

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ФОРМИРОВАНИЯ
ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В
СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 411 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков

Фроловой Екатерины Александровны

Научный руководитель
старший преподаватель
кафедры английского языка и
методики его преподавания 20.05.2026 _____ Т.А. Маскарова

дата, подпись

Зав. кафедрой
английского языка
и методики его преподавания
канд. пед. наук, доцент 26.05.2026 _____ Г.А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2026 год

Введение. *Актуальность* предпринятого исследования обусловлена необходимостью поиска новых, эффективных методов обучения иностранному языку в условиях цифровизации образования и снижения учебной мотивации у школьников среднего звена. Формирование лексических навыков является фундаментом овладения языком, однако традиционные методы заучивания слов часто не приносят желаемого результата.

Геймификация, как применение игровых элементов и механик в неигровом контексте, представляет собой перспективный подход к обучению, способный сделать процесс изучения английского языка более увлекательным, интерактивным и эффективным. Использование игровых технологий позволяет создать благоприятную образовательную среду, стимулирующую активное участие учащихся, повышающую их мотивацию и улучшающую запоминание лексического материала.

Объект исследования: процесс формирования лексических навыков на уроках английского языка в средней школе.

Предмет исследования: геймификация как средство формирования лексических навыков у учащихся среднего школьного возраста.

Цель исследования: теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность использования элементов геймификации в процессе формирования лексических навыков на уроках английского языка в 5-х классах.

Гипотеза исследования: предполагается, что использование геймификации поможет эффективнее учить английские слова. Игровые задания сделают уроки интереснее для пятиклассников, помогут им меньше отвлекаться и лучше усваивать новый материал.

Задачи исследования:

1. Раскрыть сущность и структуру лексического навыка как методической категории.

2. Изучить психолого-педагогические особенности учащихся средней школы в контексте изучения иностранного языка.

3. Рассмотреть понятие «геймификация», её основные элементы и дидактический потенциал.

4. Разработать методические материалы традиционного и игрового уроков по теме “House and furniture” для 5 класса и апробировать их в двух параллельных классах.

5. Апробировать разработанные модели уроков в двух параллельных классах и провести сравнительный анализ результатов усвоения лексического материала.

Методы исследования. В соответствии с характером поставленных задач и с учетом специфики проблемы использовались следующие методы исследования: анализ лингвистической и методической литературы по теме, педагогическое наблюдение, педагогический эксперимент (констатирующий, формирующий и контрольный этапы), сравнительный анализ.

Методологическая и теоретическая база исследования. В основу данного исследования легли научные труды в области педагогики, психологии обучения, лингвистики и методики преподавания иностранных языков таких ученых, как Н.И. Гез, Е. Н. Соловова, Р.К. Миньяр-Белоручев, Е.И. Пассов, В.Т. Кудрявцев и др.

Материалы исследования. Учебные программы по английскому языку для 5 класса, лексические единицы и упражнения по теме “House and furniture” (Дом и мебель), представленные в УМК “Spotlight 5”, методические пособия, результаты педагогического наблюдения, а также данные экспериментальных исследований.

Научная новизна исследования заключается в выявлении и систематизации дидактических возможностей геймификации в контексте формирования лексических навыков у учащихся средней школы.

Теоретическая значимость исследования заключается в расширении и углублении знаний о возможностях применения геймификации в обучении иностранным языкам.

Практическая значимость. Практическая значимость работы состоит в создании готовых методических разработок уроков (традиционного и игрового), рекомендаций по интеграции геймификации в школьную практику, а также материалов для диагностики и анализа результатов, которые могут быть использованы учителями английского языка, методистами и студентами педагогических вузов.

Структура исследования: Настоящая работа состоит из введения, двух глав основного текста, заключения, списка использованных источников и приложения. Во введении обоснована актуальность исследуемой проблемы, сформулированы объект и предмет, определены цель, задачи и методы исследования.

В первой главе рассматриваются теоретические аспекты формирования лексических навыков, анализируется понятие геймификации, ее элементы и виды, а также выявляются дидактические возможности и риски применения геймификации в обучении английскому языку.

Во второй главе представлены методические разработки уроков английского языка с применением и без применения игровых технологий, описывается ход педагогического эксперимента, анализируются и интерпретируются полученные результаты.

В заключении представлены выводы по проведенному исследованию.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы использования геймификации для формирования лексических навыков на уроках английского языка» были рассмотрены теоретические основы обучения лексике английского языка как иностранного, проанализированы традиционные методы и современные подходы к формированию лексических навыков, а также выявлен дидактический потенциал геймификации в контексте средней школы.

Традиционные методы обучения лексике, такие как работа с синонимами (big – great), антонимами (beautiful – ugly), гипонимами (apples, oranges and peaches are fruit), а также использование полисемии, сохраняют свое фундаментальное значение в педагогической практике. Разнообразные типы упражнений — от “Say in one word” и “Choose the odd word out” до классификации лексики по семантическим полям — доказали свою эффективность в систематизации словарного запаса и развитии навыков дифференциации значений. Анализ источников, охватывающий период с 1986 по 2022 год, подтверждает, что данные приемы остаются надежной основой для формирования лексической компетенции у учащихся с разным уровнем языковой подготовки.

Вместе с тем, проведенное теоретическое исследование показывает, что геймификация, интегрирующая игровые механики (очки, таблицы лидеров, уровни, награды) в образовательный процесс, способна значительно повысить учебную мотивацию и степень вовлеченности учащихся. Определение геймификации, предложенное в исследованиях, акцентирует переход от пассивного заучивания к активному взаимодействию с учебным материалом. Шестиступенчатая модель внедрения, разработанная К. Вербахом и Д. Хантером (Define – Delineate – Describe – Devise – Don’t forget the fun – Deploy), предлагает структурированный алгоритм, применимый в различных образовательных контекстах и позволяющий педагогу осознанно проектировать геймифицированные занятия.

Важно подчеркнуть, что в ситуации неязыкового окружения, где отсутствует естественная коммуникативная среда, а иностранный язык не используется за пределами учебной аудитории, геймификация приобретает особую значимость. В таких условиях она выполняет компенсаторную функцию, искусственно создавая мотивирующую среду, в которой изучение языка становится не абстрактной необходимостью, а средством достижения игровых целей. Игровая форма позволяет преодолеть ключевое противоречие обучения в неязыковом контексте: отсутствие у учащихся естественной

потребности в использовании иностранного языка. Через игровые механики (соревнование, сотрудничество, достижение уровней) формируется искусственная, но действенная мотивация, а многократное повторение лексики в условиях командного взаимодействия способствует преодолению языкового барьера и снижению тревожности, что особенно актуально для учащихся, не имеющих возможности практиковать язык в повседневной жизни.

Проведенный анализ позволяет заключить, что оптимальная стратегия обучения лексике в современной школе заключается не в противопоставлении традиционных и инновационных методов, а в их разумном комбинировании.

Традиционные приемы обеспечивают системность, отработку формальных признаков слова и базу для дальнейшего развития навыков; геймификация, в свою очередь, создает эмоционально насыщенную среду, стимулирующую речевую активность и способствующую переносу лексики из пассивного словаря в активный. Такая интеграция приобретает особую актуальность в условиях неязыкового окружения, где единственным источником коммуникативной практики остается урок, а поддержание устойчивой мотивации становится ключевым фактором успешности обучения. Полученные теоретические выводы создают основу для эмпирической части исследования.

Во второй главе «Педагогический эксперимент: эффективность использования игровых технологий в формировании лексических навыков» был представлен педагогический эксперимент, направленный на проверку эффективности использования игровых технологий (геймификации) в процессе формирования лексических навыков на уроках английского языка в средней школе. Эксперимент проводился в двух параллельных 5-х классах: 5А (контрольная группа, традиционный урок) и 5Б (экспериментальная группа, урок с применением геймификации). Оба урока были разработаны на основе учебного материала УМК “Spotlight 5” по теме “House and furniture” и

имели идентичные цели, задачи и содержание, что позволило провести корректный сравнительный анализ.

В ходе эксперимента были решены следующие задачи: 1. разработана и апробирована методическая модель традиционного урока английского языка для 5 класса по теме “House and furniture”. Урок построен на основе объяснительно-иллюстративного метода, фронтальной работы, выполнения упражнений по образцу. Анализ проведенного урока в 5А классе показал, что традиционный подход позволяет сформировать базовые лексические навыки на уровне узнавания и репродукции. Однако автоматизация навыка не была достигнута, о чем свидетельствуют ошибки в самостоятельном составлении предложений и результаты итогового тестирования (средний балл — 70 %). Качественные показатели (вовлеченность ~70 %, активность ограниченного круга учащихся, нейтральный эмоциональный фон) указали на недостаточный уровень мотивации и необходимость поиска более эффективных методов обучения; 2. разработана и апробирована методическая модель урока с применением игровых технологий (геймификации) для 5 класса по теме “House and furniture”. Урок построен в формате командного квеста с использованием содержательной геймификации (по К. Каппу), включающей сюжет, систему наград (монеты), таблицу лидеров, аватары, задания на время. Анализ проведенного урока в 5Б классе показал высокую эффективность данного подхода. Учащиеся продемонстрировали прочные лексические навыки на уровне активного использования в устной речи. Результаты итогового тестирования (средний балл - 85 %) значительно превысили показатели контрольной группы.

Качественные показатели (вовлеченность ~95 %, активность всех учащихся, положительный эмоциональный фон) подтвердили высокий мотивационный потенциал геймификации; 3. проведен сравнительный анализ результатов усвоения лексического материала учениками параллельных классов. Сравнение проводилось по количественным и

качественным показателям на констатирующем, формирующем и контрольном этапах эксперимента.

Проведенное экспериментальное исследование подтвердило следующие положения:

1. Геймификация является эффективным средством формирования лексических навыков на уроках английского языка в средней школе. Ее применение способствует не только более высокому уровню усвоения лексического и грамматического материала, но и развитию коммуникативных навыков, повышению учебной мотивации и вовлеченности учащихся.

2. Интеграция игровых элементов (сюжет, командная работа, система наград, таблица лидеров, задания на время) в образовательный процесс позволяет создать благоприятную образовательную среду, стимулирующую активное участие учащихся, снижающую тревожность и формирующую положительное эмоциональное отношение к изучению иностранного языка.

3. Геймификация особенно эффективна для учащихся со средним и низким уровнем подготовки, так как командная работа и поддержка сверстников позволяют им преодолеть языковой барьер и достичь более высоких результатов.

4. Полученные результаты соответствуют теоретическим положениям, изложенным в первой главе, и подтверждают дидактический потенциал геймификации, описанный в работах К. Вербаха, Д. Хантера, К. Каппа, а также отечественных исследователей (О.В. Орлова, В.Н. Титова, О.Н. Игна и др.).

Проведенное исследование имеет практическую значимость, поскольку разработанные методические материалы (конспекты традиционного и геймифицированного уроков, система игровых заданий, критерии оценки) могут быть использованы учителями английского языка, методистами и студентами педагогических вузов для внедрения элементов геймификации в школьную практику.

Заключение. Проведенное исследование было посвящено проблеме формирования лексических навыков на уроках английского языка в средней школе с использованием игровых технологий. Более подробно была рассмотрена геймификация.

Геймификация, как применение игровых элементов и механик в неигровом контексте, представляет собой перспективный подход, способный сделать процесс изучения иностранного языка более увлекательным, интерактивным и результативным.

В ходе работы были решены поставленные задачи, что позволило достичь цели исследования — теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность использования элементов геймификации в процессе формирования лексических навыков на уроках английского языка в 5 классах.

На основе анализа лингвистической, психолого-педагогической и методической литературы (Н.И. Гез, Е.Н. Соловова, Е.И. Пассов, Р.К. Миньяр-Белоручев, С.Ф. Шатилов и др.) было установлено, что лексический навык является сложным компонентом речевой деятельности, включающим операции вызова, сочетания и адекватного выбора слова в зависимости от коммуникативной задачи. Формирование лексического навыка проходит три этапа: ознакомление, тренировка и практика, причем ключевым фактором успешности является учет психолого-педагогических особенностей учащихся средней школы — снижения учебной мотивации, стремления к общению, потребности в признании со стороны сверстников.

В работе уточнено понятие «геймификация» и ее отличие от традиционных игровых технологий. Геймификация определяется как использование игровых элементов (баллов, уровней, наград, рейтингов, персонажей, сюжетов, квестов) в образовательном процессе с целью повышения учебной мотивации, при этом содержание учебной деятельности остается неизменным, а изменяется способ ее организации. На основе концепции К. Вербаха и Д. Хантера выделены три уровня игровых

элементов: динамики (эмоции, повествование, отношения), механики (соревнование, награды, обратная связь, вызовы) и компоненты (аватары, баллы, таблицы лидеров, квесты, уровни). Рассмотрены виды геймификации (структурная и содержательная) и предложена шестиступенчатая модель внедрения.

Анализ дидактических возможностей и рисков геймификации показал, что данный метод способствует повышению вовлеченности учащихся, развитию коммуникативных навыков, снижению тревожности и формированию положительного эмоционального фона. Однако выявлены и потенциальные риски: повышенный уровень шума, сложность управления временем, риск фрустрации проигравших, необходимость тщательной подготовки материалов.

Для проверки эффективности геймификации был проведен педагогический эксперимент, в котором приняли участие два параллельных 5-х класса: 5А (контрольная группа, традиционный урок) и 5Б (экспериментальная группа, урок с применением геймификации). Оба урока были разработаны на основе УМК “Spotlight 5” по теме “House and furniture” и имели идентичные цели, задачи и учебный материал, что обеспечило корректность сравнения.

Разработанный традиционный урок включал фронтальную работу, выполнение упражнений по образцу, аудирование, работу с учебником. Анализ его проведения в 5А классе показал, что традиционный подход позволяет сформировать базовые лексические навыки на уровне узнавания и репродукции, но не обеспечивает достаточной автоматизации навыка и высокой мотивации учащихся (средний балл итогового тестирования — 70 %, вовлеченность — 70 %).

Разработанный урок с применением геймификации был построен в формате командного квеста с использованием содержательной геймификации. Урок включал сюжетную линию («Комната с секретом»), систему наград (монеты), таблицу лидеров, аватары команд, задания на

время, различные виды игровой деятельности (грамматический квест, сборка пазла, описание комнаты). Анализ проведения урока в 5Б классе показал высокую эффективность данного подхода: учащиеся продемонстрировали прочные лексические навыки на уровне активного использования в устной речи, высокую вовлеченность (95 %) и положительный эмоциональный отклик.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что геймификация является эффективным средством формирования лексических навыков на уроках английского языка в средней школе. Ее применение позволяет не только повысить качество усвоения лексического и грамматического материала, но и создать благоприятную образовательную среду, стимулирующую активное участие учащихся и формирующую устойчивую учебную мотивацию. Интеграция игровых элементов (сюжет, командная работа, система наград, таблица лидеров, задания на время) в образовательный процесс способствует развитию коммуникативных навыков, снижению тревожности и преодолению языкового барьера, особенно у учащихся со средним и низким уровнем подготовки.

Разработанные методические материалы (конспекты традиционного и геймифицированного уроков, система игровых заданий, критерии оценки) могут быть использованы учителями английского языка, методистами и студентами педагогических вузов для внедрения элементов геймификации в школьную практику. Особую ценность представляет разработанная модель квеста, которая может быть адаптирована для других тем и уровней обучения.

Результаты исследования полностью подтвердили выдвинутую гипотезу: целенаправленное и методически грамотное применение элементов геймификации (сюжет, командное взаимодействие, система мгновенной обратной связи и наград) на уроках английского языка в средней школе не просто повышает эффективность формирования лексических навыков, но и способствует созданию устойчивой образовательной мотивации, превращая

изучение языка из рутины в увлекательное приключение. Полученные данные согласуются с выводами ведущих отечественных и зарубежных исследователей (О.В. Орлова, В.Н. Титова, К. Вербих, Д. Хантер) и открывают перспективы для дальнейшего совершенствования методики преподавания иностранных языков в цифровую эпоху.