

УДК 372.881.111

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ С ЦЕЛЬЮ ПОПОЛНЕНИЯ АНГЛИЙСКОЙ ЛЕКСИКИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Валентина Викторовна Тугарева

кандидат филологических наук, доцент

tugaryova@mail.ru

Татьяна Константиновна Кононова

студент

tanya.kononova.2004@gmail.com

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В представленной статье анализируются методы геймификации для обучения английскому языку в школе.

Ключевые слова: развитие технологий, иностранный язык, интерактивные средства обучения, повышение качества обучения, геймификация.

Изучение иностранного языка в начальной школе — это не просто учебный процесс, а настоящее путешествие, полное открытий и трудностей. Дети приходят на первое занятие с горящими глазами, готовые погрузиться в мир новых слов и звуков, но уже через несколько месяцев их энтузиазм может угаснуть. Почему так происходит? Ответ прост: традиционные методы обучения обычно не учитывают психологические особенности младших школьников. Они ещё не способны долго концентрироваться на монотонных заданиях, зато прекрасно воспринимают информацию через игру.

Игровые технологии — это не модный тренд, а научно обоснованный подход. Известный психолог Лев Выготский ещё в XX веке доказал, что игра является ведущим видом деятельности для детей младшего школьного возраста. Она не только развивает воображение, но и формирует социальные навыки, которые критически важны для изучения языка [3].

Современные исследования, например, работы А. А. Вербицкого, подтверждают: геймификация повышает вовлечённость учащихся на 60%, а усвоение материала — на 40% [2].

Но здесь важно не путать игру и геймификацию. Если первая — это развлечение, то вторая — инструмент, который превращает учебный процесс в увлекательное соревнование. В процессе разработки урока педагог руководствуется следующими критериями:

- Цель обучения (учебная + игровая мотивация),
- Системность (уровни, очки, бонусы, рейтинги),
- Онлайн - платформы и инструментарий,
- Система поощрений (оценки, грамоты, стикеры),
- Адаптивность занятий к уровням подготовки учащихся,
- Рефлексия, подведение итогов.

Чтобы грамотно внедрить приём геймификации в процесс обучения, нужно прежде всего чётко сформулировать двойную цель: учебную и мотивационную. При этом образовательная задача должна быть чётко сформулированной и поддающейся измерению, например, «Выучить пятнадцать

новых слов по теме «Путешествия»» или «научиться употреблять выражения с Present Perfect в устной речи». Мотивационная же цель заключается в том, чтобы придать этой задаче привлекательную игровую оболочку, которая поспособствует пробуждению у учащихся азарта и желания учиться. Например, вместо обычного заучивания слов можно создать игру «Кругосветное путешествие», где каждый освоенный термин становится «билетом» в новую страну, а правильно составленные предложения – «достопримечательностями», которые нужно «посетить». Критически важно, чтобы игровая механика не заменяла учебный контент, а работала как усилитель: ученики должны осознавать, что их игровые достижения напрямую связаны с реальным прогрессом в изучении языка. Опыт показывает, что, когда учебные цели гармонично вплетены в игровой сюжет, у детей появляется внутренняя мотивация – они учатся не потому, что «надо», а потому что хотят достичь следующего уровня, получить новый статус или помочь своей команде.

Для того чтобы добавить механику на уроках, можно заменить стандартные оценки системой очков опыта. Ученики зарабатывают баллы за каждое выученное слово, а в конце недели их ждёт «апгрейд» — переход на новый уровень. Это не просто мотивирует, но и создаёт ощущение прогресса, которого так не хватает в традиционной системе.

Лексика — это фундамент языка. Без неё даже идеальное знание грамматики останется бесполезным, для этого нужно, чтобы дети не просто запоминали слова, но и учились использовать их в речи. Один из самых эффективных методов — дидактические игры [1,6-7].

Разберём пример: ученики третьего класса с трудом запоминают названия животных. Для упрощения изучения данного раздела предлагается обучающая игра Зоопарк. Каждый учащийся получает роль животного, и его задачей является сказать название животного и описать его действия: «I am a cat. I can meow»!

Ещё один удачный пример — адаптация классической игры «Змейка» для изучения лексики. Ученики делятся на команды и соревнуются в том, кто

быстрее даст правильный ответ на определение слова. Побеждает та команда, чья «змейка» из правильных ответов окажется длиннее. Это не только весело, но и эффективно: за один урок дети запоминают до 20 новых слов.

Современные технологии позволяют выходить за рамки школьных стен. Такие платформы, как Учи.ру, Quizlet, MinecraftEducationEdition и Kahoot! превращают изучение языка в квест, где каждый пройденный уровень — это новые знания. Например, на Учи.ру ученики могут «путешествовать» по виртуальному миру, выполняя лексические задания, а на MinecraftEducationEdition ученики могут изучить новую английскую лексику и решить разные задания для её повторения через создание виртуального мира. Такие инструменты помогают ученику получать знания не только на занятиях, но и учиться в удобном темпе. За успехи они получают виртуальные награды, которые потом можно обменять на реальные призы от учителя.

Но здесь важно соблюдать баланс. Как отмечает профессор Джейн Макгонигал, геймификация должна быть не просто развлечением, а инструментом для достижения учебных целей [5]. Поэтому необходимо всегда чётко формулировать правила, игра — это не хаос, а структурированная деятельность, где каждый элемент работает на результат.

Главное — правильно интегрировать игровые элементы в учебный процесс. Например, можно использовать «ежедневные задания» — короткие квесты, которые дети выполняют в начале урока. Это не только дисциплинирует, но и задаёт рабочий ритм.

Таким образом, геймификация — это не просто «игра ради игры», а мощный образовательный инструмент. Она отвечает потребностям современного поколения, которое выросло в цифровой среде. Педагоги, практикующие игровые методы в обучении, отмечают, что учащиеся не только лучше запоминают материал, но и начинают любить сам учебный процесс. При этом немалую роль играет непосредственно учитель, от которого напрямую зависит успех в достижении поставленных образовательных задач.

Список литературы:

1. Базарова Т. И., Еловская С.В. Развивающий потенциал текстовых упражнений на занятиях по иностранному языку // Актуальные проблемы лингводидактики и методики организации обучения иностранным языкам : сборник научных статей / Чуваш. гос. пед. ун-т ; отв. ред. Н. В. Кормилина, Н. Ю. Шугаева. Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева, 2014. –С. 174-179. – EDN TDDNOR.
2. Вербицкий А. А. Деловые игры как метод активного обучения. М.: Высшая школа. 2020.
3. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–76.
4. Петрова Л. В., Сидоров А. С. Игровые технологии в преподавании английского языка: учебное пособие // Санкт-Петербург: Лань. 2021. 216 с.
5. СберУниверситет. Геймификация в образовании: новые подходы к мотивации // EdTech Club. 2023. № 9243.
6. Тугарева В. В. Принципы отбора комиксов в целях обучения английскому языку в школе // Наука и образование. 2022. Т.5. №3.
7. Тугарева В. В. Повышение мотивации учебной деятельности на занятиях иностранным языком // Наука и образование. 2022. Т.5. №3.

UDC 372.881.111

USING GAMIFICATION TO ENHANCE ENGLISH VOCABULARY IN YOUNGER STUDENTS

Valentina V. Tugareva

candidate of philological sciences, associate professor

tugaryova@mail.ru

Tatyana K. Kononova

student

tanya.kononova.2004@gmail.com

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. This article analyzes gamification methods for teaching English in schools.

Keywords: technology development, foreign languages, interactive learning tools, improving the quality of education, and gamification.

Статья поступила в редакцию 10.09.2025; одобрена после рецензирования 20.10.2025; принята к публикации 31.10.2025.

The article was submitted 10.09.2025; approved after reviewing 20.10.2025; accepted for publication 31.10.2025.