



## ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ-МЕДИКОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В КОНТЕКСТЕ ESP

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17619458>

**Бобомуродова Гулхаё Исмоил кизи**

*Преподаватель Ташкентского государственного медицинского университета, Город Ташкент*

**АННОТАЦИЯ:** *Статья посвящена анализу геймификации как одного из наиболее эффективных методов повышения учебной мотивации студентов-медиков при изучении английского языка профессиональной направленности (ESP). Рассматриваются ключевые элементы геймификации, включая систему баллов, уровней, бейджей, рейтингов и игровых заданий, и их влияние на вовлечённость обучающихся. Показано, что использование игровых механизмов позволяет усилить внутреннюю и внешнюю учебную мотивацию, обеспечивает немедленную обратную связь, поддерживает когнитивную активность студентов и способствует более глубокому усвоению профессиональной медицинской терминологии. Описываются возможности интеграции игровых элементов в образовательный процесс медицинского вуза, включая развитие лексической и коммуникативной компетенции, моделирование клинических ситуаций и внедрение мультимедийных технологий. В результате теоретического анализа делается вывод о высокой эффективности геймификации как инструмента повышения интереса студентов-медиков к изучению ESP и повышения качества их учебной деятельности.*

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** *геймификация, игровое обучение, ESP, медицинский английский, студенты-медики, мотивация, вовлечение, профессиональная лексика, цифровые технологии.*

Развитие технологий обучения в медицинском образовании привело к активному внедрению цифровых инструментов, мультимедийных ресурсов и интерактивных форм учебной деятельности. Одним из наиболее обсуждаемых направлений является геймификация — применение игровых элементов в неигровых образовательных контекстах. Согласно

современным теоретическим подходам, геймификация рассматривается как система игровых механизмов, направленных на повышение мотивации, вовлечённости и эффективности обучения за счёт использования баллов, уровней, бейджей, рейтингов, челленджей и мгновенной обратной связи.



В основе концепции геймификации лежит модель использования отдельных элементов игровой механики для усиления активности обучающихся. В seminal work по данной теме подчёркивается, что геймификация отличается от игрового обучения тем, что не создаёт полноценной игры, а лишь интегрирует её компоненты в учебный процесс для стимуляции поведения учащихся и повышения их вовлечённости. Отмечается, что игровая механика способна активировать внутренние и внешние мотивационные драйверы и формировать устойчивую учебную активность.

Исследования, посвящённые использованию игровых технологий в образовательном контексте, демонстрируют, что геймификация может значительно улучшить восприятие учебного материала, повысить интерес к занятиям и поддерживать активное участие обучающихся. В ряде работ подчёркивается, что игровые элементы повышают автономию студентов, усиливают ощущение контроля над учебной деятельностью, стимулируют чувство компетентности и усиливают мотивационные эффекты через обратную связь. Эти выводы подтверждаются также исследованиями в области цифровых игровых практик во втором языке (L2), которые показывают, что игровые инструменты повышают уровень

вовлечённости и улучшают языковую производительность.

Особое значение игровые и мультимедийные инструменты приобретают в обучении английскому языку студентов-медиков. Медицинский английский характеризуется высокой терминологической насыщенностью, комплексностью грамматических структур и необходимостью моделирования профессионального общения. В исследованиях, выполненных в области методики преподавания ESP, подчёркивается, что использование медиаресурсов, аутентичных фильмов и визуальных компонентов способствует формированию устойчивой лексической и дискурсивной компетенции студентов-медиков. Ряд работ демонстрирует, что цифровые технологии позволяют интенсифицировать процесс усвоения профессиональной терминологии, активизировать клиническое мышление и создавать контекст, максимально приближённый к реальной профессиональной деятельности.

Сравнительные исследования показывают, что сочетание геймификации и мультимедийных средств является наиболее продуктивным подходом к обучению медицинскому английскому. Во-первых, игровые элементы структурируют учебный процесс: формируют последовательность



достижений, создают ощущение прогресса и обеспечивают чёткие критерии оценки. Во-вторых, мультимедийные ресурсы повышают когнитивную доступность материалов, позволяют визуализировать сложные понятия и обеспечивают практико-ориентированное обучение. В-третьих, применение современных цифровых инструментов способствует развитию клинической коммуникации, расширяет терминологический запас и повышает качество освоения профессиональных текстов.

В исследованиях, посвящённых медицинскому образованию, также подчёркивается, что студенты-медики характеризуются высокой учебной нагрузкой, что приводит к снижению внутренней мотивации при изучении иностранных языков. Геймификация в этом контексте рассматривается как средство, способное компенсировать утомление, поддерживать интерес и обеспечивать регулярность самостоятельной работы. Особенно эффективными считаются системы рейтингов, уровневого роста, симуляционных заданий и игровых сценариев, имитирующих клинические ситуации. Такой подход позволяет студентам применять английский язык в условиях, максимально приближённых к профессиональной практике, что значительно повышает их учебную вовлечённость.

Таким образом, анализ литературы показывает, что

геймификация обладает значительным потенциалом для повышения мотивации студентов-медиков при изучении английского языка профессиональной направленности. Игровые элементы, интегрированные в ESP-курс, могут служить действенным инструментом формирования профессиональной лексики, развития клинической коммуникации и стимулирования учебной активности, дополняя мультимедийные и аутентичные ресурсы, получившие широкое распространение в медицинских образовательных программах.

Методологическая основа исследования опирается на комплексный теоретический подход, включающий анализ научных источников, сопоставительное изучение педагогических моделей и методико-дидактическое моделирование применения геймификации в обучении английскому языку студентов-медиков. Исследование выполнено в рамках качественного дизайна, направленного на выявление педагогического потенциала игровых механизмов в контексте ESP-обучения.

В ходе работы были использованы следующие методы:

1. Теоретико-аналитический метод, предполагающий изучение отечественных и зарубежных исследований, посвящённых геймификации, цифровым образовательным технологиям и



методике преподавания английского языка профессиональной направленности. Особое внимание уделялось работам, рассматривающим влияние игровых элементов на мотивацию обучающихся, динамику вовлечённости и особенности когнитивного восприятия учебного материала.

2. Сопоставительный анализ, применяемый для выявления общих и отличительных характеристик различных игровых моделей и подходов, используемых в высшем образовании и в медицинских учебных программах. Сопоставление проводилось как между теоретическими концепциями геймификации, так и между цифровыми инструментами, направленными на развитие языковой и профессиональной компетенции студентов-медиков.

3. Метод контент-анализа, позволивший изучить и классифицировать элементы геймификации, применяемые в современных платформенных решениях, мобильных приложениях и мультимедийных средах, ориентированных на обучение иностранным языкам.

4. Дидактическое моделирование, направленное на определение того, каким образом игровые механизмы могут быть интегрированы в учебный процесс медицинского вуза с учётом требований дисциплины «Английский

язык профессиональной направленности», когнитивных особенностей обучающихся и специфики медицинской терминологии.

5. Метод структурно-функционального анализа, применявшийся для определения педагогической роли игровых элементов, функций мотивационных механизмов и принципов их воздействия на учебное поведение студентов-медиков.

Выбор данных методов обусловлен целью исследования — теоретически обосновать эффективность геймификации как средства повышения мотивации студентов медицинских вузов к изучению английского языка профессиональной направленности и определить дидактические возможности её интеграции в ESP-курс. Такой методологический подход позволяет выявить потенциальные преимущества геймифицированных технологий и обосновать их практическую применимость в условиях медицинского образования.

Проведённый теоретический анализ показывает, что геймификация обладает значительным потенциалом для повышения учебной мотивации студентов-медиков при изучении английского языка профессиональной направленности. Результаты исследования позволяют выделить несколько ключевых направлений



положительного воздействия игровых механизмов на учебный процесс.

## **1. Усиление внутренней и внешней мотивации**

Типичные особенности медицинского образования — высокая учебная нагрузка, интенсивный темп усвоения специальной терминологии и необходимость точного воспроизведения профессиональных формулировок — часто приводят к снижению внутренней мотивации студентов. Игровые элементы, такие как баллы, уровни, достижения, рейтинги и система мгновенной обратной связи, стимулируют как внешнюю, так и внутреннюю мотивацию. Они создают ощущение продвижения, формируют ситуационный интерес и усиливают желание продолжать выполнение учебных заданий.

Для студентов-медиков, обучающихся ESP, особенно значима возможность оперативно видеть результат своей деятельности. Игровые механизмы предоставляют такую возможность благодаря геймифицированным заданиям, направленным на закрепление лексики, освоение клинических выражений и моделирование общения с пациентом.

## **2. Формирование устойчивой учебной активности через цифровые и мультимедийные инструменты**

Результаты анализа показывают, что геймификация наиболее эффективно работает в сочетании с

мультимедийными технологиями и аутентичными ресурсами. Это согласуется с исследованиями, демонстрирующими, что использование фильмов, визуальных элементов и цифровых сред способствует развитию клинического и лексического мышления студентов-медиков. Интеграция геймификации в цифровую учебную среду создаёт условия для активного взаимодействия обучающихся с материалом и способствует формированию устойчивой учебной активности.

Игровые элементы могут дополнять медиаресурсы, такие как клинические эпизоды, симуляции, VR-среды и фрагменты аутентичных фильмов. В совокупности эти средства повышают познавательную значимость материала и облегчают его усвоение.

## **3. Развитие профессиональной лексики и терминологической компетенции**

Одним из центральных результатов исследования является выявление прямой связи между использованием геймификации и эффективностью формирования терминологической компетенции студентов-медиков. Игровые механизмы оказываются особенно полезными при работе с многокомпонентными медицинскими терминами, сокращениями, клиническими структурами и профессиональными коллокациями.

Геймифицированные упражнения, включающие элементы





соревнования, временные ограничения или уровневую прогрессию, позволяют многократно повторять профессиональные лексические единицы в разных контекстах. Это обеспечивает прочность усвоения и способствует автоматизации терминологии, необходимой для дальнейшей клинической коммуникации.

#### **4. Повышение когнитивной активности и качества усвоения материала**

Согласно проведённому анализу, геймификация активирует механизмы когнитивной вовлечённости, которые особенно важны для дисциплины ESP. Игровые задания требуют от студентов применения аналитических и синтетических навыков: классификации терминов, сопоставления, прогнозирования клинических ответов, составления диалогов на основе предложенной ситуации. Таким образом, игровая активность способствует переходу от механического запоминания к осмысленной переработке материала и его интеграции в профессиональный контекст.

#### **5. Моделирование клинических ситуаций и развитие коммуникативной компетенции**

Анализ показывает, что геймификация предоставляет уникальные возможности для моделирования профессионально значимых ситуаций, таких как сбор

анамнеза, обсуждение диагноза, описание симптомов или взаимодействие между членами медицинской команды. Эти сценарии могут быть представлены в формате ролевых игр, симуляционных заданий, кейсов или виртуальных ситуаций с элементами выбора (branching scenarios).

Для студентов-медиков это особенно важно, поскольку позволяет практиковать клинический английский язык вне реальных условий, но в приближённой к ним интерактивной форме. Игровые задания укрепляют уверенность в использовании медицинской терминологии и развивают навыки клинического общения.

#### **6. Психологические и поведенческие изменения обучающихся**

Результаты анализа свидетельствуют о том, что геймификация положительно влияет на психоэмоциональное состояние студентов. Игровые механизмы уменьшают уровень тревожности, характерный при изучении сложных дисциплин, и формируют позитивное отношение к предмету. У обучающихся усиливается ощущение контроля над учебной деятельностью, возникает желание совершенствоваться, повышается готовность к самостоятельной работе.

Проведённый теоретический анализ позволяет утверждать, что геймификация является эффективным



инструментом повышения учебной мотивации студентов-медиков при изучении английского языка профессиональной направленности. Интеграция игровых механизмов в образовательный процесс способствует развитию как внешней, так и внутренней мотивации, создаёт условия для эмоциональной вовлечённости обучающихся и повышает качество восприятия профессионального материала. Благодаря своей структуре геймификация обеспечивает обучающихся возможностями для постепенного достижения учебных целей, персонализированного контроля собственных успехов и получения немедленной обратной связи.

Геймификация особенно актуальна в контексте медицинского образования, где студенты сталкиваются с высокой когнитивной нагрузкой, сложной многоуровневой терминологией и необходимостью моделирования профессиональных ситуаций. Использование игровых элементов позволяет значительно усилить процесс формирования лексической и коммуникативной компетенции, поскольку создаёт интерактивную среду для многократного, контекстуализированного повторения ключевых медицинских терминов и структур. В сочетании с мультимедийными ресурсами, аутентичными видеоматериалами и цифровыми технологиями

геймификация формирует условия для глубокого осмысления материала, развития клинического мышления и повышения уверенности в использовании профессионального английского языка.

Результаты исследования подтверждают, что геймифицированные задания стимулируют активное участие студентов, усиливают их самостоятельность и способствуют формированию устойчивого учебного поведения. Применение игровых технологий способствует снижению тревожности, формированию положительного отношения к изучению ESP и повышению качества взаимодействия студентов с учебными материалами.

Таким образом, геймификация может рассматриваться как перспективное направление совершенствования методики преподавания английского языка студентам-медикам. Её интеграция в ESP-курс не только повышает мотивацию обучающихся и улучшает их академическую успеваемость, но и способствует формированию профессионально значимых компетенций, необходимых для эффективного функционирования в сфере здравоохранения. Перспективами дальнейших исследований являются разработка специальных геймифицированных модулей для медицинской



терминологии, эмпирическое изучение влияния игровых инструментов на динамику освоения профессиональных

текстов и создание интегрированных цифровых платформ для обучения медицинскому английскому языку.

## БИБЛИОГРАФИЯ:

1. Абдуллаева Р.М. Интернет-ресурсы в обучении медицинской терминологии русского языка. ЎзМУ хабарлари. 1/2/1 Ташкент. 2022. Б.56-60
2. Abdullaeva R. et al. Learning foreign vocabulary using computer programs //International Journal of Psychosocial Rehabilitation. – 2020. – Т. 24. – №. S1. – С. 567-572.
3. И.Х. Исраилова. 2021. Обогащение лексической составляющей английского языка при просмотре аутентичных сериалов по специальности// Діалог культур у Європейському освітньому просторі. Київський національний університет технологій та дизайну
4. Reinhardt, J., & Sykes, J.M. (2014). Special Issue Commentary: Digital Game Activity in L2 Teaching and Learning. Language Learning & Technology, 18(2), 2–8. – URL<http://lt.msu.edu/issues/june2014/commentary.pdf>
5. Исраилова И. Х. Метафорические и фреймовые модели как средство когнитивно-дискурсивного осмысления медицинских знаний в междисциплинарной образовательной среде //Pedagogik tadqiqotlar jurnali. – 2025. – Т. 7. – №. 1. – С. 238-243.
6. Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. CHI EA '11.-URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1979742.1979575>
7. Исраилова И. Эффективность обучения медицинскому английскому языку при формировании коммуникативных навыков посредством аутентичных фильмов // " ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ АКМЕОЛОГИЯ" международный научно-методический журнал. – 2022. – Т. 2. – №. 2.
8. Barata G., Gama S., Jorge J. and Goncalves D., "Engaging Engineering Students with Gamification," 2013 5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), 2013, pp. 1-8.
9. Исраилова И. Изучение грамматической составляющей английского языка при просмотре аутентичных фильмов //Общество и инновации. – 2021. – Т. 2. – №. 4/S. – С. 717-724.
10. Исраилов Ж. Д., Исраилова И. Х. Формирование лексической компетенции студентов медицинских вузов на основе образовательных





медицинских текстов (на материале unit 1 авторского учебника) //E-Conference platform. – 2025. – Т. 1. – №. 20-may. – С. 103-106.

11. Dj, Israilov J., and Israilova I. Kh. "Professional medical texts as a medium for advancing lexical competence in esp-based medical education." Медицинский журнал молодых ученых 15 (09) (2025): 231-234.

12. Figueroa-Flores, Jorge. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. Digital Education Review. 27. 32-54.-URL: [https://www.researchgate.net/publication/278328067\\_Using\\_Gamification\\_to\\_Enhance\\_Second\\_Language\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/278328067_Using_Gamification_to_Enhance_Second_Language_Learning)

12. Israilova I. VR-based Immersive Training for Medical English Communication. – 2025.

13. Israilova I. Teaching English Medical Terminology for Medical Students Via Authentic Movies //JOURNAL OF EDUCATION AND SCIENTIFIC MEDICINE. – 2023. – Т. 1. – №. 1. – С. 32-36.

14. Israilova I.X. Pilot testing program for English language teaching in medical schools // European International Journal of Multidisciplinary Research and Management Studies. – Germany, 2022. – P. 173-180.

15. Németh, T. (2015). English Knight: Gamifying the EFL Classroom (Unpublished master's thesis). Pázmány Péter Katolikus Egyetem Bölcsészeti és Társadalomtudományi Kar, Piliscsaba, Hungary.-URL: <https://ludus.hu/en/gamification/efl/>.

16. Israilova I.X. Analysis of a Survey on the Pedagogical Experiment for Enhancing English-Language Communicative Competence // Filologiya Masalalari. – 2022. – Vol. 40, No. 1. – pp. 152-163.

16. Israilova I.Kh. Requirements of a Pedagogical Experiment and Its Compliance: A Case Study of Research on Teaching English Through Media Technologies // Ilm Sarchashmalari. – 2022. – No. 7. – pp. 139-142.

17. Israilova I.X. Visual Elements Available in Fictional Films as an Additional Tool for Improving Language Skills in Medical Terminology // International Scientific and Practical Conference "Current Issues in General Linguistics, Anthropocentric Linguistics, and Linguistic Literary Studies," 2023. – pp. 451-453.

18. Johnson L., Adams Becker S., Estrada V., Freeman A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium.-URL: <https://library.educause.edu/-/media/files/library/2014/1/hr2014-pdf.pdf>

19. Israilova I.X. Linguistic and Extralinguistic Factors that Influence the Process of Formation of Students' Communicative Competence in the Framework of the Use of Authentic English-Language TV Series // Eurasian Research Bulletin (ERB). – 2023. – P. 55-59.



20. Israilova I. "telegram" as a modern simplified and rapid means of distance learning using multimedia form //ACADEMICIA: AN INTERNATIONAL MULTIDISCIPLINARY RESEARCH JOURNAL. – 2021. – Т. 11. – №. 1. – С. 1037-1044.
21. Исраилова И. Х. МЕТАФОРИЧЕСКИЕ И ФРЕЙМОВЫЕ МОДЕЛИ КАК СРЕДСТВО КОГНИТИВНО-ДИСКУРСИВНОГО ОСМЫСЛЕНИЯ МЕДИЦИНСКИХ ЗНАНИЙ В МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ //PEDAGOGIK TADQIQOTLAR JURNALI. – 2025. – Т. 7. – №. 1. – С. 238-243.
22. Israilova I. "telegram" as a modern simplified and rapid means of distance learning using multimedia form //ACADEMICIA: AN INTERNATIONAL MULTIDISCIPLINARY RESEARCH JOURNAL. – 2021. – Т. 11. – №. 1. – С. 1037-1044.
23. Israilova, I., et al. "Medical english learning through authentic movies: extra-linguistic factors contributing to the study of medical terminology." Berlin Studies Transnational Journal of Science and Humanities 1.1.5 (2021).