



---

# **Геймификация в преподавании биологии иностранных обучающимся: 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





# Интерактивные игры на занятиях по биологии



# Интерактивные игры на занятиях по биологии

## 1 раунд

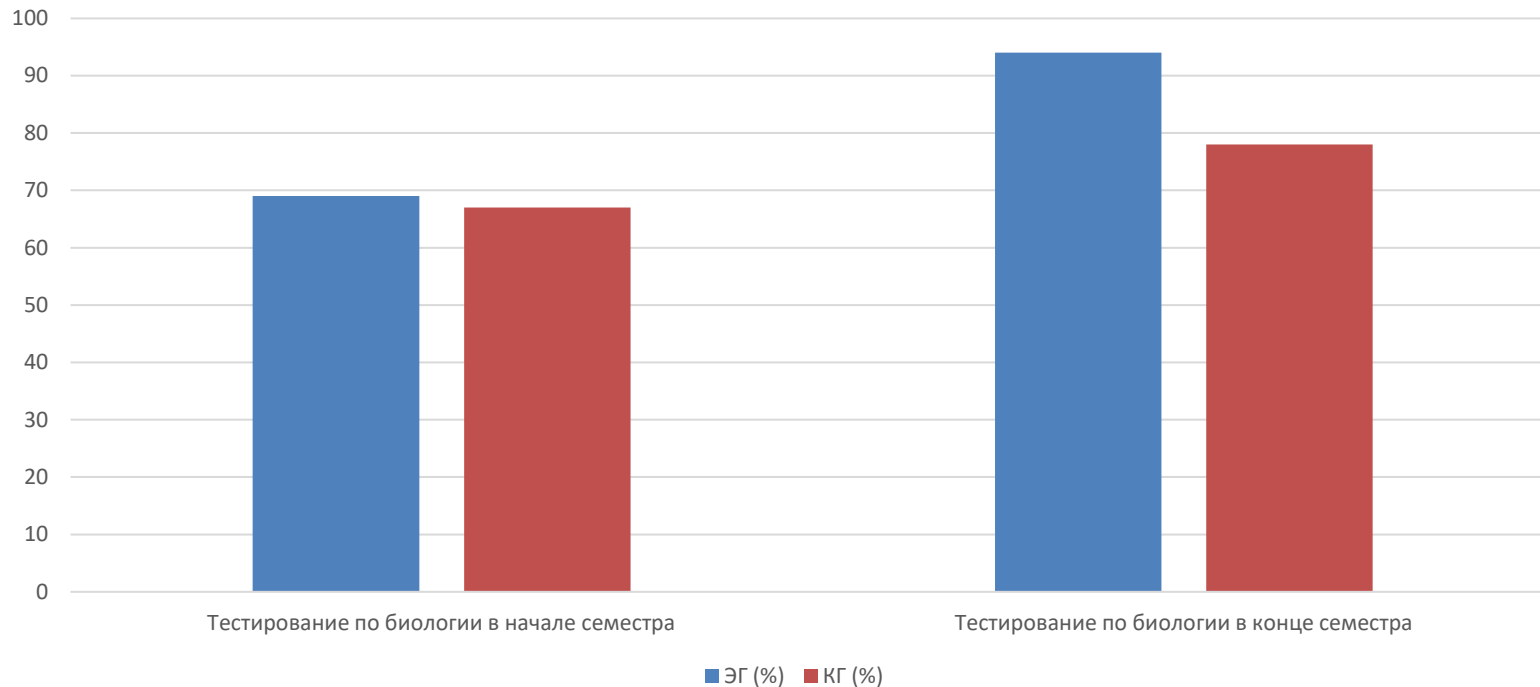
Науки о человеке	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Витамины	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Гормоны	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Кровь. Кровообращение	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Гигиена	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>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

# 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>

# 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

# 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.



**Спасибо за внимание!**

