



## 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, применяющийся 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 классификации навыков: сопоставления, терминов, 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 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 использование 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 осмыслиения 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 ҳабарлари. 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://llt.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 jurnalı. – 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 Bölcsészet- 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. – T. 11. – №. 1. – C. 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. – T. 7. – №. 1. – C. 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. – T. 11. – №. 1. – C. 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).