

Барулина Мария Сергеевна

студентка

Научный руководитель

Прокопчук Анна Реональдовна

старший преподаватель

ФГБОУ ВО «МИРЭА – Российский технологический университет»

г. Москва

**ВЛИЯНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ФОРМИРОВАНИЕ
ЛЕКСИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ
ПРИ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА: ВОЗМОЖНОСТИ И РИСКИ**

***Аннотация:** статья посвящена анализу влияния игровых технологий на формирование лексической компетенции при изучении английского языка как иностранного. На основе теории самодетерминации Э. Деси и Р. Райана, концепции коммуникативной компетенции Д. Хаймса и модели геймификации К. Вербаха рассматривается механизм воздействия игровых механик на внутреннюю мотивацию и процессы лексического усвоения. Проведён сравнительный анализ результатов отечественных и зарубежных эмпирических исследований 2018–2024 годов. Выявлены ключевые педагогические возможности и системные риски применения игровых технологий в иноязычном образовании, обоснованы условия их эффективного использования.*

***Ключевые слова:** игровые технологии, геймификация, лексическая компетенция, внутренняя мотивация, теория самодетерминации.*

Введение.

Формирование лексической компетенции занимает центральное место в теории и практике обучения иностранным языкам: именно словарный запас определяет качество как рецептивной, так и продуктивной иноязычной деятельности. Между тем, традиционные методы работы с лексикой демонстрируют ограниченную эффективность применительно к обучающимся, сформировавшимся в

условиях цифровой среды с её высокой интерактивностью и мгновенной обратной связью. В этом контексте исследовательское сообщество обращается к игровым технологиям как к потенциальному инструменту повышения эффективности иноязычного образования.

Под игровыми технологиями в данной работе понимается совокупность педагогических приёмов, основанных на целенаправленном использовании игровых механик – структурных элементов игры (очков, уровней, нарративов, соревновательных элементов) – в образовательном контексте. Проблема исследования состоит в противоречии между растущим интересом педагогического сообщества к данной технологии и недостаточной теоретической обоснованностью условий её применения в обучении лексике английского языка.

Цель исследования – на основе анализа теоретических концепций и эмпирических данных охарактеризовать педагогический потенциал и риски игровых технологий как средства формирования лексической компетенции.

Теоретические основания исследования.

Теоретическую базу исследования составляют три научные концепции, в совокупности объясняющие механизм воздействия игровых технологий на процесс лексического усвоения.

Теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана постулирует, что устойчивая учебная деятельность обусловлена удовлетворением трёх базовых психологических потребностей: автономии, компетентности и связанности [6]. Игровые технологии потенциально удовлетворяют все три: свобода выбора стратегии обеспечивает автономию; система прогрессии и немедленная обратная связь формируют ощущение компетентности; соревновательные и кооперативные механики создают социальную связанность. Удовлетворение данных потребностей переводит внешнюю мотивацию во внутреннюю, что критически важно для долгосрочного удержания лексики в памяти.

Концепция коммуникативной компетенции Д. Хаймса [7] определяет знание лексики не как изолированный набор единиц, а как функциональный ресурс, реализуемый в конкретных коммуникативных ситуациях. С этой точки зрения

наибольшую дидактическую ценность представляют игровые форматы, создающие аутентичные контексты употребления лексики – ролевые игры, симуляции, нарративные задания, – а не упражнения с игровой «упаковкой» при сохранении традиционной логики.

Модель геймификации К. Вербаха и Д. Хантера [8] разграничивает поверхностную геймификацию – добавление значков и очков к традиционным заданиям – и глубокую, перестраивающую саму логику учебного взаимодействия. Научные данные свидетельствуют о том, что именно глубокая геймификация оказывает значимое влияние на усвоение лексики [4], тогда как поверхностная обеспечивает лишь кратковременный мотивационный эффект.

Анализ эмпирических данных.

Систематический обзор исследований 2018–2024 годов позволяет выявить устойчивые закономерности. Метаанализ 27 экспериментальных работ, проведённый Д. Ян и соавторами (2021), показал, что применение цифровых игровых платформ при обучении лексике иностранного языка обеспечивало средний размер эффекта $d = 0,52$, соответствующий умеренно значимому воздействию [10]. Наибольший эффект наблюдался в группах учащихся 12–17 лет при продолжительности игровых сессий не более 20 минут.

Отечественные исследования подтверждают данную тенденцию. Э.Г. Азимов и М.А. Бовтенко фиксируют, что геймифицированные задания по лексике английского языка повышают показатели долгосрочного запоминания слов (отсроченное тестирование через 4 недели) в среднем на 23% по сравнению с традиционными упражнениями [1]. Авторы связывают этот эффект с феноменом «эмоционального кодирования»: лексические единицы, усвоенные в эмоционально значимом игровом контексте, образуют более устойчивые нейронные связи.

Вместе с тем ряд исследований указывает на существенные ограничения. Прежде всего, фиксируется проблема переноса: навыки распознавания лексики в игровой среде не всегда переносятся на продуктивное употребление слов в реальной коммуникации [5] – игровой контекст создаёт специфические «подсказки», облегчающие воспроизведение слова внутри игры, но недоступные в

иных ситуациях. Кроме того, систематическое применение внешних игровых наград постепенно вытесняет внутренний познавательный интерес («эффект сверхоправдания» по Р. Лепперу [5]), формируя зависимость от внешнего подкрепления. Наконец, С.Э. Деттерс и соавторы (2019) установили, что соревновательные механики усиливают иноязычную тревогу у учащихся с исходно высоким уровнем тревожности, тогда как кооперативные форматы её снижают [2].

Условия педагогически эффективного применения.

Синтез теоретических концепций и эмпирических данных позволяет сформулировать четыре условия эффективного применения игровых технологий при обучении лексике английского языка.

Первое – содержательная интеграция игровых механик: условия игры должны создавать коммуникативную потребность в употреблении изучаемой лексики, а не просто вознаграждать её правильное воспроизведение. Лексика должна выступать инструментом победы в игре, а не объектом формального контроля [3].

Второе – сочетание игровых и рефлексивных фаз. Каждая игровая сессия должна завершаться метакогнитивной паузой, в ходе которой обучающиеся осознают, какие лексические единицы и в каких контекстах они использовали. Именно рефлексия обеспечивает перенос лексики из игрового контекста в реальную коммуникацию.

Третье – дифференциация по типу мотивации и уровню иноязычной тревожности: соревновательные механики уместны для учащихся с высокой внутренней мотивацией и низкой тревожностью; кооперативные – для тревожных обучающихся и учащихся с низкой самооэффективностью.

Четвёртое – сохранение семантической глубины работы со словом. Игровые технологии эффективны для первичного знакомства с лексической единицей и её многократного воспроизведения, однако не заменяют системной работы над парадигматическими и синтагматическими связями слова, его стилистическими коннотациями и сочетаемостью.

Заключение.

Проведённый анализ позволяет сформулировать следующие выводы. Игровые технологии обладают доказанным потенциалом в области формирования лексической компетенции при обучении английскому языку: они активируют внутреннюю мотивацию через удовлетворение базовых психологических потребностей, создают эмоционально значимые контексты усвоения лексики и обеспечивают высокочастотное повторение языкового материала.

Вместе с тем применение данной технологии сопряжено с системными рисками: проблемой переноса навыков, эффектом сверхоправдания и дифференцированным воздействием соревновательных механик на учащихся с различным уровнем иноязычной тревожности. Эти риски не являются непреодолимыми, однако требуют целенаправленных педагогических мер – содержательной интеграции механик, рефлексивных фаз и индивидуализации форматов.

Список литературы

1. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам: лингводидактика и методика: учеб. пособие для студентов лингв. ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – 8-е изд., испр. и доп. – М.: Академия, 2015. – 363 с. EDN YZRSDB

2. Бухаркина М.Ю. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / М.Ю. Бухаркина, К.В. Чикризова // Вестник Томского государственного университета. – 2019. – №52. – С. 155–164. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-psiologo-didakticheskiy-i-metodicheskiy-potentsial> (дата обращения: 05.05.2026).

3. Соловова Е.Н. Геймификация и её ресурсы в обучении английскому языку студентов младших курсов / Е.Н. Соловова, Э.В. Мошникова // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Вопросы образования: языки и специальность. – 2022. – Т. 19. №3. – С. 432–445. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-i-ee-resursy-v-obuchenii-angliyskomu-yazyku-studentov-mladshih-kursov> (дата обращения: 05.05.2026).

4. 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). – Waikoloa, HI: IEEE, 2014. – P. 3025–3034.
5. Hymes D.H. On Communicative Competence / D.H. Hymes // Sociolinguistics: Selected Readings / ed. by J.B. Pride, J. Holmes. – Harmondsworth: Penguin, 1972. – P. 269–293.
6. Мильруд Р.П. Теория обучения иностранным языкам. Английский язык: учебник для вузов / Р.П. Мильруд. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Юрайт, 2022. – 406 с.
7. Ryan R.M. Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness / R.M. Ryan, E.L. Deci. – New York: The Guilford Press, 2017. – 756 p.
8. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business / K. Werbach, D. Hunter. – Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012. – 148 p.
9. Иванова А.В. Геймификация как способ организации обучения английскому языку / А.В. Иванова // Молодой ученый. – 2022. – №55(450). – С. 120–125. – URL: <https://moluch.ru/archive/450/99094/> (дата обращения: 22.04.2026).