



---

# Геймификация в преподавании биологии иностранных обучающихся: проблемы и возможности

Авторы:

преподаватель Галиакберова Вероника Николаевна  
к.б.н., доцент Шимкович Елена Доминиковна

# Актуальность

Изучение биологии требует запоминания большого количества сложной лексики.

Иностранные обучающиеся сталкиваются с двойным барьером: языковым и предметным (сложность терминологии).

Снижение мотивации и пассивность на занятиях.

Адаптация учебного процесса к потребностям обучающихся с различным языковым, культурным и образовательным бэкграундом.

# Цель геймификации

Снизить языковой и предметный барьер.

Повысить вовлеченность и мотивацию.

Улучшить запоминание специфической биологической терминологии.

Стимулировать командную работу и критическое мышление.

# Преимущества

## Улучшение лексики

- Игровой контекст (викторины) помогает автоматизировать запоминание сложных терминов.

## Снижение тревожности

- Ошибки в игре воспринимаются как часть процесса, а не как провал на экзамене, что снимает языковой барьер.

# Преимущества

## Активное обучение

- Обучающиеся сами ищут информацию, чтобы «победить» или «пройти уровень».

## Межкультурное взаимодействие

- Командные игры способствуют общению и практике языка в естественной среде.

# Проблемы

## Трудности перевода и адаптации

- Слишком сложный игровой текст.
- Игра должна закреплять знания, а не заменять их.

## Проблемы мотивации и оценки

- Слишком частая геймификация может привести к «усталости от игр».
- Сложно точно оценить глубину понимания материала.

# Стратегии успешной геймификации



# Интерактивные игры на занятиях по биологии



801-1000  
12-15



8 401  
5

# Интерактивные игры на занятиях по биологии



801-1000  
12-15



9 401  
5

# Интерактивные игры на занятиях по биологии



1 раунд

|                       |           |           |           |           |           |
|-----------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Науки о человеке      | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>30</u> | <u>40</u> | <u>50</u> |
| Витамины              | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>30</u> | <u>40</u> | <u>50</u> |
| Гормоны               | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>30</u> | <u>40</u> | <u>50</u> |
| Кровь. Кровообращение | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>30</u> | <u>40</u> | <u>50</u> |
| Гигиена               | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>30</u> | <u>40</u> | <u>50</u> |



801-1000  
12-15



10 401  
5

# Интерактивные игры на занятиях по биологии



2 раунд

|                       |           |           |           |           |           |
|-----------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Медицина. Учёные      | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>30</u> | <u>40</u> | <u>50</u> |
| Угадай-ка             | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>30</u> | <u>40</u> | <u>50</u> |
| Болезни               | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>30</u> | <u>40</u> | <u>50</u> |
| Биологические омонимы | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>30</u> | <u>40</u> | <u>50</u> |



801-1000  
12-15



11 401  
5

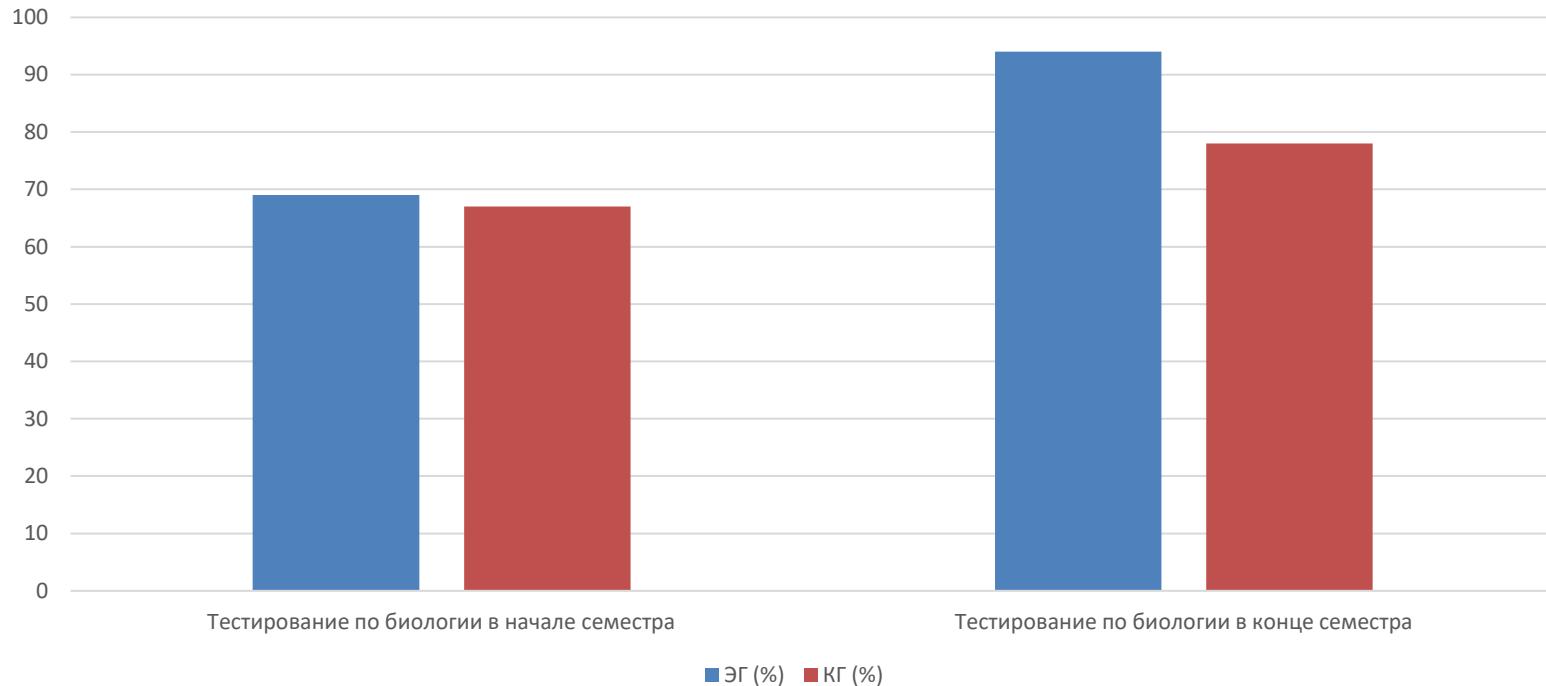


801-1000  
12-15



12 401  
5

# Оценка эффективности



# Результаты

Более высокие результаты в итоговом тестировании по биологии по сравнению с контрольной группой

Высокая уверенность в использовании биологической терминологии и обсуждении тем курса

Лучшее запоминание фактов и терминов

Демонстрация аналитического мышления и командной работы



80  
ПОБЕДА!



801-1000  
12-15



14 401  
5

# Выводы

Геймификация –  
эффективный инструмент  
для преодоления  
двойного барьера  
(языкового +  
предметного) у  
иностранных  
обучающихся.

Успех зависит от  
тщательной адаптации  
игровых механик к  
специфике  
биологической науки.

Главная цель – создать  
безопасную,  
мотивирующую среду,  
в которой ошибки  
ведут к обучению, а не  
к страху.



801-1000  
12-15



14 401  
5



Спасибо за внимание!

