

QAZAQ JOURNAL OF YOUNG SCIENTIST

2026, Vol.4, No. 4 S (April)

<https://qazaqjournal.kz/>



УДК 372.881.111.1:371.3:004

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ И МИКРООБУЧЕНИЯ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Рахметжанова Назым Ерлановна

студент, НАО “Карагандинский национальный исследовательский университет имени академика Е. А. Букетова”, г. Караганда, Казахстан

В статье рассматриваются современные подходы к повышению мотивации учащихся при изучении иностранного языка и анализируется эффективность цифровых технологий с целью уделения особого внимания геймификации и микрообучения в качестве образовательной стратегии. На основе анализа научных источников делается вывод о том, что интеграция данных методов может помочь увеличить вовлеченность, снизить тревожность и улучшить результаты обучения.

Ключевые слова: геймификация, микрообучение, мотивация, иностранный язык, цифровое обучение.

1. Введение.

Развитие современной образовательной среды в условиях цифровизации и постоянного информационного потока существенно влияет на когнитивные особенности учащихся. Исследования показывают, что способность концентрации внимания современных студентов при длительном и традиционном обучении иностранному языку снижается и требует рассмотрения новых подходов в преподавании.

Современные научные исследования подтверждают, что микрообучение и геймификация повышает мотивацию и вовлеченность учащихся [1; 6]. Однако во многих работ этот метод рассматривается отдельно, без анализа. Поэтому необходимо изучить их интеграцию в учебный процесс.

Цель данной работы - это проанализировать влияние изучения игрового процесса и микрообучения на мотивацию учащихся при изучении

иностранного языка. Для этого ставятся следующие задачи, как рассмотрение теоретические основы мотивации, изучение возможности геймификации и микрообучения, также определение эффективности их совместного применения. Данная работа состоит из введения, теоретической части и заключения.

2. Теоретические основы и анализ современных методов.

В условиях цифровизации образования проблема повышения мотивации учащихся становится одной из ключевых в преподавании иностранных языков. Современные обучающиеся характеризуются измененным когнитивным профилем, как снижение концентрации внимания, высокой скоростью переключение между задачами и предпочтением кратких форматов информации. В связи с этим, традиционные методы обучения теряют свою эффективность, что требует руководства.

Одним из наиболее перспективных методов являются геймификация и микрообучение, что подтверждают их эффективность многими современными исследованиями, подчеркивая, что эти подходы увеличивают вовлеченность и улучшают результаты обучения [1; 6].

2.1. Мотивация как ключевой фактор обучения.

Мотивация играет важную роль в процессе изучения иностранного языка, поскольку именно она обеспечивает активное участие обучающихся и устойчивость учебной деятельности. В современных условиях особенно важна внутренняя мотивация, которая возникает не из-за внешнего контроля, а из-за интереса к процессу обучения.

Исследования показывают, что цифровые технологии могут эффективно влиять на мотивацию учащихся, создавая интерактивную и динамичную образовательную среду [3]. Поэтому внедрение современных подходов в учебный процесс является необходимым условием повышения качества обучения [4].

2.2. Геймификация как инструмент повышения вовлеченности.

Геймификация представляет собой внедрение игровых элементов в образовательный процесс, таких как баллы, уровни, рейтинги и элементы соревнования. Основная цель заключается в повышении вовлеченности учащихся и создании приятной учебной атмосферы.

Согласно современным исследованиям, геймификация “увеличивает вовлеченность обучающихся и делает процесс более интерактивным, что способствует формированию устойчивой мотивации и активизации учебной деятельности” [6; 7]. Например, использование викторин позволяет учащимся быстрее реагировать и активно участвовать в занятии. Несмотря на утверждение, что игры могут отвлекать, при грамотном организации они наоборот усиливают образовательный процесс.

2.3. Микрообучение как способ оптимизации усвоение материала.

Микрообучение - это передача учебных материалов в виде небольших, логически завершенных частей. Такой метод удовлетворяет реальные потребности современных студентов в понимании информации.

Исследования подтверждают, что микрообучение позволяет учащимся воспринимать данные в небольших сегментах и кроме того, может помочь снизить когнитивную нагрузку и улучшить запоминание материала [1; 2]. Например, изучение нескольких слов за короткий промежуток времени дает гораздо лучшие результаты, чем работа с большим объемом. Несмотря на риск фрагментации знаний, правильная структура обучения позволяет сохранить целостность материала.

2.4. Снижение тревожности в обучении иностранному языку.

Одной из серьезных проблем в обучении иностранного языка является страх ошибок и высокая тревожность учащихся, что заметно снижает активность и препятствует эффективному усвоению материала.

Исследования показывают, что цифровые технологии и интерактивные методы обучения снижают уровень тревожности [3]. Игры делают обучение проще и безопаснее. Ошибки считаются частью процесса, а не как неудача. Это способствует повышению уровня активности у студентов обеспечивая цель и результат игры, имеющей академическое значение.

2.5. Синергия геймификации и микрообучения.

Самая эффективная комбинация - это геймификация и микрообучение. Эти методы дополняют друг друга, так как микрообучение основано на содержании, а геймификация на эмоциональную вовлеченность. Сочетание этих методов "повышает эффективность и производительность" [8]. Например, учащиеся могут самостоятельно повторить материал в удобном формате, несмотря на то, что студенты не готовы самостоятельному обучению, геймификация повышает их вовлеченность.

Исходя из этого, геймификация и микрообучение являются эффективными инструментами для повышения мотивации учащихся. Их применение позволяет оптимизировать учебный процесс в современных условиях и адаптировать его особенностям обучающихся.

3. Заключение

В ходе данной работы было установлено, что проблема мотивации учащихся в изучении иностранного языка остается актуальной, и что традиционные методы обучения должны быть адаптированы к современным условиям.

Внедрение геймификации и микрообучения в учебный процесс являются эффективными инструментами в повышении мотивации, вовлеченности и качества обучения. Их интеграция позволяет создать гибкую и адаптивную образовательную среду.

Список использованной литературы

1. Fitria T. N. (2022). Microlearning in Teaching and Learning Process: A Review. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Sosial Bahasa dan Pendidikan* (114-135)
2. Борщенко Г. М. (2026). Методические принципы обучения иностранному языку и иноязычной коммуникации на основе микрообучения. *Концепт научно-методический электронный журнал* (249-262)
3. Семакин Н. Е. & Ардашева Г. Н. (2026). Механизмы управления учащихся средней школы посредством цифровых технологий. *Universum: психология и образование: электр. научн. журн.* 2(140). (42-46).
4. Лыкова К. В. & Савельева Н. Х. (2025). Понятийно-категориальный аппарат микрообучения в аспекте преподавания иностранных языков. *Перспективы науки и образования* (284-303).
5. Zhang S. & Hasim Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*.
6. Khaildi A. & Bouzidi R. & Nader F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*.
7. Teshaboyeva Z. (2026). The Role of Gamification Technology in English Language Lessons. *International Journal of Pedagogics* (128-135).
8. Mamasoliyev S. O. & Abduxalilova X. I. (2025). GAMIFIED EDUCATION AND MENTAL HEALTH: APPLICATIONS IN BILINGUAL LANGUAGE TEACHIING. *Science and Innovation* (148-154).

USING GAMIFICATION AND MICROLEARNING TO ENHANCE STUDENTS' MOTIVATION IN ENGLISH LESSONS IN SECONDARY SCHOOL

Rakhmetzhanova Nazym Yerlanovna

Student, NLC "Karaganda National Research University named after academician Ye. A. Buketov", Karaganda, Kazakhstan

This article explores modern approaches to enhancing students' motivation in foreign language learning. Special attention is paid to gamification and microlearning as complementary educational strategies. The paper analyzes cognitive characteristics of modern learners and the effectiveness of digital technologies. Based on scientific sources, it is concluded that the integration of these approaches increases engagement, reduces anxiety, and improves learning outcomes.

Keywords: gamification, microlearning, motivation, foreign language learning, digital education.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЖӘНЕ МИКРООҚЫТУ ӘДІСТЕРІН ҚОЛДАНУ АРҚЫЛЫ ОРТА МЕКТЕПТЕ АҒЫЛШЫН ТІЛІ САБАҚТАРЫНДА ОҚУШЫЛАРДЫҢ МОТИВАЦИЯСЫН АРТТЫРУ

Рахметжанова Назым Ерлановна

студент, «Академик Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды зерттеу
университеті» КЕАҚ, Қарағанды қ., Қазақстан

Бұл мақалада шет тілін оқыту барысында оқушылардың мотивациясын арттырудың заманауи тәсілдері қарастырылады. Геймификация мен микрооқыту өзара толықтыратын білім беру стратегиялары ретінде ерекше назарға алынады. Жұмыста қазіргі білім алушылардың когнитивтік ерекшеліктері мен цифрлық технологиялардың тиімділігі талданады. Ғылыми дереккөздер негізінде аталған тәсілдерді кіріктіру оқушылардың оқу процесіне қызығушылығын арттырып, алаңдаушылық деңгейін төмендетіп, оқу нәтижелерін жақсартатыны анықталған.

Кілт сөздері: геймификация, микрооқыту, мотивация, шет тілін оқыту, цифрлық білім беру.

REFERENCES

1. Fitria, T.N. (2022). Microlearning in Teaching and Learning Process: A Review // CENDEKIA: Journal of Social Sciences, Language and Education. P. 114–135.
2. Borshchenko, G.M. (2026). Methodological Principles of Teaching a Foreign Language and Foreign Language Communication Based on Microlearning // Koncept: Scientific and Methodological Electronic Journal. P. 249–262.
3. Semakin, N.E., & Ardasheva, G.N. (2026). Mechanisms for Managing Secondary School Students through Digital Technologies // Universum: Psychology and Education: Electronic Scientific Journal. No. 2(140). P. 42–46.
4. Lykova, K.V., & Savelyeva, N.Kh. (2025). Conceptual and Categorical Framework of Microlearning in the Context of Foreign Language Teaching // Perspectives of Science and Education. P. 284–303.
5. Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL Instruction: A Systematic Review of Empirical Research // Frontiers in Psychology.
6. Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of E-Learning in Higher Education: A Systematic Literature Review // Smart Learning Environments.
7. Teshaboyeva, Z. (2026). The Role of Gamification Technology in English Language Lessons // International Journal of Pedagogics. P. 128–135.
8. Mamasoliyev, S.O., & Abduxalilova, X.I. (2025). Gamified Education and Mental Health: Applications in Bilingual Language Teaching // Science and Innovation. P. 148–154.