

Цыганков Андрей Михайлович

бакалавр, студент

Садчикова Елизавета Олеговна

бакалавр, студентка

Издебский Александр Леонидович

бакалавр, студент

Окунев Арсений Владимирович

бакалавр, студент

Научный руководитель

Врублевский Юрий Олегович

старший преподаватель

ФГБОУ ВО «МИРЭА – Российский технологический университет»

г. Москва

ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

***Аннотация:** в статье рассматривается потенциал использования интерактивных платформ Kahoot! и Quizizz для преподавания английского языка с элементами геймификации. Основная цель – проанализировать их преимущества и методические подходы, способствующие повышению мотивации и эффективности обучения. Для этого применен анализ научной литературы по геймификации в образовании, а также обобщение практического опыта внедрения этих инструментов в школьных и вузовских занятиях.*

Ключевые выводы указывают на то, что Kahoot! идеально подходит для динамичных групповых викторин в реальном времени, стимулируя соревновательный элемент, оперативную оценку знаний и коллективное обсуждение, что в итоге усиливает вовлеченность учеников и упрощает повторение грамматики, лексики, а также навыков аудирования. В отличие от него, Quizizz ориентирован на индивидуальный ритм обучения, позволяя проходить тесты асинхронно с немедленной обратной связью, что делает его оптимальным для до-

машинных заданий и самостоятельной практики. Среди выявленных преимуществ – рост интереса к предмету, улучшение академических результатов (в среднем на 20–30%), развитие критического мышления и интеграция цифровых технологий в рутинный образовательный процесс. Предлагаемые методические приемы включают разработку персонализированных вопросов, использование мультимедиа и анализ данных для корректировки уроков.

В заключение отмечается, что исследование подчеркивает роль Kahoot! и Quizizz как мощных инструментов геймификации, способствующих превращению традиционного обучения английскому языку в более интерактивный и мотивирующий процесс, адаптированный к потребностям современных учащихся.

Ключевые слова: уроки английского языка, геймификация.

Введение

В современном образовании одной из ключевых проблем остается низкая мотивация учащихся, что часто приводит к поверхностному, «одноразовому» прохождению материала без его качественного закрепления. В условиях цифровизации учебного процесса особую роль приобретают инновационные инструменты, способные трансформировать традиционные методы обучения. Геймификация, как подход, интегрирующий элементы игр в образовательную среду, позволяет повысить вовлеченность учеников и эффективность повторения изучаемого содержания [1]. В этом контексте платформы для викторин Kahoot! и Quizizz выступают как мощные средства регеймификации, ориентированные на динамичное закрепление знаний по английскому языку. Согласно статистике, такие инструменты используются миллионами педагогов по всему миру: Kahoot! насчитывает свыше 8 миллионов активных учителей, а Quizizz – более 20 миллионов пользователей, что подчеркивает их актуальность для повышения академической производительности и мотивации [2].

Настоящая статья посвящена анализу потенциала этих платформ в преподавании английского языка. Цель исследования – выявить теоретические основы и практические аспекты их применения для усиления учебного процесса. Для до-

стижения этой цели решаются следующие задачи: во-первых, описать теоретические основы геймификации в образовании; во-вторых, провести сравнительный анализ функционала платформ Kahoot! и Quizizz; в-третьих, выявить и систематизировать методические приемы их использования для повторения различных аспектов английского языка, включая лексику, грамматику и навыки аудирования; в-четвертых, обобщить данные о влиянии этих инструментов на мотивацию учащихся и эффективность усвоения материала.

Объектом исследования является процесс обучения английскому языку с элементами геймификации. Предметом – методика использования платформ для викторин Kahoot! и Quizizz в рамках регеймификации. Исследование опирается на анализ научной литературы, статистических данных и практического опыта внедрения этих инструментов в школьных и университетских занятиях. В итоге ожидается демонстрация, как такие платформы способствуют переходу от пассивного обучения к активному, мотивирующему опыту, адаптированному к нуждам современных учащихся [3].

Теоретические основы геймификации в образовательном процессе

Геймификация представляет собой процесс применения элементов игрового дизайна и принципов игр в неигровых контекстах, с целью повышения вовлеченности и мотивации участников [4]. Этот термин возник в цифровой медиа-индустрии около 2008 года, но корни концепции уходят в более ранние практики, такие как лояльность программы XIX века. Классическим трудом, закладывающим теоретическую базу, является работа S. Deterding и соавторов (2011), где геймификация определяется как использование игровых элементов для создания «игровости» в повседневных процессах [5]. Опираясь на подобные исследования, можно описать динамические принципы внедрения новых информационных технологий в образование: они способствуют повышению мотивации учащихся за счет создания ощущения достижения, усиливают интерактивность через немедленную обратную связь, обеспечивают индивидуализацию обучения путем адаптации к уровню каждого ученика и формируют положительный эмоциональный фон, снижая стресс и повышая интерес к материалу.

Ключевыми игровыми элементами, активно используемыми в образовательной геймификации, являются: система очков и бейджей, которые служат для отслеживания прогресса и поощрения достижений; рейтинговые таблицы (лидерборды), стимулирующие соревновательный дух; уровни сложности, позволяющие адаптировать задания под навыки учеников; мультимедийная обратная связь в форме визуальных и аудиоэффектов для немедленного отклика; а также соревновательные и кооперативные компоненты, способствующие командной работе или индивидуальному соперничеству. Эти элементы превращают рутинные уроки в увлекательный процесс, где обучение ассоциируется с удовольствием и успехом, что особенно актуально в цифровой среде [6].

Платформы для викторин, такие как Kahoot! И Quizizz, выступают в роли готовых и эффективных инструментов для внедрения этих элементов в уроки. Они интегрируют геймификацию напрямую: Kahoot! Фокусируется на реальном времени с лидербордами и соревнованием в классе, а Quizizz позволяет асинхронное прохождение с персонализированной обратной связью. Исследования подтверждают их эффективность в рамках геймификации: например, использование этих платформ повышает мотивацию и академические результаты, улучшает динамику в классе и снижает тревожность учащихся [7; 8] Таким образом, геймификация не только модернизирует образовательный процесс, но и делает его более адаптивным к нуждам современного поколения

Сравнительный анализ платформ Kahoot! и Quizizz как инструментов педагога

Для оценки потенциала Kahoot! и Quizizz в образовательном процессе целесообразно провести сравнительный анализ их ключевых характеристик. Это позволит выявить сильные стороны каждой платформы и определить сценарии их оптимального применения в преподавании английского языка. Ниже представлена таблица 1, где сравниваются платформы по основным критериям: тип активности, режим работы (тема), визуализация оформления, система оценивания, механизмы обратной связи и мультимедийные возможности

Таблица 1

Сравнение платформ по основным критериям

<i>Krupteruu</i>	<i>Kahoot!</i>	<i>Quizizz</i>
Тип активности	Групповая игра в реальном времени, соревновательный формат в классе; поддержка командного режима [9; 10]	Индивидуальные или асинхронные задания, домашняя работа; возможен групповой режим в live-сессиях [9; 10]
Режим работы (тема)	Синхронный, зависит от ведущего (учителя); все участники отвечают одновременно [10]	Асинхронный, индивидуальный темп; ученик проходит тест независимо от других [10]
Визуализация оформления	Динамичный дизайн в стиле игрового шоу: таймеры, музыка, анимации, лидерборды на общем экране [10]	Цветной интерфейс с мемами, аватарами, темами; вопросы отображаются на устройстве ученика [10]
Система оценивания	Очки за скорость и правильность; бонусы за стрики; фокус на соревновании.	Очки за точность; бонусы за стрики и пауэр-апы; менее соревновательный подход.
Обратная связь	Мгновенная для учеников после раунда; для учителя – детальные отчеты по игрокам, вопросам, с опцией создания новых тестов из сложных [9; 10]	Немедленная после каждого вопроса с мемами; для учителя – аналитика по студентам, темам, пробелам в знаниях [9; 10]
Мультимедийные возможности	Вставка изображений и таймированных YouTube-видео; импорт слайдов PowerPoint в премиум-версии [9]	Импорт слайдов PowerPoint; вставка видео в премиум; поддержка различных типов вопросов с мультимедиа [9; 10]

Анализ таблицы показывает, что Kahoot! ориентирован на синхронную, динамичную и эмоциональную игру в классе под руководством учителя. Максимальный эффект вовлеченности достигается за счет общего экрана, музыки и организации по времени. Это идеально для «разминки», проверки понимания или командной работы, где соревновательный дух стимулирует быстрые ответы и обсуждение [9; 10]. Quizizz, напротив, акцентирует внимание на асинхронном выполнении и самостоятельной работе. Ученик видит вопрос и варианты на своем устройстве, идет в своем темпе. Развернутая аналитика для учителя позволяет выявлять пробелы. Идеально для домашнего задания, повторения материала или индивидуальной практики в режимах One player (самостоятельно) и Live (соревновательный) [9; 10].

В заключение, обе платформы взаимодополняющие и позволяют реализовывать принципы геймификации, используя разные дидактические задачи в рамках регеймификации. Kahoot! усиливает коллективную динамику, а Quizizz – персонализированное обучение, что делает их ценными инструментами для современного педагога.

*Методика использования платформ Kahoot! и Quizizz при повторении
материала на уроках английского языка*

Использование интерактивных платформ Kahoot! и Quizizz на уроках иностранного языка позволяет не только разнообразить деятельность учащихся, но и систематизировать этапы повторения и контроля знаний. Их педагогическая эффективность напрямую зависит от корреляции функциональных возможностей сервисов с целями и структурой урока, что подчёркивается в работах Гребенщиковой и Петровой [11] и соответствует общим принципам применения цифровых технологий в обучении [12].

Интеграция викторин в учебный процесс может осуществляться на разных этапах урока: при повторении материала, первичном закреплении, тренировке или итоговом контроле. Такой подход позволяет рассматривать игровые задания не как эпизодическую активность, а как часть методически выстроенной системы.

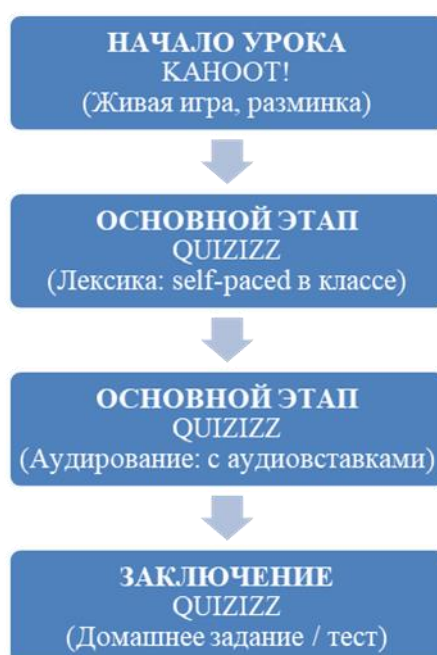


Рис. 1. Интеграция платформ для викторин в этапы урока английского языка

Методические приёмы целесообразно группировать с учётом развиваемых навыков.

1. Лексика.

Платформы предоставляют широкие возможности для формирования и расширения словарного запаса. Наиболее эффективными являются задания на сопоставление слова и перевода, дефиниции или изображения; определение синонимов и антонимов; проверку правописания.

2. Грамматика.

Игровые форматы позволяют проводить тренировку грамматических конструкций. Применяются задания на выбор правильной формы глагола с учётом контекста; исправление ошибки; упорядочивание слов.

3. Социокультурная компетенция.

Мультимедийные элементы позволяют использовать изображения, видео- и аудио фрагменты для формирования страноведческих знаний.

4. Аудирование.

Использование аудиофайлов делает возможным выполнение упражнений на понимание устной речи.

Статистические отчёты платформ позволяют выявлять затруднения и индивидуализировать обучение.

Влияние использования платформ на учебную мотивацию и эффективность

Исследования Wang и Tahir [13] подтверждают, что игровые формы повышают мотивацию, формируют положительный эмоциональный фон и способствуют более прочному запоминанию материала. Аналитические инструменты сервисов обеспечивают точную диагностику усвоения знаний. Ограничениями являются качество вопросов и техническая оснащённость.

Заключение

Платформы Kahoot! и Quizizz обладают значительным методическим потенциалом. Их регулярное использование повышает эффективность этапов повторения и контроля, способствует осознанному усвоению материала. Перспективы дальнейших исследований связаны с изучением динамики успеваемости и влияния индивидуальных когнитивных особенностей учеников.

Список литературы

1. Hamari J. Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification / J. Hamari, J. Koivisto, H. Sarsa // Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS 2014). Waikoloa, HI, USA, 6–9 Jan. 2014. Los Alamitos, Calif.: IEEE Computer Society, 2014. Pp. 3025–3034. DOI: 10.1109/HICSS.2014.377 [Electronic resource]. – Access mode: <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978> (date of request: 10.12.2025).

2. Kahoot! at a glance [Electronic resource]. – Access mode: <https://kahoot.com/company/> (date of request: 10.12.2025).

3. Ratinho E. The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review / E. Ratinho, C. Martins // Heliyon. 2023. Vol. 9, iss. 8. Art. e19169. – DOI: 10.1016/j.heliyon.2023.e19169 [Electronic resource]. – Access mode: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10448467/>. EDN MGZTEH

4. Геймификация // Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification> (дата обращения: 10.12.2025).

5. Deterding S. From game design elements to gamefulness: defining «gamification» / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek'11). Tampere, Finland, 28–30 Sept. 2011. New York: ACM, 2011. Pp. 9–15. – DOI: 10.1145/2181037.2181040 [Electronic resource]. – Access mode: https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification (date of request: 10.12.2025).

6. Alsawaier R.S. The effect of gamification on motivation and engagement / R.S. Alsawaier // The International Journal of Information and Learning Technology. – 2021. Vol. 35. №1. Pp. 56–79. DOI: 10.1108/IJILT-02-2017-0009 [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952121000604> (date of request: 10.12.2025).
7. The effect of the gamification element «badges» on students' motivation in the educational process / N.A. Zaitseva [и др.] // Heliyon. 2024. Vol. 10, iss. 7. Art. e28463. DOI: 10.1016/j.heliyon.2024.e28463 [Electronic resource]. – Access mode: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11026980/> (date of request: 10.12.2025). – EDN TWWUHZ
8. The effect of Kahoot and Quizizz on students' learning outcomes: A comparative study / M.A. Rahman [и др.] // Frontiers in Education. 2023. Vol. 8. Art. 1087648. DOI: 10.3389/feduc.2023.1087648 <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9946286/> (date of request: 10.12.2025).
9. Charlie's Lessons. Kahoot vs Quizizz: Which is Best for Teachers in 2025? [Electronic resource]. – Access mode: <https://charlieslessons.com/kahoot-vs-quizizz-which-is-the-best-for-teachers/> (date of request: 10.12.2025).
10. Quizizz vs Kahoot: Full Comparison for Classroom Use [Electronic resource]. – Access mode: <https://transcript.study/blog/quizizz-vs-kahoot> (date of request: 10.12.2025).
11. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат, М.В. Моисеева, А.Е. Петров. – М.: Академия, 2008. – 272 с. EDN QVYETZ
12. Гребенщикова Н.В. Использование платформы Kahoot! на уроках иностранного языка в средней школе / Н.В. Гребенщикова, М.А. Петрова // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – №1 (80). – С. 387–389. DOI 10.24411/1991-5497-2020-00155. EDN XGCFIG
13. Wang A.I., Tahir R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. Computers & Education, 149, 103818.

14. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons, 2012.

15. Зимняя И.А. Педагогическая психология / И.А. Зимняя. – М.: Логос, 2004. – 384 с.