

*Ильина Анастасия Олеговна*

студентка

*Тенякова Елена Александровна*

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Чувашский государственный педагогический  
университет им. И.Я. Яковлева»  
г. Чебоксары, Чувашская Республика

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

***Аннотация:** статья посвящена анализу учебно-методических возможностей применения геймификации в процессе обучения лексике английского языка в школе. Рассматриваются особенности формирования лексической компетенции учащихся и обосновывается роль игровых механик и цифровых технологий в повышении эффективности обучения. В статье анализируются преимущества геймификации, включая повышение мотивации, многократное повторение материала без ощущения монотонности, возможность индивидуализации обучения, развитие самостоятельности, соревновательного интереса. Обосновывается необходимость методически грамотного встраивания геймификации в учебный процесс.*

***Ключевые слова:** геймификация, цифровые технологии, обучение лексике, лексическая компетенция, английский язык.*

Современный этап развития образования характеризуется активным внедрением цифровых технологий и поиском инновационных методов обучения, способных повысить эффективность образовательного процесса. Особенно значимыми являются изменения в области преподавания иностранных языков, где одной из ключевых задач выступает формирование коммуникативной компетенции обучающихся.

Хотя полноценное общение невозможно без взаимодействия всех трех аспектов языка – фонетики, лексики, грамматики – многие исследователи отмечают ведущую роль именно лексики. Так, советский и российский ученый-педагог Александр Александрович Миролюбов в своих трудах пишет: «Лексика более важный инструмент для общения, чем грамматика, так как на начальном этапе или в разговорной речи можно общаться отдельными словами. В то время как хорошее знание грамматики не всегда помогает коммуникации» [4].

Именно поэтому важнейшей составляющей коммуникативной компетенции является лексическая компетенция, обеспечивающая возможность понимания иноязычной речи и реализации собственной в устной и письменной формах. По мнению Е.Н. Солововой, ее формирование основывается на развитии лексических навыков, представляющих собой автоматизированные действия по выбору и употреблению слов в процессе общения [5].

Несмотря на широкий спектр методических подходов, проблема эффективного обучения лексике сохраняет свою актуальность, поскольку традиционные методы, часто основанные на заучивании слов и их переводов, не всегда обеспечивают прочность их усвоения и часто не вызывают устойчивого интереса у современных школьников, которые родились и растут в цифровую эпоху и которые ожидают от образования той же динамичности и вовлеченности, которая характерна для компьютерных игр, являющихся их любимым видом досуга. Одним из подходов, способных стать решением этой проблемы, является геймификация.

Изначально этот термин появился и использовался в сфере бизнеса и маркетинга, и лишь относительно недавно он перешел в образовательную среду и стал представлять собой отдельный педагогический подход. В самом общем смысле она представляет собой внедрение игровых механик в учебный процесс. Гольцова Т.А. в своих исследованиях дает следующее ее определение: «Геймификация – это педагогическая стратегия преднамеренного и вдумчивого включения элементов игр в учебную среду с целью улучшения навыков учащихся» [1]. По определению английского исследователя и эксперта в области геймификации Анджее Марчевски, геймификация – это применение элементов игры и игровых

принципов в неигровых контекстах [6]. Это делает ее отличной от традиционных игр, в которых основной фокус направлен на развлечение и сюжетное взаимодействие, а образовательная цель может быть вторичной или отсутствовать вовсе, в то время как при геймификации игровые элементы служат лишь инструментом для достижения конкретного учебного результата. По мнению исследователей, именно такое интегрированное использование механизмов игры позволяет сделать обучение более увлекательным, но при этом сохранить его образовательную ценность [2].

Хотя геймификация продолжает оставаться относительно новым и не до конца изученным подходом, ее потенциал в области преподавания иностранных языков довольно очевиден уже сейчас.

Прежде всего, геймификация позволяет организовать *многократное повторение лексического материала без ощущения монотонности*. Как известно, чтобы новые слова действительно запомнились, к ним нужно возвращаться снова и снова. Однако традиционные методы повторения часто воспринимаются современными учащимися как однообразные и быстро вызывают у них снижение внимания. Геймификация решает данную проблему за счет разнообразия форм работы и включения элемента динамики. Например, цифровая платформа Quizlet предлагает множество режимов работы с лексикой (карточки, письмо, правописание, тест, подбор пар и некоторые другие), каждый из которых требует обращения к одним и тем же лексическим единицам, но в различных форматах, что обеспечивает вариативность повторения и задействует разные когнитивные процессы.

Геймификация также способствует формированию *соревновательного интереса*. Соревновательный элемент выступает мощным стимулом к активной деятельности, особенно в подростковом возрасте. В условиях геймификации он гораздо легче реализуется как раз за счет ранее упомянутых рейтингов, баллов и достижений, так как почти каждому хочется увидеть свое имя в списке лидеров в таблице, в результате чего учащиеся стремятся улучшить свой результат, сравнивая его с результатами одноклассников. Так, в викторинах, реализованных с

помощью геймифицированных платформ по типу MyQuiz, учащиеся получают баллы за правильные и быстрые ответы, что мобилизует их внимание, вовлекает в процесс и тем самым способствует развитию не только лексических навыков, но и таких когнитивных процессов, как память и скорость мышления.

Помимо всего прочего, геймификация обеспечивает *возможность подстроить обучение индивидуально под каждого ребенка*. На обычном уроке учителю бывает трудно одновременно учитывать уровень подготовки каждого ученика, отслеживать динамику его успехов и вовремя замечать пробелы в знаниях, чтобы целенаправленно с ними работать. Особенно трудноосуществимо это в больших и разноуровневых группах, которые довольно характерны для современных российских общеобразовательных школ. Геймифицированные цифровые платформы позволяют адаптировать задания в зависимости от уровня знаний каждого учащегося, то есть постепенно усложнять их, либо наоборот возвращать к более легким, а также отрабатывать лексические единицы, вызывающие наибольшие затруднения, до тех пор, пока они не будут хорошо усвоены. Примером реализации этого принципа может стать методика интервального повторения, реализованная в приложениях по типу Memrise, Anki и Drops. Алгоритм данных приложений отслеживает, какие слова ученик забывает, и предъявляет их чаще до того момента, пока он их не усвоит и не перестанет совершать ошибки в их произношении, правописании, переводе или употреблении, в то время как хорошо усвоенную лексику алгоритм начинает предъявлять реже.

Наконец, важным преимуществом геймификации является *развитие самостоятельности обучающихся*. Современное образование ориентировано не только на передачу знаний, но и на формирование у него всевозможных полезных качеств, навыков и компетенций, среди которых в том числе и способности к самообразованию. Геймифицированные платформы предоставляют учащимся возможность работать с материалом вне класса, самостоятельно выбирать задания и контролировать собственный прогресс. Например, учащийся может в любое время вернуться к повторению слов в Quizlet, выбрав, к тому же, наиболее удобный и эффективный для него вид задания, а также проверить свои знания, выбрав

режим тестирования. Это формирует навыки саморегуляции, ответственности и планирования учебной деятельности.

Все описанные плюсы геймификации вместе образуют ее главное преимущество – *повышение учебной мотивации*. Игровые элементы, наглядность, вариативность форм работы, достижимость результатов, ощущение успеха, положительный эмоциональный фон – все это позволяет сделать процесс более привлекательным и способствует формированию внутренней мотивации, т.е. основанной не на внешнем контроле, а на личном интересе.

Таким образом, геймификацию можно рассматривать как перспективный инструмент, который способен заметно повысить эффективность изучения лексики на уроках английского языка в школе. Учителю остается лишь научиться грамотно использовать эти возможности для достижения имеющихся образовательных целей.

### ***Список литературы***

1. Гольцова Т.А. Использование средств геймификации в процессе обучения иностранным языкам / Т.А. Гольцова // Ярославский педагогический вестник. – 2021. – №1(118). – С. 81. DOI 10.20323/1813-145X-2021-1-118-81-89. EDN JONNEI

2. Коваленко И.В. Игровые технологии и приемы геймификации в преподавании английского языка / И.В. Коваленко, Т.П. Скворцова // Вестник РУДН. Серия: Психология и педагогика. – 2022. – №2. – С. 382–392. DOI 10.22363/2313-1683-2022-19-2-382-392. EDN VEOKUC

3. Ма К.В. Геймификация как метод контроля усвоения лексики / К.В. Ма, Т.В. Якунина // Мир педагогики и психологии. – 2025. – С. 248–253.

4. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность / под ред. А.А. Миролубова. – Обнинск: Титул, 2010. – 464 с.

5. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс : пособие для студентов педагогических вузов и учителей / Е.Н. Соловова. – М.: Аст: Астрель, 2008. – 238 с. EDN QTOCEJ

6. Marczewski A. Gamification: a simple introduction / A. Marczewski. – New York, 2013. – 288 p.