

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

EDUCATIONAL TECHNOLOGIES (EDTECH) AS A TOOL FOR TEACHING ACADEMIC WRITING IN A FOREIGN LANGUAGE

Kholstinina Karina Agamuglanovna
Master of Humanities Senior Teacher
E. A. Buketov Karaganda University
Republic of Kazakhstan, Karaganda
E-mail: karina.holstinina@mail.ru

Aliyeva Dilnoza Khasanovna
Assistant Teacher, Samarkand State Institute of Foreign Languages
Republic of Uzbekistan, Samarkand
E-mail: nozaaliyeva705@gmail.com

Maksimova Valentina Viktorovna
Master of Pedagogical Sciences, Senior Teacher
E.A. Buketov Karaganda University
Republic of Kazakhstan, Karaganda

Abstract:

This article examines the effectiveness of integrating EdTech elements into the educational process, specifically within a research-oriented discipline such as "Academic Writing" in a foreign language. The primary research question is formulated as follows: "What is the impact of gamification elements on the mastery of learning material and student motivation?" The authors analyze specific examples of educational technology implementation, which were piloted between 2023 and 2025 with fourth-year university students. The research methodology involved both qualitative and quantitative data collection methods,

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

including surveys, observations, and focus groups conducted with students who had completed this discipline. The paper presents the results of integrating EdTech into the educational process during academic writing classes. The data obtained allow—with certain caveats—for the conclusion that this practice is both expedient and effective when applied in the classroom setting.

Keywords: Academic writing, educational technologies, EdTech, higher education, methodology.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ (EDTECH) КАК ИНСТРУМЕНТ ОБУЧЕНИЯ АКАДЕМИЧЕСКОМУ ПИСЬМУ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ

Холстинина Карина Агамуглановна
магистр гуманитарных наук старший учитель
Карагандинский университет имени Е.А.Букетова
Республика Казахстан, г.Караганда
E-mail: karina.holstinina@mail.ru

Алиева Дилноза Хасановна
ассистент учитель Самаркандский Государственный институт
Иностранных языков Республика Узбекистан, г.Самарканд
E-mail: nozaaliyeva705@gmail.com

Максимова Валентина Викторовна
магистр педагогических наук старший учитель
Карагандинский университет имени Е.А.Букетова
Республика Казахстан, г.Караганда

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

Аннотация

Статья посвящена изучению эффективности внедрения элементов EdTech в образовательный процесс, в частности, в такую научно-ориентированную дисциплину как “Академическое письмо” на иностранном языке. Ведущий исследовательский вопрос сформулирован следующим образом: “Каково влияние элементов геймификации на усвоение учебного материала и мотивацию студентов”. Авторы рассматривают конкретные примеры внедрения образовательных технологий, апробированных в период с 2023 по 2025 на студентах четвертых курсов высших учебных заведений. Методами исследования послужили качественный и количественный сбор данных, включая анкетирование, наблюдение и организацию фокус-группы со студентами, освоившими данную дисциплину. В работе представлены результаты внедрения EdTech в образовательный процесс на занятиях по академическому письму. Полученные данные позволяют, с определенными оговорками, сделать вывод о целесообразности и эффективности данной практики во время занятий.

Ключевые слова: академическое письмо, образовательные технологии, EdTech, высшее образование, методология.

Растущая потребность в качественном образовании обуславливает необходимость непрерывной адаптации преподавателей к изменениям времени и социума, а также поиска новых методик и подходов в обучении, обеспечивающих получение знаний в увлекательной и интерактивной форме. Как отмечает Лаврентьева Е.В. и ее соавторы: “на данный момент все образование подстроено под индустриальное общество и его нужды” (Лаврентьева и др., 2025).

В рамках настоящего исследования мы предприняли попытку ответить на ряд важных вопросов:

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

1. какое эффект оказывает внедрение элементов геймификации (игровых форм и платформы Canva) на усвоение учебного материала и мотивацию студентов;

2. считают ли студенты использование подобных инструментов в рамках данной дисциплины целесообразным.

В эпоху стремительного развития технологий современное общество становится более сложным в социальном, индустриальном и психологическом аспектах, что неизбежно ведет к увеличению объемов поглощаемой информации. Рост информационных потоков требуют особых подходов к обработке и усвоению информации, а следовательно оптимизации способов запоминания и удержания знаний в памяти. Одной из ключевых задач педагогики, в частности высшей школы, является передача значительных объемов профессиональной информации наиболее эффективными методами. Таким образом, перед участниками образовательного процесса стоит непростая задача: преподаватели должны изложить накопленные веками знания в логичной и доступной форме, тогда как студенты - успешно освоить данный материал в рамках своей образовательной программы.

Стоит отметить, что обучение студентов навыкам написанию научных текстов является центральной необходимостью для современной системы образования, особенно в контексте стремления к интеграции в глобальное научное сообщество. Следовательно, особую значимость приобретает подбор эффективных и одновременно увлекательных методов обучения, соответствующих особенностям современного поколения обучающихся. Неправильно подобранная методика может в значительной степени снизить эффективность образовательного процесса, вплоть до мизерных или нулевых результатов.

Последние годы значительную популярность среди преподавателей и студентов набирают образовательные технологии EdTech (educational

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

technology), которые предположительно облегчают процесс преподавания, а также повышают образовательную мотивацию студентов. Кумар, Х., и Рагхавендра, С. пишут, что геймификация может привести к значительному увеличению роста показателей вовлеченности и конкуренции за счет игровых механизмов (Kumar, Raghavendran, 2015).

В проведенном исследовании мы также заметили позитивную тенденцию при использовании игровых форм и платформы Canva. Вместе с тем студенты обращали внимание на ряд аспектов, требующих дополнительного внимания при интеграции игровых элементов в образовательный процесс. Данные вопросы будут детально рассмотрены в последующих разделах статьи.

Прежде всего необходимо обозначить, что подразумевается под EdTech с целью предотвращения неверных интерпретаций результатов работы. В широком смысле под образовательными технологиями понимается внедрение цифровых и электронных средств обучения в образовательный процесс, включая интерактивные доски, аудио- и видеоматериалы, игровые элементы и презентации. Нами было рассмотрено внедрение игровых элементов в образовательный процесс.

Учитывая стремительные изменения в образовании, надо отметить, что преподаватель-центрированная модель обучения от “преподавателя к студенту” устарела и на смену ей пришли дискуссионный, личностно-ориентированный и игровой подходы, при которых студент - это активный участник образовательного процесса, а не пассивный слушатель. Данный подход создает условия не только для формирования собственного мнения по изучаемой дисциплине, но и для выстраивания партнерских отношений между преподавателем и обучающимися. Понятие “партнерские” заимствовано нами из работы Короткиной И.В. (Короткина, 2017).

Стоит подчеркнуть, что данные подходы также способствуют развитию критического мышления у студентов. Обучающиеся вынуждены не просто

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

“принимать” информацию, получаемую от преподавателя или одногруппников, а вовлекаться в самостоятельный поиск и анализ источников, отделяя в процессе достоверные данные от сомнительных. и посредством этого строить свои гипотезы и мнения. Это, в свою очередь, способствует формированию обоснованных суждений и собственной позиции по изучаемым вопросам.

Сложности при освоении дисциплины во многом связаны с недостаточным уровнем академической грамотности или ее полным отсутствием. Так, Короткина И.И. отмечает, что проблемы в академическом письме обусловлены не столько недостаточным уровнем владения языком, в частности английского, сколько особенностями научного стиля, включая избыточность формулировок, многословие, чрезмерное использование номинализации и недостаточную четкость аргументации (Короткина, 2018).

Вместе с тем следует отметить, что обучение студентов написанию понятных и аргументированных научных текстов, не написанных птичьим языком, представляет собой сложную педагогическую задачу, особенно при необходимости поддержания вовлеченности и мотивации во время занятия.

Методология

Методами исследования послужили качественные и количественные методы сбора данных, включая анкетирование, наблюдение, а также интервью со студентами, изучающими данную дисциплину. В исследовании влияния игровых элементов на эффективность обучения академическому письму приняли участие студенты старших курсов (четвертого года обучения) Карагандинского национального исследовательского университета имени академика Е.А. Букетова (n=60) и Самаркандского государственного института иностранных языков (n=35). Как отмечалось ранее в аннотации, в работе анализируется эффективность

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

применения игровых элементов, внедренных и апробированных в рамках занятий по академическому письму. Анкетирование проводилось среди всех студентов четвертого курса, желающих принять участие в исследовании. Предварительный и целенаправленный отбор участников преподавателями не осуществлялся, что позволило обеспечить большую прозрачность и репрезентативность полученных данных.

В рамках анкетирования студентам было предложено ответить на следующие вопросы: “Какие игры и на каких платформах Вы хотели бы видеть при прохождении дисциплины?”, “Какие методики преподавания и учебные материалы Вы считаете наиболее эффективными и какие оказались наименее эффективными в процессе изучения курса?”.

Кроме того, в рамках исследования была также организована фокус-группа со студентами, направленная на выявление их отношения к использованию элементов геймификации в процессе обучения академическому письму. В данной фокус-группе приняли участие 9 студентов четвертого курса, обучающихся образовательной программы “6B02303-Иностранная филология”. Отбор участников осуществлялся также на добровольной основе, но при условии изучения дисциплины “Академическое письмо”.

Обсуждение продлилось 50 минут и проходило в очном формате с использованием заранее разработанного листа вопросов открытого и закрытого типов. Для достижения поставленной цели, студентам были заданы следующие вопросы “Помогло ли использование игр (например, Kahoot, карточек) лучше понять аспекты академического письма (структура, ссылки, переходы и др.)?”, “Насколько вам было комфортно участвовать в таких интерактивных формах работы?”, “Считаете ли вы педагогически целесообразным включение игровых элементов в обучение академическому письму?”. Данные фокус-группы были зафиксированы с согласия участников и впоследствии были тщательно проанализированы.

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

Результаты

Первым элементом геймификации, внедренным в курс «Академическое письмо», стала интерактивная онлайн-платформа Kahoot!, позволяющая в игровой форме закрепить и проверить знания студентов. Kahoot! представляет собой систему тестирования в реальном времени, где учащиеся при помощи смартфонов или компьютеров выбирают правильные ответы на предложенные вопросы. Проведение викторин в Kahoot! позволило реализовать несколько педагогически значимых задач:

1. оперативная обратная связь – преподаватель и студенты сразу видят результаты, что способствует выявлению пробелов в знаниях;
2. повышение концентрации внимания – ограниченное время на ответ стимулирует быстрое мышление и умение работать в условиях стресса;
3. мотивация через соревнование – рейтинговая таблица с результатами участников формирует у студентов стремление быть среди лидеров, что повышает вовлечённость;
4. гибкость в применении – вопросы могут быть как теоретическими (о терминах, определениях), так и практическими (редактирование текста, определение стилистических ошибок).

Игры в Kahoot! проводились несколько раз в течение семестра: после завершения крупных тематических блоков, а также в конце курса в целях итогового повторения учебного материала. Данная форма работы была особенно востребована у студентов, поскольку сочетала привычные для них цифровые технологии и соревновательный элемент.

Следующим примером внедрения игровых элементов является использование флэш-карточек в рамках семинарских занятий. Основной целью данного метода выступает стимулирование когнитивной деятельности студентов посредством повторения и закрепления изученного в течение семестра учебного материала, а также его оперативного извлечения из памяти.

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

В соответствии с вышеизложенной целью, данная форма работы проводится исключительно в конце семестра. Студенты делятся на несколько команд (2-3 команды), что способствует развитию как командного взаимодействия, так и соревновательного духа.

Ниже изложены правила проведения игры, что позволяет при необходимости воспроизвести данную методику.

Суть игры заключается в описании наибольшего количества терминов на заранее подготовленных карточках по пройденным темам в течение минуты. Студент, не используя однокоренные слова и перевод, дает дефиницию термина на карточке на английском языке (e.g., citation, reference list, *ibid*, IMRaD, hedged claim, nominalization и др.). Каждый правильно отгаданный своей командой термин засчитывается как один балл в пользу команды. Проведение игры с использованием флэш-карточек позволило реализовать следующие педагогически значимые задачи:

1. интервальное повторение изученного материала, поскольку игра охватывает знания за весь учебный период;
2. оперативная обратная связь – преподаватель и студенты получают мгновенные результаты, что способствует выявлению пробелов в знаниях;
3. мотивация через элемент соревнования – рейтинговая таблица результатов формирует у студентов стремление быть среди лидеров, что повышает вовлечённость;
4. формирование благоприятной для обучения атмосферы – студенты стремятся подбодрить и поддержать членов своей команды.

Результаты наблюдений, анкетирования и фокус-группы с определенными оговорками позволяют сделать вывод в пользу эффективности внедренных практик, что выражается в повышении интереса студентов к образовательному процессу, а также активизации их мозговой деятельности. Применение вышеописанных игровых методов дало ряд следующих устойчивых положительных эффектов среди студентов:

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

1. Повышение мотивации.

Согласно данным фокус-группы со студентами, более 80% респондентов отметили, что игровые элементы сделали курс «Академическое письмо» менее монотонным и более «живым».

2. Улучшение запоминания материала.

Студенты, участвовавшие в командных играх с использованием флеш-карточек, продемонстрировали более высокие результаты при итоговом тестировании (в среднем на 12–15% выше), по сравнению со студентами предыдущих потоков, в которых подобные методы не применялись.

3. Развитие коммуникативных навыков.

Командные формы работы способствовали развитию навыков взаимодействия, что особенно важно для формирования у будущих специалистов умений эффективной работы в коллективе.

4. Формирование критического мышления.

Студенты отмечали, что при объяснении терминов «своими словами», они были вынуждены самостоятельно категоризировать и структурировать информацию, а не ограничиваться механическим воспроизведением текста учебника.

Тем не менее, в ходе исследования были выявлены и определенные трудности:

1. часть студентов воспринимала элементы геймификации как недостаточно серьезные, полагая, что подобные методы не в полной мере соответствуют академическому характеру дисциплины;
2. затруднения, связанные с оцениванием игровой деятельности: некоторые студенты демонстрировали более низкий уровень формальной вовлеченности, что не всегда позволяло объективно оценить их потенциал.

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

При наблюдении было также отмечено, что небольшой процент студентов проявляли меньше активности во время игры в зависимости от личностных характеристик.

3. несмотря на признанную студентами эффективность игровых элементов, отмечалась необходимость их дозированного использования, поскольку применение подобных методов на каждом занятии оценивалось как избыточное и отвлекающее от основной учебной цели;

4. организация и проведение игр форм работы требовали дополнительного времени на подготовку, что увеличивало нагрузку на преподавателя;

5. значительным недостатком использования игровых платформ является неустойчивое интернет-соединение.

Подводя итог, можно утверждать, что умеренное внедрение элементов геймификации в курс «Академическое письмо» оправдало себя и показало потенциал для повышения результативности образовательного процесса.

Использование игровых карточек и викторины на платформе Kahoot! показало, что обучение может сочетать научный характер, интерактивность и продуктивность. Результаты исследования свидетельствуют о том, что игровые элементы способствуют повышению уровня вовлеченности обучающихся, более эффективному усвоению учебного материала, а также развитию навыков командной работы и критического мышления.

В перспективе представляется целесообразным расширение спектра игровых методов за счет внедрения ролевых игр, квестов, а также других геймифицированных онлайн-платформ, что позволит сделать процесс обучения академическому письму более интерактивным и результативным.

Следует также отметить, что игровые элементы должны внедряться в строгом согласии с целями занятия и применяться с определенной периодичностью, с целью разнообразия форм представления учебного материала. Представляется целесообразным дальнейшее изучение вопроса

Eureka Journal of Language, Culture & Social Change (EJLCSC)

ISSN 2760-4926 (Online) Volume 2, Issue 4, April 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/3>

оценивания результатов обучения при использовании элементов геймификации в образовательном процессе.

Таким образом, несмотря на выявленные недостатки, результаты исследования свидетельствуют о том, что умеренное использование игровых элементов является не только «развлекательным дополнением» к обучению, но и представляет собой полноценный и эффективный методологический инструмент современного высшего образования.

Список литературы

1. Лаврентьева Е. В., Иванова П. О., Мельникова А. Е. Новые компетенции преподавателей экономических дисциплин в условиях изменяющейся экономики // Проблемы современного педагогического образования. — 2025. — № 86-3. — С. 173–176.
2. Короткина И. Б. Оценка академического и научного текста в трех измерениях академической грамотности // Ценности и смыслы. — 2017. — № 6 (52). — С. 109–126.
3. Korotkina, Irina. (2018). Russian Educational Research Papers In International Publications: The Urge for Academic Writing. 309-318. 10.15405/epsbs.2018.09.02.36. (дата обращения: 19.06.2025).
4. Kumar, H., & Raghavendran, S. (2015). Gamification, the finer art: Fostering creativity and employee engagement. *Journal of Business Strategy*, 36(6), 3–12. doi: 10.1108/jbs-10-2014-0119 .