международных конференциях или общение с зарубежными коллегами.

### Материалы и методы исследований

Материалами исследования послужили теоретические постулаты и тезисы таких российских и зарубежных исследователей, как О.А. Артемьева [1], Р.М. Магомедова, М.М. Абдусаламов [2], Н.В. Матвеева [3], И.Д. Муталапов [4], О.А. Пузырева [5] и др.

Некоторые методологические аспекты изучения педагогики с применением игровых технологий в области обучения профессиональному английскому языку были изучены на основе работ таких авторов, как Л. Бревик, Э. Эрн [6], Н. Граббс [7], Д. Хердаван, С. Марселия [8], А. Кпака [9], А. Цинакос [10] и др.

Таблица 1

Методы исследования, согласно цели и задачам.

Table 1

Research methods according to the purpose and objectives.

Методы общенаучной группы	Специальные методы
1. Анализ 2. Систематизация 3. Обобщение 4. Формально-логический метод	1. Историографический анализ научного дискурса 2. Метод экспертных оценок 3. Метод систематизации данных

Методология исследования основана на системном подходе и включает в себя методы общенаучной группы (анализ, синтез, обобщение, сопоставление), а также ряд специальных методов: историографический анализ научной литературы по теме исследования; метод экспертных оценок, метод статистического количественного анализа. В исследовании приняли участие 75 преподавателей профессионального языка из ведущих вузов Российской Федерации: Московского государственного университета, Высшей школы экономики, Санкт-Петербургского государственного университета.

Эмпирическое исследование проведено в период с 7 мая по 19 сентября 2024 года.

#### Результаты и обсуждения

Как отметили опрошенные нами эксперты, одной из главных проблем при изучении иностранного языка является отсутствие практики: если человек редко использует язык, языковые навыки быстро ухудшатся. Деграция языковых навыков затрудняет процесс обучения, особенно для студентов, которые не используют изучаемый язык в

повседневной жизни. В то же время ситуации спонтанного общения и захватывающие игровые элементы значительно улучшают коммуникативные навыки студентов, сталкивающихся с языковыми барьерами в других ситуациях [8, с. 59]. Использование современных образовательных технологий в высшем профессиональном образовании является новым подходом к организации образовательного процесса, который способствует формированию необходимых навыков посредством геймификации, имеющей, как уже было отмечено выше, высокий образовательный потенциал.

Как отметили опрошенные эксперты, методы геймификации в изучении иностранных языков основаны на психологических и поведенческих принципах. Наиболее важным является мотивационный принцип, способствующий взаимодействию студентов и преподавателя.

Опрошенные нами эксперты в области игровой методики обучения профессиональному английскому языку выделили пять основных направлений применения геймификации (рис. 1):



Рис. 1. Пять направлений применения игровой технологии в процессе обучения профессиональному английскому языку.

Fig. 1. Five areas of application of game technology in the process of teaching professional English.

Первое направление касается разработки теории сочетания игровых приемов и игровых элементов для освоения иностранного языка. Второе направление связано с дизайном и позволяет изу-

чать технические аспекты применения различных игровых технологий в преподавании языка.

Третье направление – дидактическое, в рамках которого преподаватели размышляют об эффек-

тивности использования игровых технологий в процессе обучения.

Четвертое направление включает экспериментальные исследования, сравнивающие влияние игровых технологий на изучение языка при сопоставлении с контрольной группой.

Пятая тема посвящена эмпирическим исследованиям, включая тематические исследования, которые изучают влияние игрового обучения на развитие конкретных языковых навыков. Большинство исследований связано с последним направлением и нацелено на применение игровых технологий в обучении профессиональному английскому языку при особом внимании к развитию коммуникативных компетенций как основам успешного профессионального общения.

Однако разработка игровых технологий, в особенности обучающих игр, а также критериев их оценки представляет собой сложную педагогическую задачу, требующую междисциплинарного подхода и активного взаимодействия различных научных и педагогических подразделений в рамках единого образовательного пространства вуза. Новые методические подходы к созданию обучающих игр обусловлены необходимостью подготовки будущих специалистов к решению профессиональных задач. Например, при создании игр для будущих менеджеров активно используются инструменты имитационного моделирования, позволяющие им отрабатывать сценарии совместного принятия решений с учетом требований рынка и логистических стратегий.

Нельзя недооценивать важность разработки четких критериев оценки в процессе создания игровых заданий. Студенты должны быть знакомы с этими стандартами. Эффективность интеграции игровых элементов в процесс обучения и роль игровых технологий в образовательном процессе зависят от того, насколько хорошо педагоги понимают их функции. Образовательная ценность игрового компонента заключается в его мотивационном аспекте, побуждающем учащихся активно участвовать в образовательном процессе исходя из их личных интересов и мотивов.

В настоящее время в высших учебных заведениях Российской Федерации внедряются различные формы активизации образовательного процесса, способствующие достижению положительных результатов в области изучения профессионального английского языка. Геймификация представляет собой современную технологию, направленную на повышение мотивации студентов, поэтому внедрение игровых технологий в образовательный процесс считается оптимальным решением проблемы отсутствия мотивации. Такой подход

похож на игровой процесс, мотивирующий и вдохновляющий студентов на изучение иностранного языка, а их интерес к обучению поддерживается с помощью увлекательных игровых элементов.

Как отметили опрошенные нами эксперты, геймификация играет важную роль в развитии навыков говорения, так как требует активного взаимодействия участников, которые разыгрывают роли по правилам игры. То есть в геймификации используется заранее заданная система оценки процесса и результатов, контроль игрового времени и т.п.

При этом, по мнению опрошенных нами экспертов, ключевым элементом изучения профессионального английского является освоение терминологии, которая применяется в той или иной профессиональной сфере деятельности. Изучение профессионального английского языка обеспечивает углубленное понимание отраслевой лексики в любой области. При этом студенты не только понимают термины, но и учатся свободно использовать их в устной и письменной речи, избегая двусмысленности и неточности применения терминов в рамках профессионального общения.

Профессиональный английский также подразумевает развитие эффективных навыков общения на рабочем месте, то есть способствует формированию коммуникативных профессиональных компетенций на английском языке. Суть в том, чтобы научить студентов правильно работать с деловыми документами, составлять коммерческие предложения, вести телефонные переговоры и успешно участвовать в совещаниях и дискуссиях, при этом правильно и уместно используя терминологию и специальную профессиональную лексику (профессиональный сленг) [9, с. 8].

С точки зрения формирования коммуникативной компетенции особое внимание уделяется изучению культурных особенностей, делового этикета и общения на английском языке в разных странах. Речевой этикет помогает студентам избегать недоразумений в процессе общения с англоязычными коллегами и строить прочные деловые отношения с зарубежными партнерами.

Использование игровых технологий в образовательном процессе, особенно при специализированном обучении английскому языку, создает новые возможности для мотивации студентов при усвоении ими учебного материала [8, с. 55].

Как отмечают исследователи, традиционные методы обучения часто недостаточно эффективны для поддержания долгосрочного интереса к предмету, но игровые элементы, такие, как соревновательность, символическое вознаграждение и эле-

менты повествования, могут вовлечь студентов в активный процесс обучения [8, с.55]. Интерактивные симуляции, ролевые игры и онлайн-игры позволяют студентам на практике применять полученные знания в моделируемых профессиональных ситуациях для развития необходимых компетенций и коммуникативных навыков.

Внедрение игровых технологий не ограничивается только мотивационной составляющей, поскольку в рамках изучения профессионального английского языка применяются обучающие игры, которые четко соответствуют целям и задачам изучения профессиональных дисциплин.

Учебный процесс в вузе требует тщательного планирования и выбора подходящей игровой механики, которая поощряет критическое мышление, командную работу и способствует решению проблем в области профессионального общения на английском языке. Например, имитация деловых переговоров на английском языке, в которой студенты выступают в роли представителей разных компаний, может быть использована для развития навыков аргументации, убеждения и ведения адекватного диалога на профессиональном английском в профессиональных ситуациях [7, с. 25].

Использование технологий виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR) также предоставляет уникальную возможность создания сред погружения в обучение, в которых студенты могут погрузиться в реалистичные профессиональные ситуации и практиковать свои навыки в безопасной и контролируемой среде.

Как показывают современные эмпирические исследования, игровые технологии способствуют персонализированному подходу к обучению профессиональному английскому языку [3, с. 125]. В частности, современные адаптивные игровые платформы позволяют создавать персональные программы обучения, в которых учитываются такие параметры обучения, как уровень, стиль обучения и потребности студента (в том числе и в рамках инклюзивного образования).

Современные учебные платформы позволяют преподавателю отслеживать прогресс обучения и оперативно корректировать сложность поставленных перед студентами учебных задач для того, чтобы обеспечить оптимальную сложность материала и сохранить у студентов устойчивую мотивацию к обучению.

Обратная связь, предоставленная в игровой форме, помогает студентам осознать свои слабые стороны, а в рамках саморефлексии – сосредоточиться на областях, требующих особого внимания, например, на узкоспециальной профессиональной терминологии.

Однако для эффективного использования игровых технологий в преподавании профессионального английского языка необходимы не только знания английского языка и самой профессиональной области, но и навыки разработки и интеграции игровых элементов в процесс обучения. Преподавателям необходимо уметь не только выбирать подходящие игровые модели и адаптировать их к конкретным целям обучения, но также создавать собственные игровые сценарии и задания, отвечающие потребностям и интересам студентов. Кроме того, в современном учебном процессе необходимо учитывать технологические аспекты применения игровых технологий: доступность аппаратного и программного обеспечения, уровень цифровой грамотности студентов вузов, а также их уровень владения английским языком.

### Выводы

По итогу проведенного исследования были сформулированы следующие выводы:

1. Внедрение игровых технологий в процесс профессионального обучения английскому языку открывает новые перспективы как для студентов, так и для преподавателей. Игровые методы не только делают процесс обучения более динамичным и увлекательным, но также способствуют глубокому усвоению языка, развитию критического мышления и креативности. Игры создают уникальную среду, в которой изучение языка становится неотъемлемой частью естественного взаимодействия и общения.

2. Игровые технологии способствуют эффективному усвоению технических терминов и узкопрофессиональной лексики, что имеет большое значение для специалистов в различных сферах. Погружение в игровые сценарии позволяет студентам практиковать свои навыки общения в различных профессиональных ситуациях, что облегчает их дальнейшую адаптацию к реальным рабочим ситуациям, требующим спонтанной коммуникации на английском языке.

#### Список источников

1. Артемьева О.А. Новые подходы в обучении английскому языку: учебно-ролевые игры и проекты профессиональной направленности // Вестник ТГТУ. 2005. № 4. С. 992 – 100.
2. Магомедова Р.М., Абдусаламов М.М. Игровые технологии обучения иностранному языку: психолого-педагогические аспекты и практическое использование // МНКО. 2021. № 4 (89). С. 77 – 92.
3. Матвеева Н.В. Обучение фонетике английского языка в профессиональном образовании // Отечественная и зарубежная педагогика. 2018. № 1 (46). С. 124 – 135.
4. Муталапов И.Д. Формирование навыков профессиональной коммуникации будущих инженеров в игровом режиме // КПЖ. 2018. № 2. С. 273 – 277.
5. Пузырева О.И. Инновационные технологии формирования общелингвистической компетенции студентов вуза // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2016. № 13. С. 56 – 65.
6. Brevik L., Öhrn E. The game as a means of teaching professional communication to students of a technical university (using the example of English) // Humanitarian studies. 2024. № 7. P. 67 – 89.
7. Grabbs N. Features of the formation of professional competence of a future foreign language teacher through simulation games // Modern Linguistics Journal. 2023. № 7. P. 24 – 35.
8. Herdawan D., Marselia S. Integrating Games in Teaching Maritime English: A Collaborative Auto-Ethnographic Inquiry // Linguistic Studies. 2024. № 1. P. 54 – 68.
9. Kpaka A. Challenges of Teaching English Language as a Second Language in Sierra Leon // Humanitarian studies. 2024. № 3. P. 7 – 19.
10. Tsinakos A. Teacher perceptions on Augmented Reality Escape Classroom Games for English Language Learning // Modern Linguistics Journal. 2024. № 10. P. 204 – 215.

#### References

1. Artemyeva O.A. New approaches to teaching English: educational role-playing games and professionally oriented projects. Bulletin of TSTU. 2005. No. 4. P. 992 – 100.
2. Magomedova R.M., Abdusalamov M.M. Game technologies for teaching a foreign language: psychological and pedagogical aspects and practical use. MNKO. 2021. No. 4 (89). P. 77 – 92.
3. Matveeva N.V. Teaching English phonetics in professional education. Domestic and foreign pedagogy. 2018. No. 1 (46). P. 124 – 135.
4. Mutalapov I.D. Formation of professional communication skills of future engineers in game mode. KPZh. 2018. No. 2. P. 273 – 277.
5. Puzyreva O.I. Innovative technologies for the formation of general linguistic competence of university students. Scientific and methodological electronic journal "Concept". 2016. No. 13. P. 56 – 65.
6. Brevik L., Öhrn E. The game as a means of teaching professional communication to students of a technical university (using the example of English). Humanitarian studies. 2024. No. 7. P. 67 – 89.
7. Grabbs N. Features of the formation of professional competence of a future foreign language teacher through simulation games. Modern Linguistics Journal. 2023. No. 7. P. 24 – 35.
8. Herdawan D., Marselia S. Integrating Games in Teaching Maritime English: A Collaborative Auto-Ethnographic Inquiry. Linguistic Studies. 2024. No. 1. P. 54 – 68.
9. Kpaka A. Challenges of Teaching English Language as a Second Language in Sierra Leon. Humanitarian studies. 2024. No. 3. P. 7 – 19.
10. Tsinakos A. Teacher perceptions on Augmented Reality Escape Classroom Games for English Language Learning. Modern Linguistics Journal. 2024. No. 10. P. 204 – 215.

#### Информация об авторе

**Поварницына Т.С.**, кандидат филологических наук, доцент, Камчатский государственный технический университет, [povarnytsina@yandex.ru](mailto:povarnytsina@yandex.ru)

© Поварницына Т.С., 2025