

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
им. В.П. АСТАФЬЕВА  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра: кафедра германо-романской филологии и  
иноязычного образования

Матюк Елизавета Владимировна

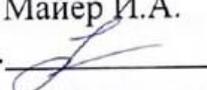
МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

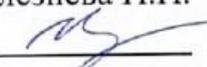
Тема Геймификация как средство развития лексических навыков  
обучающихся основной школы на уроках иностранного языка

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

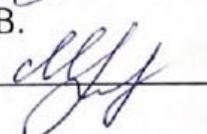
Направленность (профиль) магистерской программы Инновационные  
технологии в иноязычном образовании

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой  
канд. пед. наук, доцент Майер И.А.  
« 10 » 12 2022 г. 

Руководитель магистерской  
программы  
канд. пед. наук, доцент Селезнева И.П.  
« 07 » 12 2022 г. 

Научный руководитель  
канд. пед. наук, доцент Майер И.А.  
« 07 » 12 2022 г. 

Обучающийся Матюк Е.В.  
« 07 » 12 2022 г. 

## Оглавление

<b>Введение.....</b>	<b>4</b>
<b>Глава 1. Теоретические предпосылки изучения проблемы развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка средствами геймификации.....</b>	<b>10</b>
1.1. Особенности обучения иностранному языку в основной школе.....	10
1.2. Развитие лексических навыков у обучающихся основной школы на уроках иностранного языка.....	16
1.3. Понятие геймификации и методические возможности ее использования для развития иноязычных лексических навыков обучающихся в основной школе.....	25
<b>Выводы по главе 1.....</b>	<b>35</b>
<b>Глава 2. Организация опытно-экспериментальной работы по развитию лексических навыков у обучающихся основной школы на уроках иностранного языка средствами геймификации.....</b>	<b>39</b>
2.1. Диагностика уровня развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка.....	39
2.2. Разработка серии уроков по развитию иноязычных лексических навыков обучающихся основной школы с применением геймификации.....	48
2.3. Итоги апробации серии уроков по развитию иноязычных лексических навыков с применением геймификации у обучающихся основной школы.....	58
<b>Выводы по главе 2.....</b>	<b>72</b>
<b>Заключение.....</b>	<b>76</b>
<b>Список использованных источников.....</b>	<b>79</b>
Приложение А.....	85
Приложение Б.....	86
Приложение В.....	87

Приложение Г.....	88
Приложение Д.....	90
Приложение Ж.....	93
Приложение И.....	94
Приложение К.....	95
Приложение Л.....	96
Приложение М.....	97
Приложение Н.....	100

## Введение

**Актуальность темы исследования.** В настоящее время обучение иностранным языкам выходит на новый уровень в системе образования. Опираясь на требования Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, в рамках системно-деятельностного и личностно-ориентированного подходов, образовательный процесс должен быть направлен на:

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- формирование иноязычной коммуникативной компетенции;
- обогащение активного и потенциального словарного запаса обучающихся [ФГОС ООО, 2010].

Традиционное обучение не вызывает у школьников больше выраженного интереса к изучению предмета, поэтому интерактивные технологии призваны повысить мотивацию, и педагоги стремятся им соответствовать и преподносить обучающимся базовый материал при помощи инновационных технологий и средств, в нашем случае при помощи геймификации.

Геймификация является одним из инновационных средств для стимуляции мотивации к изучению школьных предметов, в том числе и иностранного языка. Геймификация относительно новое, но уже показавшее свою эффективность средство использования игровых технологий и элементов игры в образовательном процессе для повышения интереса обучающихся к решению различных задач. Соответственно, в современном мире при работе с обучающимися основной школы на уроке иностранного языка, введение в процесс обучения игровых технологий и элементов игры кажется обоснованным, чтобы мотивировать обучающихся, апеллировать к их интересам и дать стимул к изучению иностранных языков, и в частности, развивать лексические навыки.

Исходя из вышесказанного, актуальность данного исследования состоит в том, что занятия, ограничивающиеся стандартным учебно-методическим комплексом, уже не удовлетворяют интересам обучающихся, поскольку их представление об уроке, способном дать стимул к изучению (как самостоятельному, так и программному) иностранного языка. Обучение с применением игровых элементов создает конкурентную среду, генерирующую любопытство и азарт, и приносящую моментальное удовлетворение от достижения поставленной цели и получения заслуженной награды.

На данный момент существуют исследования, посвященные изучению различных видов речевой деятельности обучающихся основной школы. Развитию лексических навыков посвящены труды А.Н. Щукина [Щукин, 2006], О.И. Трубициной [Трубицина, 2018], Н.Д. Гальсковой, Н.Ф. Коряковцевой, [Гальскова, Коряковцева, 2017], Г.В. Роговой, Ф.М. Рабинович, Т.Е. Сахаровой [Рогова, Рабинович, Сахарова, 1991], Е.И. Пассова, Н.Е. Кузовлевой [Пассов, Кузовлева, 2010], Исследование понятия геймификации при изучении иностранного языка отражены в работах И.Г. Бесединой [Беседина, 2021], О.О. Жебровской [Жебровская, 2017], Е.О. Акчелова [Акчелов, 2019], Н.Ю. Шакировой [Шакирова, 2020], К. Карр [Карр, 2012], К. Дичев, Д. Дичева [Дичев, Дичева, 2017].

Следует отметить, что возможность использования видеоигр и компьютерных игр при развитии лексических навыков на уроках иностранного языка в контексте геймификации требует отдельного внимания. Анализ литературы по проблеме исследования и состояния процесса обучения в основной школе позволил выявить следующее **противоречия:**

– между наличием социального запроса на цифровизацию образования и недостатком кадрового и методического обеспечения удовлетворения данного запроса на уровне школьного образования;

– между заинтересованностью обучающихся в получении новых

знаний, умений и компетенций с помощью современных технологий на уроке иностранного языка и отсутствием внимания учителей к геймификации как к средству развития таких компетенций;

– между потребностью использования геймификации как средства развития лексических навыков и отсутствием методических разработок по ее использованию с учетом организации учебного процесса на уроках иностранного языка в основной школе.

Таким образом, учитывая вышеизложенные противоречия, мы определили тему исследования: **«Геймификация как средство развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка».**

**Объектом** исследования является процесс обучения иностранному языку в основной школе.

**Предмет** исследования – развитие лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка средствами геймификации.

**Гипотеза исследования** заключается в предположении о том, что развитие лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка будет более эффективным при помощи геймификации, так как данное средство позволяет эффективнее усваивать лексический материал, способствует снятию языковых барьеров и имитации погружения в иноязычную среду.

**Цель исследования** заключается в теоретическом обосновании и практической апробации серии разработанных уроков, включающих видеоигры и задания, на основе геймификации как средстве развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка.

Для достижения поставленной цели были сформулированы **задачи:**

1. Изучить психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования.

2. Рассмотреть особенности развития лексических навыков на уроке иностранного языка в основной школе.

3. Проанализировать содержание понятия «геймификация» и методические возможности использования геймификации в развитии иноязычных лексических навыков обучающихся.

4. Разработать серию уроков, включающих видеоигры и задания, на основе геймификации как средства развития иноязычных лексических навыков обучающихся основной школы (на базе учебника «Английский язык» 6 класс, авторы Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова).

5. Провести опытно-экспериментальную работу в МАОУ СШ № 121 г. Красноярск по внедрению разработанной серии уроков и проанализировать полученные результаты.

Для достижения поставленной цели и задач использованы следующие **методы исследования:** анализ научно-методической, психолого-педагогической и методической литературы, изучение нормативно-программной документации по теме исследования; опытно-экспериментальная работа, диагностическое тестирование; наблюдение; статистическая обработка данных опытного обучения.

**Теоретическую основу исследования** составили труды по изучению проблемы формирования и развития лексических навыков на иностранном языке А.Н. Щукина, Н.Д. Гальсковой, Г.В. Роговой, Ф.М. Рабинович, Т.Е. Сахаровой, В.С. Коростелева; геймификации при изучении иностранного языка И.Г. Бесединой, О.О. Жебровской, Е.О. Акчелова, Н.Ю. Шакировой, К. Карр, К. Дичевым, Д. Дичевой; специфике урока иностранного языка в основной школе Е.И. Пассова, Н.Е. Кузовлёвой, И.Л. Бим, И.А. Зимней, В.И. Ковалева, О.И. Трубициной и др.

**Научная новизна исследования** состоит в разработке авторской серии уроков, включающих видеоигры и задания, направленных на развитие лексических навыков обучающихся на иностранном языке в основной школе на основе технологии геймификации.

**Теоретическая значимость** работы заключается в том, что в ней анализируются и обосновываются методические возможности использования средств геймификации для развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка, что вносит определенный вклад в теорию и методику обучения иностранным языкам в основной школе.

**Практическая значимость** данного исследования состоит в том, что была разработана и апробирована серия уроков по использованию средств геймификации для развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка. Результаты исследования могут использоваться в практике преподавания английского языка в учреждениях общего образования.

**Апробация исследования** осуществлялась через публикацию статей: «Прием геймификации на уроках иностранного языка в основной школе» в сборнике LXX международной научно-практической конференции «Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования» издательства Интернаука, август 2022 г. (Приложение М); «Применение геймификации на уроках иностранного языка как способ повышения мотивации обучающихся» в международном научном журнале «Молодой ученый», октябрь 2022 г. (Приложение Н).

**База исследования.** Опытно-экспериментальная работа проводилась на уроках английского языка в 6-х классах на базе МАОУ СШ №121 (г. Красноярск). Контрольную группу составили 10 обучающихся, экспериментальную – 12.

**Структура исследования** включает в себя введение, две главы, выводы к главам, заключение, список использованных источников и приложения. Работа изложена на 101 странице машинописного текста, включая приложения.

**Во введении** обосновываются актуальность работы, формулируются ее цель, задачи, гипотеза, теоретическая основа исследования и практическая

значимость, определяются объект и предмет исследования, описываются методы исследования, структура и содержание работы.

**В первой главе** «Теоретические предпосылки изучения проблемы развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка средствами геймификации» рассматриваются основные понятия исследования: лексические навыки, средства развития лексических навыков, сущность геймификации как технологии обучения.

**Во второй главе** «Организация опытно-экспериментальной работы по развитию лексических навыков у обучающихся основной школы на уроках иностранного языка средствами геймификации» описываются результаты диагностики развития иноязычных лексических навыков обучающихся, ход эксперимента и апробации уроков (с видеоиграми и заданиями), направленных на обучение иностранному языку и развитие лексических навыков с применением геймификации.

**В Заключении** обобщаются результаты проведенного исследования, излагаются основные выводы.

**Библиографический список** включает наименования работ отечественных и зарубежных авторов, а также государственные нормативные документы и учебные издания, в количестве 51 источник.

**В приложения** включены материалы опытно-экспериментальной работы, примеры упражнений и авторские статьи.

# **Глава 1. Теоретические предпосылки изучения проблемы развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка средствами геймификации**

## **1.1 Особенности обучения иностранному языку в основной школе**

Принимая во внимание современные исследования по исследуемой теме, можно утверждать, что уроки иностранного языка, которые даются для учеников основной школы, имеют четко выраженную специфику, подразумевающую ориентацию на возрастные, психофизиологические и индивидуальные особенности. Не менее важны те цели и задачи, которые ставятся перед обучающимися на представленном этапе. Важно понимать, что основная школа является средней ступенью обучения и промежуточным этапом в общей структуре образования. Здесь прослеживаются как черты обучения в период начальной школы, так и выход на новый этап, который способствует развитию отдельных умений и навыков по предмету «Иностранный язык» [Биболетова, 2013].

Как отмечает В.И. Ковалёв, у обучающихся появляется устойчивое понимание и интерес к конкретному предмету, при этом выраженность соотносится с возрастными особенностями. Ученый указывает, что интерес проявляется не спонтанно, а в силу ситуативных изменений на уроках в течение длительного периода времени. Именно по мере накопления знаний и индивидуальных особенностей работы мышления и логики задается интерес к изучаемому предмету, который привлекает к себе внимание с еще большей силой [Ковалев, 1988]. Следует указать, что здесь прослеживаются и негативные последствия, которые могут возникнуть в период получения основного общего образования. Последнее в особенности касается снижения мотивации к учебе. Когда интерес достигает пика, то наблюдается снижение мотивации к определенному предмету, что приводит к снижению познавательной функции. Это, в свою очередь, приводит к нарушению

дисциплины, пропускам уроков и нежеланию выполнять поставленные задачи на уроках или дома делать домашнее задание. На этом этапе основной мотив посещения школы сводится к внешней необходимости, а не к желанию познавать и развиваться. Формализм также может проявляться не только в обретении знаний, но и в получении оценок [Зимняя, 1991].

Именно поэтому при прохождении среднего этапа обучения важно поддерживать мотивацию к изучению иностранного языка, не допустить снижение интереса к изучению предмета. Представленная проблема соотносится с рядом определенных трудностей.

По словам Л.И. Божович, существуют некоторые особенности, которые свойственны подросткам в возрасте 11-16 лет. У многих подростков нет четкого понимания и потребности в знаниях касаясь будущей профессиональной деятельности. Представленная особенность может характеризоваться двумя противоречиями, которые и определяют мотивацию к познанию и обучению:

1) каждый подросток ищет способ пропустить учебу, так как превалирует желание проводить время по своему желанию, а также отсутствуют силы на учебу из-за ее сложности, появляется множество новых обязанностей;

2) имеется твердая убежденность в том, что прогуливать школу с особым постоянством – это плохая перспектива, которая не отражает достижение определенных возможностей в будущем [Божович, 2008].

Подобная особенность в прямом смысле соотносится с недостаточным пониманием потребностей, требованиями, которые стоят перед обучающимися и какие перспективы в обозримом будущем их могут ожидать. На указанном этапе наблюдается борьба двух мотивационных аспектов, в частности, перспективность в получении образования и сложностью этого этапа, со всеми вытекающими проблемами, в том числе усталостью [Безбородова, 2017].

Что касается особенностей самоопределения, то они выражаются в поиске собственного «Я» в окружении. При этом, часто существует необходимость противопоставления себя обществу, которое выражается в недисциплинированности, стремлении показать собственный характер. Особенной чертой этого возраста также является страх перед критикой и совершаемыми ошибками, возможность быть отвергнутым сверстниками.

Существует и обратная ситуация, когда отсутствие умений найти признание среди одноклассников становится причиной хорошей учебы и потребности в получении хороших оценок. Стоит отметить, что в основной школе обучающийся считает отметку показателем своих знаний, в то время как в начальной школе отметка являлась показателем признания их усилий учителем [Ильин, 2008].

Х. Хекхаузен отмечает, что многие психологические проявления в поведении обучающихся основной школы сопряжены с набором «подростковых установок», связанных с моральными установками, отдельными суждениями и оценками, которые часто не соответствуют установкам взрослых. Установки отличаются повышенной устойчивостью, они имеют свойство изменяться течение всего периода обучения, по мере взросления. К подобным установкам следует отнести осуждение детей, которые не дают списывать, или поощрение тех, кто помогает, подсказывает и так далее [Хекхаузен, 2001]. Следует отметить, что моральные установки подростка не подкреплены реальными моральными убеждениями, поэтому, переходя в другой класс, обучающийся может с легкостью трансформировать свои установки, в зависимости от сложившихся отношений в коллективе.

Согласно мнению многих педагогов, методистов и психологов, подросток соотносится с понятием личность. Как отмечает Е.И. Пассов, существует 4 ключевые черты обучающегося, которые позволяют охарактеризовать его как личность. Первая позиция соотносится с наличием чувства взрослости, и стремлением к равенству в отношениях с взрослыми людьми. Вторая позиция отражает успешные взаимоотношения между

сверстниками и взрослыми людьми, что определяет успешность во всех сферах жизнедеятельности. Третья позиция предполагает необходимость зарекомендовать себя в обществе, при этом, зачастую, не самыми достойными способами. Последняя черта соотносится с изменением самосознания, появляются философские вопросы, которые требуют ответов. Представленные позиции становятся основой развития и преобразования личностного отражения в мир, становится решающим в формировании мировоззрения, интересов и эмоций [Пассов, Кузовлева, 2010].

При рассмотрении специфики урока иностранного языка в основной школе, следует уделить внимание мнению ученой и педагога И.Л. Бим. По ее мнению, на данном этапе происходит ориентир в сторону предметных связей при прохождении обучения, который предполагает принятие не только первичных знаний в виде алфавита, связей слов, но и полную взаимосвязанность с культурными и моральными ценностями, историей и ценностями изучаемой страны. Изучение языка осуществляется в тесной связи с другими предметными областями, гуманитарными науками, естественными науками и другими науками. Среди важных тенденций получения языкового образования является тесная связь между культурой изучаемого языка и родной культурой [Бим, 2001].

Методическое содержание урока иностранного языка следует рассматривать как совокупность 5 взаимосвязанных положений, куда включается: индивидуализация, языковая направленность, ситуативная составляющая, функциональная составляющая и наличие новизны [Биболетова, 2009].

Урок иностранного языка можно охарактеризовать тремя ключевыми характеристиками:

– целевая направленность, которая предполагает определение конкретной конечной цели для отдельно каждого урока (воспитательная, развивающая и так далее);

– содержательная характеристика имеет важное значение, так как определяет значимость предоставляемого материала для обучающегося, здесь должно соблюдаться соотношение между применяемой информацией и доступными упражнениями, а также другими учебными материалами;

– обеспечение достаточного уровня активности, которая проявляется в постоянном обмене речевыми и мыслительными оборотами для поддержания речевой функции [Гальскова, Василевич, Коряковцева, Акимова, 2022].

На основании этого верно следующее утверждение, что ключевой целью обучения иностранным языкам, по мнению большинства педагогов, является формирование иноязычной коммуникативной компетенции, то есть осуществление межличностного общения с носителями языка, овладение достаточным уровнем знаний и умений для реального практического применения вне зависимости от сложившейся ситуации. Представленная направленность также должна стать основой формирования личности обучающегося, определения общего представления о мире [Трубицина, Колядко, Алина, 2018].

Следует отметить, что влияние социального строя общества проявляется не только в отношении педагогической функции обучения иностранному языку, но и отражается в конкретизации целей обучения иностранному языку в школе. Рассмотрим ключевые цели изучения иностранного языка при обучении в основной школе.

Под целями обучения следует понимать спланированный результат обучающей деятельности. Можно выделить 4 основные цели при обучении иностранному языку: практическую, образовательную, воспитательную и развивающую [Щукин, 2006].

В своем исследовании Е.Н. Соловова выделяет собственную классификацию задач в обучении иностранному языку, в основу которого положен Пороговый уровень владения иностранным языком, который был установлен Советом Европы. Ключевая цель урока иностранного языка

выражается в формировании коммуникативной компетенции, которая состоит из нескольких компонентов: социокультурный, стратегический, лингвистический, дискурсивный и социальный. По мнению автора, особого внимания заслуживает определение практической цели, которая предполагает овладение всеми формами общения и всеми языковыми функциями, чтобы знание иностранного языка было средством межличностного общения, обогащало духовный мир, защищало его убеждения, национальную культуру, дружбу между народами, экономические и социальные связи. Следует отметить, что межличностное общение зачастую переплетается с принятием духовного мира, национальной культуры, экономического и социального базиса [Соловова, 2008].

Схожее определение дается в работах И.Л. Бим, в которых указывается, что ключевой целью обучения языкам является формирование коммуникативной компетенции. Это означает, что у обучающегося появляются навыки и умения осуществлять межличностное и межкультурное общение с носителями языка. В обыденном понимании личность получает знания иностранного языка в той степени, что обеспечивается развитие личностных качеств, обретение научного понимания окружения [Бим, 2001]. На основании этого можно сказать, что формирование коммуникативной компетенции является практической целью, которая устанавливается перед обучающимися.

При рассмотрении содержания воспитательной цели при обучении иностранному языку, следует отметить, что необходимо создать условия, при которых формируется личность: ценности, оценка окружения, наличие чувства нравственности, духовности, долга и ответственности за себя и происходящее вокруг [Гальскова, 2015].

Образовательная цель выражается в обретении знаний относительно культурного мира страны изучаемого языка, структуры и особенностях языка, а также умение определять сходства и различия с собственной

культурой. Также образовательная функция выражается в познании чего-то нового, интересного и значимого [Биболетова, 2013].

Развивающая цель соотносится с пониманием средств для выражений мыслей, подбором слов для определения предметов, сопоставлением явлений в родном и иностранном языках, умением логически мыслить. Нужно уделить внимание развитию эмоциональной и мотивационной сферы, которые отвечают за восприятие, мотивацию, способность выстраивать общение, развитие целеустремленности и т.д. [Соловова, 2008].

В завершение к сказанному следует отметить, что перечисленные цели отражены непосредственно в государственном образовательном стандарте. Резюмируя вышесказанное, изучение иностранного языка в основной школе отражает следующие аспекты:

1) развитие коммуникативной компетенции считается ключевой целью, в совокупности всех компонентов: социокультурный, учебно-познавательный, языковой, речевой, компенсаторный.

2) развитие понимания важности изучения иностранного языка как средства общения, познания, развития личности, воспитание качества патриотизма, толерантности по отношению к людям других культур, самореализации, пониманию структуры общества и т.д.

3) общение с носителями иностранного языка может стать ценным ресурсом для социального и индивидуального роста, способом развития поисковых навыков и углубления знаний в различных сферах, в том числе в отношении будущей профессии [ФГОС, 2010].

## **1.2. Развитие лексических навыков у обучающихся основной школы на уроках иностранного языка**

Согласно современной методике обучения иностранному языку, формирование и развитие лексических навыков является неотъемлемой частью процесса изучения иностранного языка. Лексические навыки

подразумевают формирование и развитие речевых навыков. Под «лексикой» принято понимать набор слов, сокращений и устойчивых фраз, являющихся частью языка. Лексика является одним из основных компонентов речевого общения в речи в тесной связи с фонетикой и грамматикой. Словарный запас для урока иностранного языка - это один из главных компонентов, без которого не обходится ни одно занятие [Коростелев, 1990].

Активизация словарного запаса происходит во всех видах речевой деятельности: говорении, чтении, аудировании и письме. Лексический материал, как и грамматический, является основой для развития навыка общения на иностранном языке в совершенстве. Лексическая компетенция является одним из составляющих элементов иноязычной коммуникативной компетенции и в некоторой степени она является даже более важной, чем другие составляющие (например, фонетическая или грамматическая компетенции) [Миролюбов, 2010].

Сущность понятия лексического навыка рассматривали многие методисты, в частности, Е. И. Пассов, Н. Е. Кузовлев, А.А Миролюбов, Г. В. Рогова, А.Н. Щукин. Обычно, навыком принято считать действие, доведенное до автоматизма, которое впоследствии часто считают привычкой [Бадалян, 2018].

В «Научном словаре методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)» дается следующее определение лексическому навыку: «Автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи» [Азимов, Щукин, 2018, с.133].

Ведущей целью обучения лексической стороне иностранного языка принято считать формирование лексических навыков. Лексические навыки можно разделить на две группы:

1) Продуктивный. Предполагает синтезированное действие по вызову лексических единиц адекватно коммуникативной задаче и её правильному сочетанию с другой лексической единицей. Продуктивный навык обеспечивается при говорении и письме;

2) Рецептивный. Предполагает синтезированное действие по распознаванию графического и фонологического образа лексической единицы и соотнесению формы слова с его значением. Рецептивный навык обеспечивается при чтении и аудировании [Гальскова, Василевич, Коряковцева, Акимова, 2022].

Продуктивный лексический навык формируется в процессе работы над коммуникативной задачей. Рецептивный навык формирует узнавание лексической единицы на слух или на графике и мгновенное соотнесение его с контекстной формой (род, число, время) и содержанием [Миролюбов, 2010].

Как отмечает в своих трудах О.С. Левицкая, процесс формирования лексического навыка состоит из трех уровней. Зарубежные методисты также выделяют три основных ступени при изучении лексического материала:

- 1) восприятие лексической единицы;
- 2) понимание значения лексической единицы;
- 3) запоминание лексической единицы и использование ее в речи.

Вместе с этим, в процессе изучения лексики, усваиваются и другие аспекты: культурный, психолингвистический, грамматический и текстуальный [Приводится по: Бадалян, 2018].

В отечественной методике преподавания иностранного языка методисты рассматривают уровни формирования и развития лексических навыков немного шире. К примеру, А. Н. Щукин в своей работе выделяет следующие уровни формирования лексических навыков:

- словесное восприятие (с последующим созданием звуковой формы слова);
- осознание значения слова (какой имеется перевод в родном языке);
- имитация слова (изолированно или в контексте);

– обозначение (направлено на самостоятельное называние объектов, определяемых словом, комбинирование с другими словами) [Щукин, 2006].

В.С. Коростелев также выделяет несколько этапов развития лексических навыков:

1. Звуковая форма лексической единицы (знание правильного фонетического произношения слова).

2. Операции по выбору лексической единицы (умение правильно пользоваться лексикой).

3. Операции по сочетанию лексических единиц (дальнейшее комбинирование уже имеющейся лексики с уже усвоенной).

4. Речевая задача (умение свободно владеть лексикой во всех аспектах) [Коростелев, 1990].

Обобщая вышеуказанные подходы при формировании лексических навыков, можно выделить три ключевых этапа:

1) ознакомление с первичной функцией слова, его значением и формальными признаками;

2) усвоение и расширение словарного запаса;

3) применение новых языковых единиц и конструкций для выстраивания коммуникации.

Увеличение и обогащение словарного запаса считается одним из важнейших аспектов при формировании лексических навыков. Как правило, привычное многим заучивание слов и его значений зачастую не дает внушительных результатов в долгосрочной перспективе. Именно по этой причине при работе с обучающимися важно проводить семантический разбор слова, определение его глубинного смысла. Это не только позволяет расширить знания, глубоко вникая в значения слов, но и помогает учителю пробудить у обучающихся интерес к изучению иностранного языка [Трубицина, Колядко, Алина, 2018].

Чтобы усвоить отдельные понятия, важно применять дополнительные материалы в виде визуализированных схем, табличного материала.

Проработать абстрактные понятия помогают специальные монолингвальные словари. Еще один способ, который предложен Е.В. Сусименко, предполагает группировку лексического материала:

- 1) по тематике;
- 2) по лексике и семантике;
- 3) по словообразованию;
- 4) по ассоциациям и функциональному проявлению [Сусименко, 2015].

Следует отметить, что методика работы с группами лексических единиц обладает существенной эффективностью при усвоении как абстрактных, так и конкретных явлений. К общим техникам фиксации знаний следует отнести разработку ментальной карты, применение элементов мнемоники в виде жестикулирования и мимики.

Не менее важной является работа с контекстом, которая предполагает получение более стабильного и высокого результата в отличие от проработки отдельных слов. Как отмечает С. Торнберри, угадывание значения слова в совокупности с контекстом считается наиболее эффективной стратегией семантического познания [Thornbury, 2017].

Во время изучения лексического материала, обучающиеся должны усвоить формы и значение каждой лексической единицы, а также обладать навыками их применения в зависимости от ситуативной задачи, при письменной и устной коммуникации. Е. И. Пассов утверждает, что в процессе формирования лексических навыков важно уделить внимание взаимосвязи каждой отдельной лексической единицы с другими лексемами. Осознание взаимосвязанности, умение формировать и применять лексические единицы при комбинировании отдельных слов и словообразовании является основой для овладения лексическими навыками. Здесь также стоит уделить внимание не только смысловой составляющей, а также стилистике и грамматике, меняющих смысловое восприятие текста в целом. Каждый элемент, составляющий лексический навык следует учитывать на вводном этапе работы с лексикой, и в формировании навыков

при работе с текстом, словарем или упражнениями. Обучающийся способен преодолевать барьеры различного уровня, приблизиться к пониманию иностранного языка, сделать его инструментом общения [Пассов, Кузовлева, 2010].

В процессе формирования и развития лексических навыков, у обучающихся появляется готовность к общению на иностранном языке с учетом их речевых возможностей. Возникают предпосылки для развития теоретического мышления и самоорганизации в обучении и повседневной жизни, происходит психологическая перестройка, требующая от обучающегося не только умственного напряжения, но и большой физической выносливости. Для успешного формирования лексических навыков возрастает потребность в многократном повторении лексических единиц, так как память у обучающихся в основном кратковременная [Щукин, 2006].

Важно применять разнообразные виды наглядности, а также осуществлять прямые действия, которые определяются конкретной лексической единицей. Следует поддерживать обратную связь, которая проявляется в коррекции и контроле процесса обучения, в частности, при выполнении письменных лексических упражнений.

Государственный образовательный стандарт основного общего образования в отношении иностранного языка предполагает овладение достаточным уровнем знаний не ниже уровня элементарной коммуникативной компетенции говорения, аудирования и письма. Что касается чтения, то оно должно находиться на продвинутом уровне, которое зависит от качества освоения лексического материала [ФГОС, 2010]. Чтобы определить особенности обучения лексике в основной школе, обратимся к работе Г. В. Роговой, которая выделяет три составляющие обучения: методическую, лингвистическую и психологическую.

Суть психологической составляющей содержания обучения лексике заключается в способности моментально вспомнить из долговременной памяти эталон слова в зависимости от конкретной речевой задачи. Слова не

существуют в нашей памяти изолированно, а включены в сложную систему лексико-семантических отношений, которая интегрирует на уровне лексической единицы два типа структурных отношений - парадигматические и синтагматические. Синтагматические связи — это уровень линейного развертывания, уровень синтагмы и связи слов в словосочетании и предложении. Парадигматические отношения непосредственно связаны с разными уровнями грамматических, фонетических и других парадигм (например, парадигма образования имен существительных во множественном числе, чтение гласных в разных типах слогов и т. д.) [Рогова, Рабинович, Сахарова, 1991].

При развитии рассматриваемых навыков следует устанавливать прочные парадигматические связи. Это повышает уровень узнаваемости слов, их соотношение с конкретными явлениями, ассоциациями, что позволяет быстрее вспомнить нужные слова, «достать» их долговременной памяти. Отсутствие такого навыка приводит к ненужности и неэффективности синтагматических взаимосвязей, так как соединять, по сути, будет нечего. В практике обучения иностранным языкам парадигматическим связям не уделяется большого внимания. В связи с этим отмечается тенденция к быстрому забыванию изучаемой обучающимися лексики, к сокращению активного словарного запаса [Соловова, 2008].

На основании сказанного выше можно сделать вывод о том, что слова должны подвергаться изучению и запоминанию в контексте фразы или словосочетания, учитывая синтагматические и парадигматические связи. В основной школе обучающиеся должны четко знать значение лексических единиц, их формы, обладать навыками их применения в речи. Представленная особенность предполагает обретение навыков общения, восприятия слов и предложений на слух, а также при чтении.

При выполнении продуктивных видов речевой деятельности (говорение, письмо) необходимо:

- овладение лексическими, смысловыми и тематическими ассоциациями;

- умение сочетания вновь изученных слов с доступным словарным запасом;

- умение подбирать слова в процессе общения;

- владение навыками подбора синонимом и антонимов;

- умение находить замену слову;

- обладать механизмом сокращения и развертывания структур.

Для рецептивных видов речевой деятельности (слушание, чтение) необходимо:

- уметь соотносить слуховые или визуальные образы со словарным запасом;

- умение преодоления заикленности;

- умение применять словообразование и догадки в процессе выстраивания речи [Гальскова, Василевич, Коряковцева, Акимова, 2022].

В содержании методики обучения иностранному языку одно из ведущих мест принадлежит проблеме лексического подбора. Суть его в том, что из многообразия слов и словосочетаний выбираются те, которые наиболее необходимы для достижения целей обучения. Грамотно составленный учебный словарь является необходимым инструментом учителя, так как ориентирован на строго ограниченный круг изучаемой лексики. В сравнении с начальной школой, в основной школе предусматривается расширение объема продуктивного и рецептивного лексического минимума (до 1200 лексических единиц) за счет лексических средств, обслуживающих новые темы и ситуации общения, развитие навыков их распознавания и употребления в речи. Расширяется изучение случаев словообразования и лексической сочетаемости [Миролюбов, 2010].

Если обучающиеся выучат 500 лексических единиц и будут использовать их на основе знания словообразовательных элементов и

способов образования новых слов, изучения интернациональной лексики, то у них будет определенный потенциальный словарь. Если они также усвоят языковую и звуковую форму лексики в объеме, предусмотренном и отраженном в учебных комплексах, то это обеспечит им возможность использовать иностранный язык в коммуникативных целях без особых трудностей [Thornbury, 2017].

Вопрос об отборе лексического минимума является одним из основных при обучении лексике. В зависимости от характера речевой деятельности различают активный и пассивный лексический минимум. В активный, или продуктивный, словарь входят слова, которые обучающиеся употребляют в устной речи для выражения своих мыслей. Пассивный, или рецептивный, словарь составляют слова, которые обучающиеся должны понимать при чтении и слушании иноязычной речи.

На текущий момент имеется несколько принципов создания лексического минимума, куда входит отбор по тематике, определение частотности, предсказание ошибок, отбор семантики, сочетаемость слов, стилистическая ограниченность. Также отдельного рассмотрения заслуживает словообразование значений. Рассмотрим каждый принцип более подробно.

1. Тематическая подборка – это подбор узкоспециализированных слов или конструкций, без которых нельзя обойтись при общении на указанную тематику.

2. Семантический отбор. Это понятие обычно трактуется как процесс, в котором выделенные слова должны выражать наиболее важные понятия, соответствующие изучаемой теме устной и письменной речи.

3. Принцип совместимости. Суть этого принципа состоит в том, что ценность словаря определяется в зависимости от его способности сочетаться с другими словами. Чем выше сочетаемость слова, тем оно более ценно для коммуникации.

4. Принцип стилистической неограниченности. Принцип принадлежности слова к нейтральному, литературному, разговорному языку. По этому принципу процент неограниченности лексики увеличивается в зависимости от класса: чем младше обучающиеся, тем нейтральнее стиль лексики, и наоборот.

5. Принцип словообразовательного значения. Принцип способности слов образовывать новые слова с помощью приставок, аффиксов [Миролюбов, 2010].

Чтобы повысить заинтересованность обучающихся при формировании и развитии лексических навыков, целесообразно применять игровые методы. В своих трудах Н.Б Марчан указывал, что игровые методы применимы к обучающимся вне зависимости от возраста, при этом игровое содержание прорабатывается для каждой группы, учитывая интересы, соответствие знаниям и языковому уровню и возрастные особенности обучающихся [Марчан, 2004].

Лексические навыки считаются базовыми при изучении иностранного языка. Важно отметить, что формирование лексических навыков происходит наиболее эффективно при использовании различных инновационных методик и приемов. Комбинация таких методов способствует повышению мотивации у обучающихся, развитию заинтересованности и созданию комфортной психологической атмосферы на уроках.

### **1.3. Понятие геймификации и методические возможности ее использования для развития иноязычных лексических навыков обучающихся в основной школе**

В современном мире информационные технологии активно развиваются, мы наблюдаем повсеместное использование компьютерной техники и смартфонов, как среди взрослых, так и детей. В связи с этим, педагогические методы и приемы постоянно совершенствуются, так как

обучающихся становится сложнее заинтересовать и мотивировать к изучению иностранного языка [Краснова, 2015]. Традиционное обучение сменяется современным, с использованием мультимедийных средств обучения. Учителю иностранного языка важно быть в курсе новейших технологий, а также нужно признать, что мир меняется и методика преподавания иностранного языка соответственно. Современные мультимедийные технологии позволят разнообразить уроки иностранного языка, сделать занятия более интересными и познавательными для обучающихся [Артамонова, 2018].

Мультимедийные технологии относятся к компьютерным интерактивным приложениям, использующим как аппаратное, так и программное обеспечение, которые позволяют людям делиться своими идеями и информацией. Это сочетание текста, графики, анимации, видео и звука.

Слово «мультимедиа» было впервые зафиксировано еще в 20 веке. В 1966 году английский певец и исполнитель Боб Голдштэйн употребил это слово для описания своего очередного шоу, в котором использовались видео и акустические шумы. На сегодняшний день, мультимедиа – это интерактивная система, которая обеспечивает одновременную работу разных медиа средств [Соболева, 2013].

Существует множество видов мультимедиа. Из самых популярных на сегодняшний день можно выделить:

1. Интерактивная презентация;
2. Smart-board (электронная доска);
3. Видео ролики;
4. Аудио- и видео- подкасты;
5. Гипертекстовые технологии (создание искусственных технологий);
6. Мультимедийные словари;
7. Мультимедийные учебники;
8. Электронные учебники, книги;

9. Мультимедиа платформы;
10. Гаджеты (планшеты, смартфоны);
11. Компьютерное тестирование;
12. Компьютер;
13. Компьютерные игры (геймификация) [Титова, 2018].

У обучающихся общеобразовательной школы часто наблюдается снижение мотивации к изучению иностранного языка. Учителю легче всего привлечь внимание современных обучающихся при помощи использования игровой деятельности. Одним из самых современных и инновационных средств является геймификация.

Применяя средства геймификации в условиях общеобразовательной школы, по мнению исследователей, получается достичь от обучающегося:

- 1) вовлечения в групповую деятельность;
- 2) взаимодействия с преподавателем и одноклассниками;
- 3) снятия языковых барьеров в общении на иностранном языке (развитие речевой деятельности);
- 4) развития личностных навыков;
- 5) повышения мотивации к изучению;
- 6) изучения большого объема информации;
- 7) создания комфортной обучающей среды [Беседина, 2021].

Педагогическая стратегия геймификации принципиально нова, но уже успешно используется в педагогике. Геймификация не только использует игровые элементы и методы игрового дизайна в неигровых контекстах, но также расширяет возможности и повышает мотивацию у обучающегося.

Геймификация представляет собой современную методологическую систему, используемую в преподавании различных дисциплин, в частности, иностранного языка. Несмотря на повышенный интерес научного сообщества, в силу своей относительной молодости, геймификация малоизучена, но всеми признано, что на долгосрочную перспективу этот

инструмент может стать важнейшей составляющей образовательного процесса [Brigham, 2015].

Данное средство подразумевает введение элементов игры в деятельность по изучению языка. Игра – это форма деятельности, включающая в себя правила игры, цели, соревнование и элемент случайности. Основная цель геймификации – максимизация интереса и вовлеченности учащихся в образовательный процесс. Результатом внедрения средств геймификации является развитие внутренней мотивации путем корреляции обучения с развлечением и, следовательно, с удовольствием. Геймификация особенно широко распространяется в образовательных учреждениях, так как подача материала, предусмотренная в рамках конкретных приемов, более понятна и восприимчива для обучающихся [Garris, Ahlers, Driskell, 2002].

Согласно исследованиям Вербаха и Хантера, геймификация представляет собой использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах. Данный метод основан, прежде всего, на успехе игровой индустрии, социальных сетях и многолетних исследованиях в области психологии человека. Можно утверждать, что любую задачу, задание, процесс или контекст можно «геймифицировать» [Werbach, Hunter, 2012].

Основные цели сосредоточены на активном участии обучающегося, которого большую часть времени называют или упоминают как «пользователь» и мотивации, путем включения игровых элементов и методов, таких как таблицы лидеров и немедленная обратная связь. Это создает у «пользователей» чувство расширения возможностей и участия в том, насколько успешно они работают и выполняют задачи. Кроме того, понимание основных концепций игр становится важным во время определения и использования средств геймификации. Необходимо подробнее рассмотреть компоненты данного средства, а именно: игра, элементы, дизайн и неигровые контексты [Жуковень, 2018].

В термин «игра» можно включить следующие ситуационные компоненты: цель, которую необходимо достичь; ограничивающие правила, которые определяют, как достичь цели; система обратной связи, предоставляющая информацию о прогрессе в достижении цели.

Дизайн шаблонов, которые разрабатывают игры, известен как игровые элементы. Некоторые из этих элементов, иногда описываемых как компоненты, присутствуют в большинстве современных игр. Е. О. Акчелов рассматривает такие элементы, как: очки, значки, списки лидеров, индикаторы прогресса/диаграммы прогресса, графики производительности, квесты, уровни, аватары, социальные элементы и награды. Все эти элементы имеют разные цели и могут быть адаптированы практически к образовательной среде, в частности, уроку иностранного языка. Краткое определение каждого элемента представлено в таблице ниже [Акчелов, 2019].

Таблица 1 – Элементы игры и их определения

<b>Элемент игры</b>	<b>Определение</b>
Очки	Численное накопление на основе определенных действий
Значки	Визуальное представление достижений для показа онлайн
Таблицы лидеров	Ранжирование игроков, имеющих результаты по итогам игры
Индикаторы выполнения/Прогрессия	Показывает статус игрока
Квесты	Некоторые из задач, которые игроки должны выполнить в игре
Уровни	Раздел или часть игры
Аватары	Визуальное представление игрока или альтер-эго
Социальные элементы	Отношения с другим пользователем через игру
Награды/система вознаграждений	Система мотивации игроков, выполнивших квест

Каждый игровой элемент, используемый в геймификации, автоматически улучшает процесс преподавания и обучения иностранному языку. Большинство игр, известных обществу, в настоящее время содержат

данные элементы, и все они следуют систематическому плану. Каждая игра объединяет три основных элемента: метацентрические действия, награды и прогресс. Смит-Роббинс упоминает, что все игровые действия метацентричны, потому что они ориентированы на конкретную цель, которая в конечном итоге сосредоточена на победе, путем преодоления препятствий и преград для достижения или завершения квеста. Кроме того, в зависимости от контекста, в каждой игре используется механизм получения игроком вознаграждения [Smith-Robins, 2011].

Существуют четыре основных элемента, присущих любой онлайн-игре: лидеры, призы, достижения и прогресс.

Лидеры — это пользователи, классифицированные на основе их игровых успехов. Та же концепция используется в спорте и в большинстве случаев включает в себя таблицу лидеров, которая может служить сильным мотиватором. Эта категория обычно используется в соревновательной деятельности, но часто используется для мотивации командной работы.

Система вознаграждения включает в себя призы или награды. Этот тип вознаграждения встречается в играх, где игрок может разблокировать дополнительные действия или уровни после успешного выполнения предыдущих. Призы (награды) способствуют дополнительной приверженности и вовлеченности игрока и это одно из них.

Достижения — это общедоступные значки в онлайн-профиле игрока. Они воспринимаются как интеграция или комбинация ранее упомянутых категорий вознаграждения. Интеграция и использование значков, каждый из которых имеет свое значение, значительно расширились отчасти благодаря разработке игровых консолей и онлайн-игр.

Последний базовый элемент, реализованный в играх, — это прогресс, очень важный элемент для игр, больше всего за уровень вовлеченности и мотивации, который он дает игроку. Его основная цель — информировать игрока о том, насколько большой прогресс у пользователя и на каком уровне он в данный момент находится. Кроме того, прогресс дает игроку

необходимую информацию о достигнутых целях и задачах, необходимых для прохождения уровня. Он также представляет собой путешествие игрока, которое может быть частью серии небольших задач, встроенных в более крупную задачу. В классе учитель реализует прогресс, систематически поощряя здоровую конкуренцию и показывая прогресс классу. Затем обучающийся может видеть свой прогресс и становится склонным к риску, пока у него есть мотивация двигаться дальше или продолжать [Karr, 2012].

Еще одним компонентом геймификации, упомянутым К. Вербахом и Д. Хантером является игровой дизайн. По сути, игры — это не только элементы, которые были описаны выше. Игры разрабатываются системно и художественно с целью развлечения, но они должны быть творческими и сфокусированными. Игры должны иметь определенную оригинальность или фишку. Разработчики современных игр в попытке создать что-то новое, делают клон уже существующей игры, придерживаясь известных всем шаблонов. Кроме того, оригинальность и характер необходимы для расширения глубинного и богатого опыта игрока. Игровой дизайн должен быть сбалансирован, формируя у игрока ощущение того, как в целом прошел игровой процесс. Например, было ли это сложно? Было тяжело? Было ли это легко? Кроме того, игровой дизайн имеет экспериментальный аспект, который включает в себя интеграцию современных и новых подходов, основанных на исследованиях и открытиях, которые можно применить к геймификации и мотивировать игрока [Шелл, 2019].

Так как понятие геймификации подразумевает под собой видеоигры и компьютерные игры, в рамках исследования данной темы было необходимо рассмотреть их классификацию. В. И. Пешкова выделяет следующие виды компьютерных игр:

1. Развивающие игры.

Это компьютерные программы «открытого» типа, предназначены для формирования и развития у обучающихся общих умственных способностей, целеполагания, способности мысленно соотносить свои действия по

управлению игрой с создающимися изображениями, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. В данных играх нет четко заданной цели, они являются инструментами для творчества и самовыражения обучающихся.

## 2. Обучающие игры.

Это игровые программы дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные с формированием у детей математических представлений; обучением азбуке, слогаобразованию, письму через чтение и чтению через письмо, родному и иностранным языкам; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.

## 3. Игры-экспериментирования.

В играх этого типа цель игры и правила не заданы явно - скрыты в сюжете или способе управления игрой. Поэтому ребенок, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом достижения общего решения игровой задачи.

## 4. Игры-забавы.

В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития (это видно из названия группы). Они просто предоставляют возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат в виде какого-либо «микромультика». К этой группе, в частности, можно отнести популярную серию программ типа «Живые книжки».

## 5. Диагностические игры.

Игры, развивающие, обучающие, экспериментирования, можно считать диагностическими, поскольку опытный педагог и, тем более, психолог по

способу решения компьютерных задач, стилю игровых действий смогут многое сказать о ребенке. Однако, более строго, компьютерными диагностическими методиками считаются лишь реализованные в виде компьютерной программы психодиагностические методики. При этом такая программа фиксирует заданные параметры, запоминает их в памяти компьютера, затем обрабатывает и результаты обработки также сохраняет на диске, в дальнейшем эти результаты выводятся на экран дисплея, либо на печатающее устройство для интерпретации психологом. Такая интерпретация может быть заранее запрограммирована и выведена автоматически компьютером [Пешкова, 2010].

Проанализировав классификацию игр, можно сделать вывод, что любую компьютерную игру можно использовать при обучении, правильно отобрав материал и задания. Среди тех, которые предлагают онлайн на пространстве Интернет, существует множество различных игр, которые можно применять при обучении лексической стороне речи на занятиях английского языка.

А. Юргеленас в своей работе говорит об эффективности использования геймификации в образовании, так как она создает необходимую мотивацию или вовлеченность в процесс обучения. Он также обращает внимание на очевидные параллели между обучением и компьютерной игрой: в игре все сводится к прохождению уровней, преодолению препятствий и получению игровых навыков (опыта). В учебе мы также видим многоуровневость (переход в следующий класс или курс), прохождение зачетов, экзаменов, тестов и приобретение необходимых навыков/компетенций [Юргеленас, 2019].

Важно отметить, что внедрение средств геймификации является сложно-структурным, требующим соблюдения принципа постепенности и планомерности.

Принято выделять следующие основные преимущественные характеристики средства геймификации:

1. Обучающиеся настолько вовлечены в образовательный процесс, что ощущают себя главным звеном данного процесса.

2. Обучающиеся меньше переживают из-за допущенных ошибок, так как в любой игре есть возможность попробовать снова.

3. Обучающиеся ощущают себя в привычной и любимой для них игровой среде [Шакирова, 2020].

Лексический запас считается основополагающим элементом при изучении языка, потому что он помогает людям иметь мысленный словарь, в котором слова появляются без особых усилий при передаче любой идеи. Он обеспечивает глубокое понимание при чтении и письме. Однако, поскольку лексический запас является необходимым средством общения, учителя не придают ему должного значения. Следовательно, обучающиеся имеют такое ограничение в выражении своих идей из-за отсутствия словарного запаса [Полесюк, 2012].

Несмотря на то, что технологии позволили нам найти новые и нестандартные способы изучения словарного запаса с помощью игровых стратегий, средство геймификации делает процесс обучения более динамичным, поскольку цифровые игры стали важной частью жизни обучающихся. Хотя геймификация не нова в сфере образования, применение цифровых игр в процессе преподавания и обучения является новым. Несмотря на это, многие исследователи считают необходимым провести множество экспериментов, чтобы продемонстрировать, имеет ли геймификация положительный или отрицательный эффект [Литвиненко, 2013].

Д. Дичева в своем исследовании отмечает, что компьютерные игры помогают учителям преподавать вне класса. Это означает, что обучающиеся могут изучать словарный запас без необходимости физического присутствия в классе, они могут использовать эту стратегию геймификации в любом месте, говоря что: «Нелегко создать игру, в которую было бы интересно играть, и которая смогла бы обучить» [Дичев, Дичева, 2017, с.66 ].

Резюмируя вышеизложенное, можно сделать вывод, что при разработке и внедрении средств геймификации в учебный процесс, преподаватели в самой большей степени надеются создать непринужденную и неформальную обстановку. Игровая атмосфера, созданная на уроке, переносится и за его пределы.

Каждая образовательная методика непременно должна учитывать индивидуальные характеристики всех обучающихся. Существует множество различных тестов, позволяющих определить типы игроков, в соответствии с чем разрабатывается план урочного занятия [Варенина, 2014].

Специалисты данной области и по сей день ведут ожесточенные споры относительно эффективности геймификации. Первые утверждают, что она оказывает только позитивное влияние на усвоение учебного материала, вторые полагают, что чрезмерное использование данных приемов, пагубно сказывается на внутренней мотивации, и при продолжении своего обучения, индивид, столкнется с проблемой адаптации к традиционным и консервативным методикам, которые используются в высших учебных заведениях [Евплова, 2013].

В использовании средств геймификации, как и во всем остальном, важно понимать чувство меры и осознание границ. Грамотно подобранная система обязательно будет давать свой ожидаемый результат.

## **Выводы по главе 1**

Первая глава данного исследования посвящена теоретическому обоснованию эффективности развития лексических навыков при обучении иностранному языку обучающихся основной школы средствами геймификации.

Был проведен анализ специфики урока иностранного языка в основной школе и возрастных особенностей обучающихся. На среднем этапе у обучающихся наблюдается снижение мотивации к изучению иностранного

языка, что может вызвать определенные трудности в плане организации учебного процесса.

В основной школе при изучении иностранного языка ориентир направлен на предметные в процессе обучения, которые предполагают не только первичные знания в виде алфавита, связей слов, но и полную взаимосвязанность с культурными и моральными ценностями, историей и ценностями изучаемой страны. Изучение языка осуществляется в тесной связи с другими предметными областями, гуманитарными науками, естественными науками и другими науками.

Далее, мы рассмотрели понятие лексического навыка, его составляющих и сопряженных категорий (цели обучения лексической стороне речи; виды лексических навыков: продуктивные и рецептивные; этапы формирования и развития лексических навыков).

Под лексическим навыком понимается автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи.

В современных условиях на уроке иностранного языка логичным кажется использование новых средств и технологий, поэтому в разделах главы рассмотрено понятие геймификации и сопряженных понятий.

Рассмотрено определение мультимедиа – интерактивная система, которая обеспечивает одновременную работу разных медиа средств. Так как время не стоит на месте, образование также постоянно нуждается в совершенствовании и поиске новых способов обучения, которые будут способствовать изучению английского языка, повышать эффективность и делать процесс обучения занимательным и познавательным.

Геймификацией называют способ организации обучения с применением инструментария компьютерных игр. Было выделено несколько видов геймификации:

– содержательный (элементы геймификации в образовательном процессе);

– структурный (поощрение обучающихся баллами, рейтингом и прочее).

Основная цель геймификации – максимизация интереса и вовлеченности учащихся в образовательный процесс. Результатом внедрения приемов геймификации является развитие внутренней мотивации путем корреляции обучения с развлечением и, следовательно, с удовольствием. Прием геймификации, особенно широко распространяется в образовательных учреждениях, так как подача материала, предусмотренная в рамках конкретных приемов, более понятна и восприимчива для обучающихся.

Дизайн шаблонов, которые разрабатывают игры, известен как игровые элементы. Некоторые из этих элементов, иногда описываемых как компоненты, присутствуют в большинстве современных игр, в том числе: очки, значки, списки лидеров, индикаторы прогресса/диаграммы прогресса, графики производительности, квесты, уровни, аватары, социальные элементы и награды. Все эти элементы имеют разные цели и могут быть адаптированы практически к образовательной среде, в частности, уроку иностранного языка.

Также была установлена эффективность применения геймификации именно при изучении лексических единиц. Во-первых, компьютерные игры задействуют практически все органы чувств, тем самым лексика запоминается в разы быстрее. Во-вторых, способствуют развитию памяти, так как лексика неоднократно повторяется и практически во всех играх произносится диктором в игре, что также способствует быстрому запоминанию. В-третьих, так как в группах бывает не только 2-3 человека, то обучающимся приходится работать за компьютером, в группах или парах,

тем самым видеоигры также способствуют снятию языковых барьеров и погружают в иноязычную среду.

В результате было определено, геймификация способствует формированию лексики, позволяет изучать иностранный язык, играючи, также позволяет удерживать уровень мотивации обучающихся.

## **Глава 2. Организация опытно-экспериментальной работы по развитию лексических навыков у обучающихся основной школы на уроках иностранного языка средствами геймификации**

### **2.1. Диагностика уровня развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка**

Опытно-экспериментальная работа была проведена на базе МАОУ СШ №121 г. Красноярска. В данном образовательном учреждении обучается 911 детей, 397 из которых – в основной школе. Каждый класс проходит обучение по разработанной учителем рабочей программе, составленной с учетом требований ФГОС, и соответствует обязательному минимуму содержания основных образовательных программ. Рабочая программа дает распределение учебных часов по темам и последовательность изучения тем и языкового материала с учетом логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся, межпредметных и внутрипредметных связей. При разработке уроков учитель ориентируется на индивидуальные, психологические и физические особенности обучающихся, создание комфортной психологической атмосферы в процессе обучения.

Специфика уроков иностранного языка в общеобразовательной школе имеет ряд особенностей:

- 1) урок иностранного языка предполагает работу над всеми аспектами языка – лексика, грамматика, фонетика;
- 2) умения и навыки владения иностранным языком формируются в различных видах речевой деятельности – аудирование, чтение, говорение и письмо;
- 3) создание благоприятной психологической обстановки на уроке, партнерства и уважительного отношения между обучающимися;

4) активное использование инновационных образовательных технологий, позволяющих повысить мотивацию и качество знаний обучающихся в процессе изучения иностранного языка.

С целью подтверждения гипотезы, о том, что проведение уроков с использованием геймификации как средства формирования лексических навыков обучающихся основной школы будет эффективным, в процессе апробации была проведена опытно-экспериментальная работа с обучающимися 6-х классов в количестве 22 человек. Возраст обучающихся двух групп составил 12-13 лет. Разработанные уроки (включающие видеоигры и задания) был апробирован на двух группах по 10 и 12 человек.

Обучение иностранному языку проходит по учебно-методическому комплексу «Английский язык», авторами которого являются Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова, К. Макбет [Комарова, Ларионова, Макбет, 2016]. Данное пособие имеет ряд особенностей:

1) в каждом разделе есть страноведческая информация о культуре и особенностях изучаемой страны;

2) рабочая тетрадь содержит раздел Culture, позволяющий закрепить и расширить знания об англоговорящих странах;

3) в конце разделов имеется Language Guide, который объединяет всю лексику и грамматику по изученной теме;

4) в конце учебника в качестве дополнительного материала для углубления знаний по отдельным темам приводится раздел Across the Curriculum;

5) помимо изучения и усвоения лексики с помощью материала в учебнике, в рабочей тетради есть дополнительный раздел-словарик, где обучающиеся могут записывать перевод новых лексических единиц и по необходимости их повторять.

В ходе эксперимента первая группа обучающихся являлась контрольной (10 человек), вторая – экспериментальной (12 человек).

С целью выявления уровня владения изученным лексическим материалом было решено провести диагностику в формате тестирования для обеих групп. Рассмотрим задания, которые входили в письменный контроль для экспериментальной и контрольной групп на констатирующем этапе.

Обе группы проходили два тестирования по двум, пройденным ранее, темам: «Family» («Семья») и «Daily routines and free time» («Ежедневная рутина и свободное время»). Каждый тест состоял из 4-х заданий, участникам было дано на выполнение обоих тестов 40 минут. Тестовые задания были разработаны учителем на основе изучаемого материала.

Рассмотрим содержание заданий первого тестирования по теме «Family» (Приложение А):

1. Первое задание теста. Обучающимся был представлен текст о семье Дорин. После текста дано 5 предложений, которые необходимо дополнить словом по теме «Семья». Задание оценивается в 5 баллов.

2. Второе задание было лексико-грамматическим. Представлена таблица, которая описывает количество членов семьи у трех человек – Ann, Bob, Carl. Обучающимся необходимо дополнить предложения, используя глагол *have got*, например:

*Bob has a brother. Ann hasn't got a sister.*

Задание оценивается в 5 баллов.

3. Третье задание. Обучающимся дан диалог между Алексом и Дэвидом, в котором Алекс спрашивает Дэвида о его семье. Так как в данной теме было повторение глагола *to be*, было необходимо образовать его форму и вставить в предложение. За это задание выставляется 10 баллов.

4. Четвертое задание. Обучающиеся составляют 5 предложений о членах своей семьи, используя прилагательные, описывающие внешность, например:

*My mum is tall and slim. She has got blue eyes.*

Задание оценивается в 5 баллов.

Максимальный балл по выполнению всех заданий – 25 баллов.

Второй тест по теме «Daily routines and free time» (Приложение Б) также содержал 4 задания, как было отмечено ранее. Рассмотрим его подробнее.

1. Первое задание. Обучающимся дано 5 глаголов, которыми нужно дополнить предложения: *read, go, watch, play, listen*. Количество баллов за данное задание – 5.

2. Второе задание. В общей сложности дано 10 слов – 5 глаголов и 5 существительных, которые необходимо преобразовать в словосочетание по теме. Задание оценивается в 5 баллов.

Пример задания:

*Clean my room, get dressed etc.*

3. Третье задание. Обучающимся необходимо ответить на вопросы, касаемо их распорядка дня и свободного времени. Лексико-грамматическое задание, направленное на контроль знаний по изученной теме Present Simple, так как ежедневная рутина и свободное время тесно связаны с настоящим временем. Данное задание оценивается в 10 баллов.

Пример:

a) *When do you do your homework? I do my homework after dinner.*

b) *Do you watch TV at night? Yes, I do.*

Ответ: a) *Daniel never tidies his room.*

4. Четвертое задание. Так как в данной теме еще и повторялись наречия частотности, было необходимо проверить, насколько верно обучающиеся используют изученную лексику в связке с грамматикой. Представлено 5 предложений, где нужно раскрыть скобки и вставить наречие частотности в правильное место в предложении. Баллы за задание – 5.

Пример:

*I get up at six o'clock (never).*

*I **never** get up at six o'clock.*

Согласно пятибалльной системе оценивания и рекомендованным критериям авторами УМК, 25 тестовых баллов можно распределить следующим образом:

Таблица 2 – Оценивание развития лексических навыков обучающихся на констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы

Процент правильно выполненных заданий	Количество баллов	Оценка	Уровень развития лексического навыка
90-100%	23-25	«5» (отлично)	высокий
75-89%	19-22	«4» (хорошо)	средний
60-74%	15-18	«3» (удовлетворительно)	низкий
Менее 60%	менее 15 баллов	«2» (неудовлетворительно)	недостаточный

Результаты вышли следующими у контрольной группы:

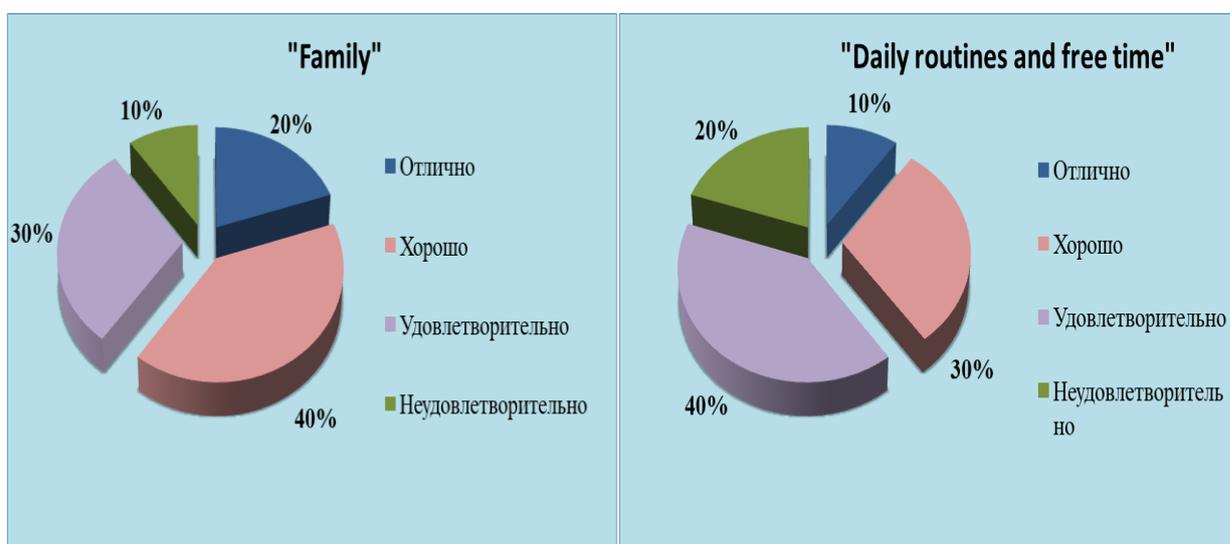


Рисунок 1 – Результаты констатирующего этапа опытной работы (лексико-грамматический тест) в контрольной группе

Как видно из рисунка 1, результаты теста среди обучающихся контрольной группы по теме «Family» показали, что 2 человека получили оценку отлично – 20%, 4 человека получили оценку «хорошо» - 40%, 3 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 30%, и 1 человек получил «неудовлетворительно» - 10%.

Результаты обучающихся контрольной группы по теме «Daily routines and free time» вышли следующими: 1 человек получили оценку отлично – 10%, 3 человека получили оценку «хорошо» - 30%, 4 человека получили на оценку «удовлетворительно» - 40%, и 2 человека получил «неудовлетворительно» - 20%.

Итоги тестирования экспериментальной группы дали следующие результаты:

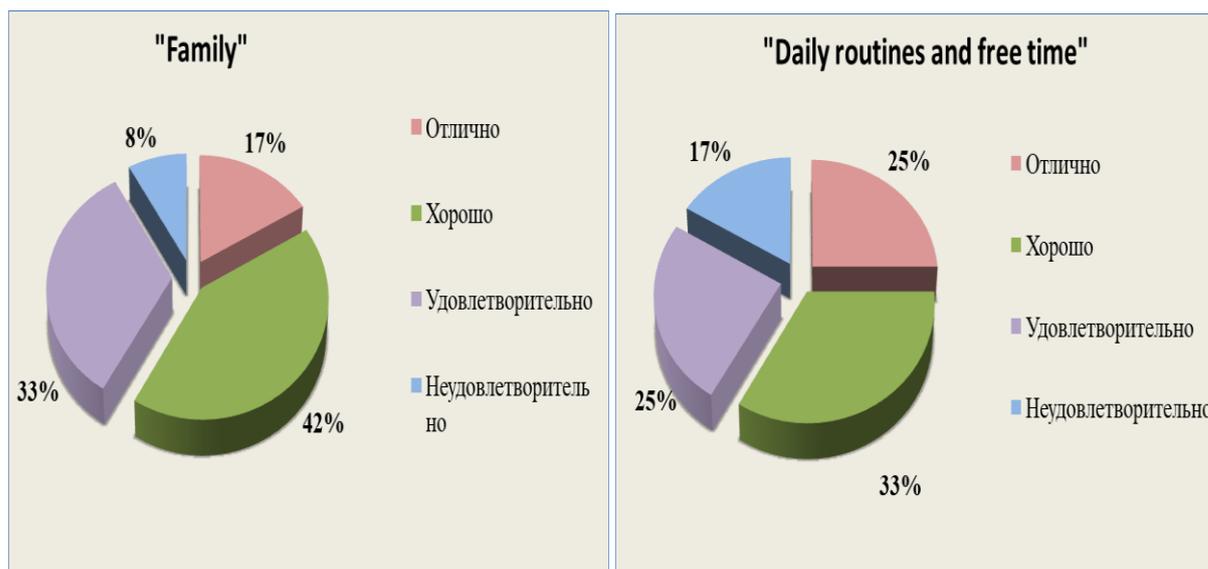


Рисунок 2 – Результаты констатирующего этапа опытной работы (лексико-грамматический тест) в экспериментальной группе

По результатам теста обучающихся экспериментальной группы по теме «Family» сформировалась такая картина: 2 человека справились на оценку отлично – 17%, 5 человек получили оценку «хорошо» - 42%, 4 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 33%, 1 человек получил оценку «неудовлетворительно» - 8%.

Тестирование по теме «Daily routines and free time» показало, что 3 человека получили оценку отлично – 25%, 4 человека справились на оценку «хорошо» - 33%, 3 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 25%, и 2 человека получили «неудовлетворительно» - 17%.

По результатам письменного контроля в обеих группах можно сделать следующий вывод. В целом и первая и вторая группы показали хорошие

результаты по пройденным темам «Family» и «Daily routines and free time». В ходе анализа можно увидеть, что обучающиеся способны дифференцировать лексический материал, использовать лексику в определенном контексте. В рамках тестирования мы не можем полагать, что обучающиеся владеют произносительными навыками в отношении изученной лексики, способны ли они свободно применять лексический материал во всех аспектах - монологической, диалогической речи, понимании речи на слух. По этой причине было решено провести еще два задания для обеих групп (устный контроль). Задания были представлены следующие (Приложение В):

1. Монолог. Обучающиеся должны были составить правдивые и ложные предложения о своей семье, используя конструкцию *have got*. Было необходимо составить 4 предложения и озвучить их классу. Класс пробовал угадать, являются ли данные предложения правдивыми или ложными (True or False). За это задание выставлялось 4 балла.

2. Диалог. Обучающимся были даны изображения ежедневных и досуговых действий. С опорой на картинки, в парах обучающиеся составляли диалоги на тему «Daily routines and free time». Диалог состоял из 3 вопросов от каждого участника и 3 ответов соответственно, на подготовку было выделено 7 минут. Максимальный балл по заданию - 6.

По итогам устного контроля на констатирующем этапе за полное выполнение всех заданий выставлялось 10 баллов.

При оценивании навыков говорения, мы пользовались следующими критериями, предложенными авторами УМК в рабочей программе 6-х классов:

Таблица 3 - Критерии оценивания продуктивных лексических навыков  
в говорении (монологическая речь и диалогическая речь)

Решение коммуникативной задачи	Взаимодействие с собеседником (для диалогического высказывания)	Лексико-грамматическое оформление речи	Произносительная сторона речи	Баллы/Оценка/Уровень
<b>Задание выполнено полностью:</b> цель общения достигнута; тема раскрыта в полном объеме.	Демонстрирует хорошие навыки и умения речевого взаимодействия с партнером: умеет начать, поддержать и закончить беседу; соблюдает очередность при обмене репликами, соблюдает нормы вежливости.	Используемый лексико-грамматический материал соответствует поставленной коммуникативной задаче. Демонстрируется разнообразный словарный запас.	Речь понятна: звуки произносятся правильно, без фонематических ошибок.	9-10 баллов – «5» (отлично) высокий
<b>Задание выполнено:</b> цель общения достигнута, но тема раскрыта не в полном объеме	Демонстрирует навыки и умения речевого взаимодействия с партнером: умеет начать, поддержать и закончить беседу; но демонстрирует наличие проблемы в понимании собеседника, не всегда соблюдает нормы вежливости.	Используемый лексико-грамматический материал соответствует поставленной коммуникативной задаче. Допускается не более 2 языковых ошибок.	Речь понятна: все звуки произносятся правильно, допускаются фонематическая ошибка, не меняющая значение высказывания.	7-8 баллов – «4» (хорошо) средний
<b>Задание выполнено частично:</b> цель общения достигнута не полностью; тема раскрыта в	Демонстрирует несформированность навыков и умения речевого взаимодействия с партнером: умеет начать, но не стремится	Демонстрируется достаточный словарный запас, но наблюдается некоторое затруднение при подборе слов и	Речь понятна: все звуки в потоке речи произносятся правильно, соблюдается правильный интонационн	5-6 баллов «3» (удовлетворительно) низкий

ограниченном объеме.	поддержать беседу и зависит от помощи со стороны собеседника.	неточности в их употреблении. Допускается не более 3 языковых ошибок.	ый рисунок.	
<b>Задание не выполнено:</b> цель общения не достигнута; тема не раскрыта.	Не может поддержать беседу.	Недостаточный словарный запас, неправильное использование грамматических структур, многочисленные языковые ошибки (4 и более)	Речь почти не воспринимается на слух из-за неправильного произношения многих звуков и фонематических ошибок.	Менее 5 баллов – «2» (неудовлетворительно) недостаточный

Таким образом сложились результаты у обеих групп:



Рисунок 3 – Результаты констатирующего этапа в контрольной и экспериментальной группах (устный контроль)

Итоги устного контроля в контрольной группе показали, что 2 обучающихся получили оценку «отлично» (20%), 3 справились на оценку «хорошо» (30%), 4 человека получили «удовлетворительно» (40%) и 1 обучающийся справился с заданиями на «неудовлетворительно» (10%).

Результаты у экспериментальной группы получились следующими:

3 обучающихся справились на оценку «отлично» (25%), 5 получили оценку «хорошо» (42%), 3 обучающихся получили «удовлетворительно» (25%) и 1 человек справился с заданиями на оценку «неудовлетворительно» (8%).

Проанализировав результаты письменного и устного типов контроля, можно сделать вывод, что на втором этапе обучающиеся справились хуже, нежели на первом. Значительный процент обучающихся не владеет произносительными навыками в отношении изученной лексики и с трудом могут определять ее в контексте. Получив такие результаты, мы решили провести несколько уроков с использованием приема геймификации для развития лексических навыков.

## **2.2. Разработка серии уроков по развитию иноязычных лексических навыков обучающихся основной школы с применением геймификации**

Опытно-экспериментальная работа была проведена в экспериментальной группе, которая состояла из двенадцати человек.

На данный момент мы наблюдаем популярность видеоигр среди обучающихся. Красочные изображения, анимация, звуковое сопровождение привлекают внимание, разнообразие выбора игроков, получение очков, рейтинга и наград - составляющие элементы любой игры, причем как на компьютере, так и на смартфоне. Такие игры представляют собой интерес для обучающихся и имеют обучающий аспект, так как сопровождение игр происходит на английском языке. Наша цель – сохранить у обучающихся игровой интерес и совместить его с изучением лексики английского языка, так как малое количество игр переводят на русский язык. К тому же, практически в каждой игре существует общение в чатах со своей командой, что дает дополнительный стимул к изучению лексическую составляющую языка [Матюк, 2022 (1,2)].

Для проведения опытно-экспериментальной работы были разработаны игры, которые имели ряд особенностей, а именно:

- звуковое сопровождение;
- начисление очков и баллов;
- соответствие возрасту обучающихся;
- лимит во времени;
- несколько этапов или раундов.

Следует сказать, что подбор функционала видеоигр проводился с учетом интересов обучающихся. Лексика, изучаемая посредством игры должна запоминаться не только на слух, но и зрительно.

Прежде чем разработать видеоигры для применения их на уроках иностранного языка, нужно было их опробовать и посмотреть, соответствуют ли они тем критериям, которые были перечислены выше. Далее, было определено, на каких этапах урока будут вводиться видеоигры на отработку лексического материала. Выбранные нами видеоигры были включены в серию уроков и были организованы следующим образом: обучение проходило в компьютерном классе, на каждом уроке на разных этапах обучающиеся садились за персональные компьютеры. На протяжении 12 уроков в экспериментальной группе обучение с элементами геймификации проходило в связке с традиционным, а в контрольная группа обучалась традиционно по учебно-методическому комплексу без применения видеоигр.

Следующая тема, которую осваивали обучающиеся – «School subjects and abilities» (Школьные предметы и умения). Данная тема является четвертой в учебнике.

В контрольной группе занятия проходили по учебному пособию «Английский язык», авторы Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова, К. Макбет, уровень соответствует А1 (Beginner и Elementary).

В экспериментальной группе, кроме пособия, на занятиях были включены еще и видеоигры с сайта, под названием Wordwall. Было решено разработать для опытно-экспериментальной работы 3 игры.

Wordwall представляет собой обучающую платформу для создания заданий по шаблонам: словесные игры, викторины, сопоставление и многое другое. Сайт также содержит готовые видеоигры по разным темам на отработку грамматического, лексического материала, а также видеоигры для развития навыков аудирования и говорения. В общей сложности на данной платформе насчитывается более 100 мини-игр.

Так как обе группы занимаются по УМК, то для контрольной и экспериментальной групп по теме «School subjects» вводились следующие лексические единицы:

- English;
- Maths;
- Science;
- French;
- Music;
- Art;
- History;
- Geography;
- Drama;
- PE (Physical Education);
- IT (Information Technology).

Параллельно с изучением школьных предметов, в тему «Школьные предметы» была включена лексика, изученная ранее по теме «Умения и возможности»: *sing, skate, draw, ride a bike, fly, swim, use a computer, dance, play an instrument, download music, speak a foreign language, drive.*

Как уже было упомянуто, на занятии у каждого обучающегося была возможность индивидуально заниматься за компьютером, соответственно, все проходили игру самостоятельно.

На платформе Wordwall были взяты 3 игры с разработанным содержанием – «Gameshow Quiz», «Maze Chase» и «Space Trip» [Wordwall

(1,2,3)]. Лексическое наполнение этих игр не отличалось от того, что было представлено в учебнике.

Первая, разработанная нами, видеоигра, под названием «Gameshow Quiz» (Игровое шоу), составлена по аналогии с игрой «Кто хочет стать миллионером?». Данная игра имеет 1 основной уровень и 1 бонусный уровень. Перед обучающимися появляется картинка с изображением школьного предмета. Необходимо ответить на вопрос «What can you do at this lesson?», выбрать действие, которое обучающийся обычно выполняет на данном уроке, и нажать на красную кнопку для ответа. Далее, представляются 3 варианта на выбор, среди них один является верным (Приложение Г).

Данная игра имеет следующие особенности:

- Видеоигра состоит из 6 вопросов с изображениями картинок и имеет звуковое сопровождение – слова при нажатии озвучиваются диктором;
- Игра имеет ограничения по времени. Чем быстрее обучающийся угадает слово, тем больше баллов ему начислится;
- Если имеются затруднения в угадывании слов, предлагаются 3 варианта «помощи»: «50:50» – убрать одно лишнее слово; «Дополнительное время» – начисление 10 секунд к текущему отсчету времени для обдумывания слова; «Баллы X2» – увеличивает количество баллов за правильный ответ на дополнительный вопрос;
- После прохождения 3 вопроса включается бонусный уровень. На экране появляются 5 карточек-бонусов: «Сокращение времени в 3 раза», «Добавление 50 очков к счету», «Добавление 100 очков к счету», «Добавление 200 очков к счету» и «Вычет 50 очков из счета». Далее, эти карточки поворачиваются закрытой стороной к участнику и перемешиваются. Обучающийся может отследить, как перемещается нужный ему бонус и открыть его, когда карточки развернутся лицевой стороной.
- Если время истекло, обучающийся имеет возможность заново пройти игру;

– По окончанию игры появляется таблица, в которой видны результаты других обучающихся с разных стран. Каждый может опубликовать свой результат, вписав в поля свое имя и местонахождение. Так как нам важен рейтинг каждого ученика, каждый обучающийся вписывал свои данные и показывал учителю. Учитель фиксировал результаты, чтобы в дальнейшем сравнить прогресс обучающихся с начального этапа изучения лексики и по окончании серии уроков.

Данная игра нацелена на:

- развитие быстрой скорости реакции обучающихся;
- активную работу мозга;
- запоминание лексики на слух и зрительно.

Вторая видеоигра «Maze Chase» (Погоня в лабиринте) имеет следующие особенности (Приложение Г):

– Перед обучающимися представлен лабиринт и 3 названия школьных предметов в разных углах лабиринта, окруженных привидениями. На экране появляется картинка с изображением школьного предмета и вопросом «What subject is it?». Персонаж, которым управляет обучающийся, располагается в середине лабиринта. С помощью кнопок управления (вперед, назад, вправо, влево) необходимо провести своего персонажа до нужного слова и не встретить на пути привидение;

– Игра имеет 6 уровней, каждый уровень предполагает угадывание слова;

– При достижении зоны правильного слова, оно озвучивается диктором;

– У обучающегося есть 3 жизни, при столкновении с привидением, одна жизнь отнимается;

– Игра имеет ограничение по времени, необходимо как можно быстрее дойти до правильного слова и избежать на пути «врагов»;

– Если уровень пройден, а отведенное время еще осталось, начисляются дополнительные очки;

– Если обучающийся по времени не успел дойти до зоны ответа, то он имеет возможность пройти игру заново;

– В конце прохождения видеоигры, появляется таблица результатов, где обучающийся вписывает свое имя. Учитель также фиксирует все результаты участников с целью отслеживания прогресса.

Данная игра ориентирована на:

– развитие скорости реакции и мышления;

– активную работу мозга;

– запоминание лексики (на слух и визуально);

– улучшение памяти, концентрации на объекте.

Следующая видеоигра под названием «Space Trip». Суть игры заключается в том, что обучающимся нужно ответить вопрос «What do you need at this subject?», пролетая в космическом пространстве, не задевая звезды. В центре каждой звезды - название предмета, который нужен на определенном уроке, задача обучающихся – как можно быстрее «поймать» нужную звезду. Так как персонаж двигается довольно быстро, попасть на нужное слово в звезде может быть затруднительно и не так быстро (Приложение Г).

Особенности данной игры выглядят следующим образом:

– Всего в игре задействовано 15 слов – 5 названий школьных предметов и 10 используемых на уроках вещей;

– Когда обучающийся находит слово, оно тут же озвучивается диктором, это позволяет зрительно и на слух воспринимать лексику;

– За каждое найденное слово обучающимся начисляется 1 балл, при попадании на другое слово отнимается 1 «жизнь»;

– Игра имеет ограничения по времени, поэтому обучающиеся должны как можно быстрее найти нужные слова;

– Если время истекло, обучающийся может заново попробовать найти слова, начиная с начала;

– По окончании игры появляется таблица, в которой нужно вписать свое имя и таким образом отследить прогресс. Учитель фиксировал результаты обучающихся, чтобы в дальнейшем отследить динамику прогресса.

Данная игра имеет ориентир на:

– запоминание лексики. Все слова визуализированы и могут озвучиваться.

– улучшение зрительного и слухового восприятия;

– улучшение концентрации внимания и сосредоточение на поиске нужных лексических единиц.

Все описанные выше видеоигры способствуют запоминанию и закреплению лексики, как на слух, так и зрительно.

Данные видеоигры были введены на протяжении всей опытно-экспериментальной работы. С целью повышения интереса к обучению, обучающиеся не знали, в какой момент урока будут предложены видеоигры. На каких-то уроках обучающиеся играли в видеоигры после проверки домашнего задания или в середине урока, после выполнения упражнений по УМК, или в конце урока. Видеоигры, как было выяснено, требуют усиленной концентрации внимания, с целью умственной и эмоциональной разгрузки было возможным вводить их на любом этапе урока. В общей сложности, на игру у каждого обучающегося выходило по 10-15 минут, что соответствует нормам СанПин.

Для развития лексических навыков были разработаны и проведены уроки, которые имели ряд задач:

- 1) Овладение лексикой по теме «Школьные предметы»;
- 2) Активизация лексики в разных видах деятельности с помощью средств геймификации;
- 3) Формирование умения парной и групповой работы;
- 4) Развитие когнитивных навыков;

5) Формирование интереса к изучению иностранного языка с помощью средств геймификации.

В качестве примера рассмотрим план урока с применением средств геймификации. Так как описание серии уроков требует отдельного внимания, мы решили внести их в отдельную методическую разработку.

Подробный план урока представлен в приложении Д.

**Тема урока:** «School subjects».

Урок состоял из следующих этапов:

1. *Организационный.* Приветствие. Учитель приветствует обучающихся, все настраиваются на работу.

2. *Целеполагание, постановка целей и задач урока.* Обучающиеся смотрят видео-интервью, где дети рассказывают о своих любимых школьных предметах и формулируют тему урока и цель.

3. *Речевая зарядка.* Обучающиеся в парах пробуют назвать как можно больше школьных предметов, которые им известны, называя их в алфавитном порядке.

4. На этапе *активизации знаний*, обучающиеся знакомятся с новой лексикой, представленной в учебнике, и соединяют картинки с названиями предметов. Учитель помогает обучающимся. Далее, обучающимся предложена таблица по дням недели, которую нужно дополнить названиями предметов с учетом их еженедельного расписания. В таблице указаны дни недели Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, а так же время продолжительности уроков.

5. На этапе *первичного закрепления* обучающиеся составляют список предметов, которые они любят или не любят. Далее, объединяются в пары и сравнивают свои предпочтения, задают вопросы друг другу, например «Do you like English? What we do at this lesson?»

6. На следующем этапе обучающимся предлагается работа с видеоигрой «Gameshow quiz» в качестве закрепления лексического

материала и развития лексических навыков. Обучающиеся индивидуально работают с игрой, учитель контролирует процесс и фиксирует результаты.

7. После подведения итогов по прохождению видеоигры, *на этапе рефлексии*, учитель раздает обучающимся листы самооценки, в которых они фиксируют свое эмоциональное состояние на уроке (от 1 до 5 баллов), записывают туда, в чем были плюсы и минусы данного урока.

8. *Подведение итогов урока*. Обучающиеся записывают домашнее задание, учитель дает объяснения по его выполнению.

Учитель: Stand up! Thank you for your work! Goodbye!

Обучающиеся: Goodbye teacher!

С целью проверки усвоения лексики в процессе проводимых занятий, было необходимо провести промежуточный контроль для обеих групп, который состоял из трех заданий (Приложение Ж):

1. Для проверки усвоения лексических единиц, обучающимся был предложен диктант, несколько отличающийся от традиционного формата. Учитель демонстрировал картинки с изображением школьных предметов, обучающиеся должны записать слово, которое они увидели на английском языке. Всего было 11 слов у обеих групп. Задание оценивалось в 11 баллов, за каждое правильно записанное слово начислялся 1 балл.

2. Второе задание было следующим: обучающимся было предложено выбрать любой изученный школьный предмет и составить 3 предложения о том, что они обычно делают на этом предмете, используя наречия частотности (always, usually и т.д.), так как лексический материал и грамматический изучаются перекрестно в данной теме. Например:

*In English class we usually study grammar. We always do our homework. Also we have interesting exercises.* Данное задание оценивалось в 3 балла.

3. Третье задание включает 7 предложений, описывающих школьные предметы. Задача обучающихся – определить по описанию предмет. Задание оценивалось в 7 баллов. Если все три задания выполнены без ошибок, то максимальное количество баллов составляет 21 балл.

Согласно пятибалльной системе оценивания и рекомендованным критериям авторами УМК, 21 тестовый балл можно распределить следующим образом:

Таблица 4 – Оценивание промежуточного тестирования

Процент правильно выполненных заданий	Количество баллов	Оценка	Уровень развития лексического навыка
90-100%	20-21	«5» (отлично)	высокий
75-89%	17-20	«4» (хорошо)	средний
60-74%	13-16	«3» (удовлетворительно)	низкий
Менее 60%	12 баллов и менее	«2» (неудовлетворительно)	недостаточный

Результаты контрольной и экспериментальной групп выглядят следующим образом:



Рисунок 4 - Результаты промежуточного контроля в экспериментальной и контрольной группах

Как видно из рисунка 4, результаты промежуточного контроля среди обучающихся экспериментальной группы показали, что 6 человек получили оценку отлично – 50%, 5 человек получили оценку «хорошо» - 42%, 1 человек справился на оценку «удовлетворительно» - 8%.

В контрольной группе 2 человека получили оценку отлично – 20%, 4 человека получили оценку «хорошо» - 40%, 3 человека получили оценку «удовлетворительно» - 30%.

По результатам сравнительного анализа можно сделать следующий вывод: результаты двух групп на данном этапе исследования уже отличаются. По истечению трех занятий показатели экспериментальной группы возросли, а у контрольной группы, остались практически такими же, как и были до проведения исследования. Это также дает нам понять, что у экспериментальной группы, при применении геймификации на занятиях, изучаемая лексика на данном этапе ее изучения была усвоена лучше.

Промежуточный контроль позволил понять, насколько обучающиеся усвоили лексические единицы и их звуковые формы, а также насколько обучающиеся правильно их воспроизводят.

По окончании проведения промежуточного тестирования, у обучающихся экспериментальной группы продолжились уроки с применением геймификации, а у контрольной группы – по УМК «Английский язык».

Так как в течение данной серии уроков обучающиеся изучали не только лексику по теме «Школьные предметы», но и наречия частотности (always, sometimes, never), а также повторяли лексику по теме «Умения и возможности» то в упражнениях, которые обучающиеся выполняли в течении серии данных уроков, данная лексика так же изучалась и применялась, перекрестно с лексикой по теме «Школьные предметы».

Исходя из этого, в течение данной серии уроков обучающиеся экспериментальной группы, не только запоминали лексику эффективнее и интереснее, а также научились применять ее в речи и понимать лексические единицы на слух.

### **2.3. Итоги апробации серии уроков по развитию иноязычных лексических навыков с применением геймификации у обучающихся основной школы**

По окончании исследования было необходимо проверить эффективность предложенной серии уроков и провести контрольное

тестирование. Тестовые задания были разработаны учителем на основе изучаемого материала (Приложение И). Для обеих групп тестирование было одинаковым. В содержание теста входило 4 задания. Рассмотрим их подробнее.

1) В первом задании обучающимся необходимо вставить пропущенные буквы в названия школьных предметов, например:

*En\_li\_h – English.*

*M\_t\_s - Maths.*

Данное задание оценивается в 9 баллов.

2) Во втором задании обучающимся дан «словарный квадрат», в котором скрыто 8 названий школьных предметов. Необходимо их найти и обвести.

Данное задание оценивается в 8 баллов.

3) Обучающимся дано 4 предложения, которые необходимо закончить своими словами, используя конструкции like/doesn't like. Например:

*My best friend likes English, but she doesn't like Maths.*

Задание оценивается в 4 балла.

4) Четвертое задание – описать два школьных предмета по своему выбору, используя следующий план в форме вопросов:

- What subject?
- Do you and your friends like it?
- Homework? How often?
- Exams? When?
- Are you good at it?

Данное задание оценивается в 10 баллов.

Предложенный тест позволяет проверить как обучающиеся освоили лексические единицы на письме, умеют ли они ими пользоваться в письменной речи. Весь тест оценивался в 31 балл.

Таблица 5 – Оценивание контрольного тестирования (контрольная группа)

Процент правильно выполненных заданий	Количество баллов	Оценка	Уровень развития лексического навыка
90-100%	29-31	«5» (отлично)	высокий
75-89%	24-28	«4» (хорошо)	средний
60-74%	19-23	«3» (удовлетворительно)	низкий
Менее 60%	18 баллов и менее	«2» (неудовлетворительно)	недостаточный

Время, отведенное на прохождение тестирования в количестве четырех заданий, составляло 30 мин.

Результаты у контрольной группы сложились следующим образом:

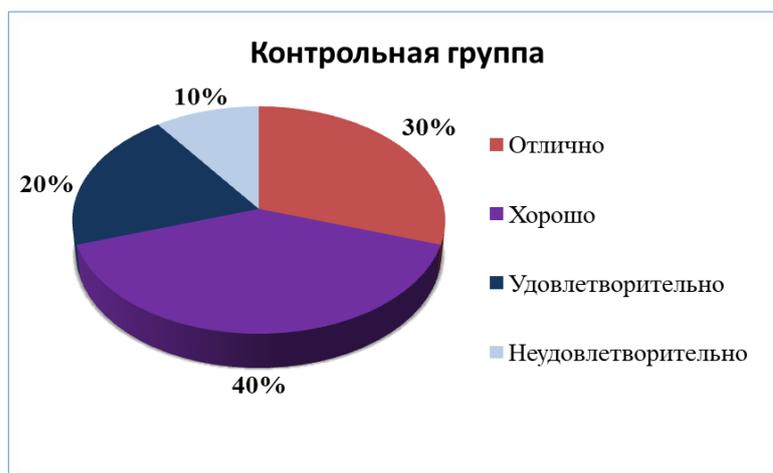


Рисунок 5 - Результаты письменного контроля в контрольной группе на конец опытно-экспериментальной работы

По результатам теста обучающихся контрольной группы сформировалась такая картина: 1 человек справился на оценку отлично – 10%, 4 человека получили оценку «хорошо» - 40%, 2 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 20%, и 1 человек справился на оценку «неудовлетворительно» - 10%.

На основании результатов данного тестирования, мы пришли к выводу, что содержащиеся в нем упражнения не предусматривают проверку таких показателей, как:

– формирование коммуникативных навыков (как обучающиеся употребляют изученную лексику; взаимодействуют ли с человеком, понимают ли его речь, не переключаются ли на русский язык);

– усвоение фонетической составляющей изученных слов (как обучающиеся произносят изученную лексику; правильно ли читают и произносят буквы в изученных словах, верно ли расставляют ударения в словах, при говорении и верно ли выделяют интонационно предложения);

– понимание изученной лексики на слух (при разговоре или при аудировании).

Таким образом, было необходимо учесть данные моменты в дальнейшей работе и провести второй этап проверки – употребление лексики в речи, в частности, монологической и диалогической.

На заключительном этапе был проведен устный контроль, состоящий из двух заданий, которые были представлены как для контрольной группы, так и для экспериментальной групп (Приложение К).

1) Первое задание заключалось в том, что обучающийся должен рассказать классу о своем учебном дне, используя наречия частотности и лексику по теме «Возможности и умения». Обучающиеся имели опорный образец, на который они ориентировались при монологе. Всего требовалось составить 5 предложений. Например:

*On Monday we have 5 classes. In English class we usually speak foreign language. In IT class we often use a computer. In Art class we always draw and m.d.*  
Задание оценивалось в 5 баллов, если верно были составлены все предложения.

2) Для выполнения второго задания обучающиеся разделились на пары. Суть данного задания заключается в том, что обучающиеся выбирают 5 любых изученных школьных предметов и составляют список вещей, которые обычно требуются на уроке по этому предмету, используя образец-опору. Задача партнера – назвать школьные предметы, и после озвучить свои предложения, например:

*In this lesson we need pencils, paints, paper and brushes. – It's Art!*

*In this lesson we need balls, sneakers, trainers, wall bars – It's PE!*

Всего нужно было «загадать» 5 предметов, в соответствии с этим, обучающийся мог набрать 5 баллов при верных ответах.

Максимальное количество баллов, которые могли набрать обучающиеся – 10 баллов. Время, отведенное на выполнение заданий устного этапа составляло 20 мин.

При оценивании навыков говорения, мы пользовались следующими критериями, предложенными авторами УМК в рабочей программе 6-х классов (см.табл.3)

Результаты сложились следующим образом:

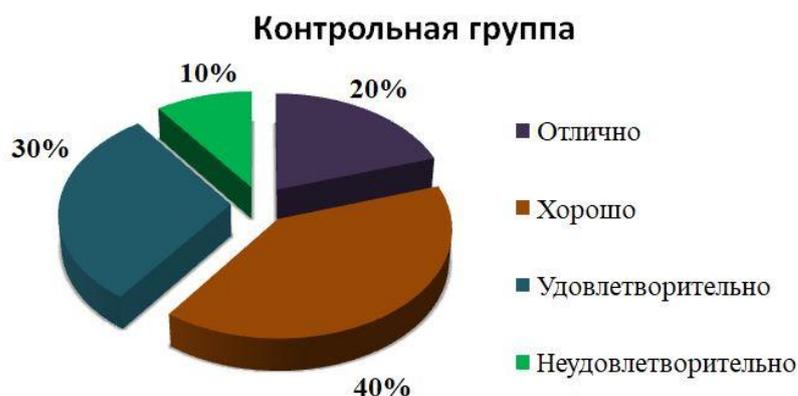


Рисунок 6 – Результаты устного контроля в контрольной группе на конец опытно-экспериментальной работы

Как видно из рисунка 6, результаты устного этапа контрольного среза среди обучающихся контрольной группы показали, что 2 человека получили оценку отлично – 20%, 4 человека получили оценку «хорошо» - 40%, 3 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 30%, 1 человек получил оценку «неудовлетворительно».

Результаты устного контроля в контрольной группе показали, что формирование лексики на устном этапе в контрольной группе хуже. Соответственно, необходимо вводить новые методики обучения в данной

группе для того, чтобы поднимать уровень формирования коммуникативных навыков.

Для экспериментальной группы также проводился контрольный срез, состоящий из двух видов контроля – письменный и устный. Как уже было сказано ранее, задания письменного контроля для обеих групп были одинаковыми (Приложение И).

1) В первом задании обучающимся необходимо вставить пропущенные буквы в названия школьных предметов, например:

*En\_li\_h – English.*

*M\_t\_s - Maths.*

Данное задание оценивается в 9 баллов.

2) Во втором задании обучающимся дан «словарный квадрат», в котором скрыто 8 названий школьных предметов. Необходимо их найти и обвести.

Данное задание оценивается в 8 баллов.

3) Обучающимся дано 4 предложения, которые необходимо закончить своими словами, используя конструкции like/doesn't like. Например:

*My best friend likes English, but she doesn't like Maths.*

Задание оценивается в 4 балла.

4) Четвертое задание – описать два школьных предмета по своему выбору, используя следующий план в форме вопросов:

– What subject?

– Do you and your friends like it?

– Homework? How often?

– Exams? When?

– Are you good at it?

Данное задание оценивается в 10 баллов.

Предложенный тест позволяет проверить как обучающиеся освоили лексические единицы на письме, умеют ли они ими пользоваться в письменной речи. Весь тест оценивался в 31 балл.

Таблица 6 – Оценивание контрольного тестирования (контрольная группа)

Процент правильно выполненных заданий	Диапазон баллов	Оценка	Уровень развития лексического навыка
95-100%	28-31	«5» (отлично)	высокий
80-94%	23-27	«4» (хорошо)	средний
60-79%	18-22	«3» (удовлетворительно)	низкий
Менее 60%	18 баллов и менее	«2» (неудовлетворительно)	недостаточный

Время, отведенное на прохождение тестирования в количестве четырех заданий, составляло 30 мин.

Результаты у экспериментальной группы вышли следующими:

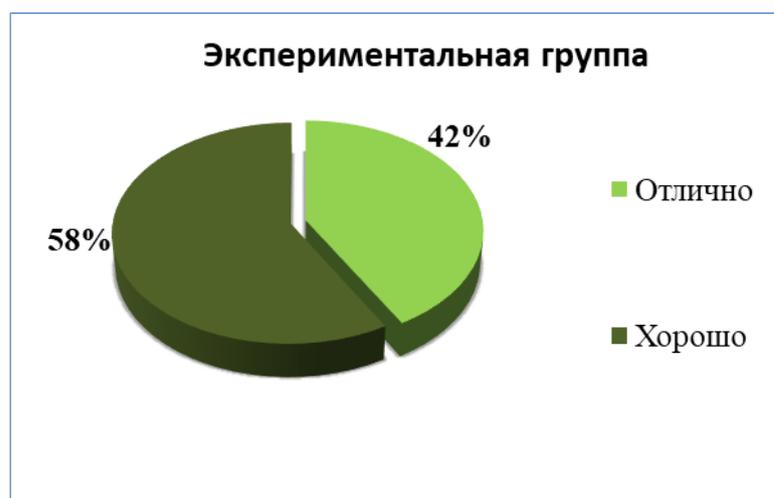


Рисунок 7 – Результаты письменного контроля в экспериментальной группе на конец опытно-экспериментальной работы

По результатам теста обучающихся экспериментальной группы сформировалась такая картина: 5 человек справились на оценку отлично – 42%, 7 человек получили оценку «хорошо» - 58%.

Результаты контрольного письменного среза показали, что обучающиеся повысили знания в отношении изучаемой лексики, динамика положительных результатов возросла. Но так как нашей задачей было

проверить также формирование лексических навыков в речи, поэтому необходимо было провести устный этап контрольного среза данной группы.

Уже было упомянуто, что устный этап включает в себя одинаковые задания для обеих групп (Приложение К). С помощью данных заданий мы смогли проверить, как обучающиеся владеют коммуникативными навыками, используя в речи изученные лексические единицы.

1) Первое задание заключалось в том, что обучающийся должен рассказать классу о своем учебном дне, используя наречия частотности и лексику по теме «Возможности и умения». Обучающиеся имели опорный образец, на который они ориентировались при монологе. Всего требовалось составить 5 предложений. Например:

*On Monday we have 5 classes. In English class we usually speak foreign language. In IT class we often use a computer. In Art class we always draw and m.d.*  
Задание оценивалось в 5 баллов, если верно были составлены все предложения.

2) Для выполнения второго задания обучающиеся разделились на пары. Суть данного задания заключается в том, что обучающиеся выбирают 5 любых изученных школьных предметов и составляют список вещей, которые обычно требуются на уроке по этому предмету, используя образец-опору. Задача партнера – назвать школьные предметы, и после озвучить свои предложения, например:

*In this lesson we need pencils, paints, paper and brushes. – It's Art!*

*In this lesson we need balls, sneakers, trainers, wall bars – It's PE!*

*In this lesson we need map, globe, compass – It's Geography! и др.*

Всего нужно было «загадать» 5 предметов, в соответствии с этим, обучающийся мог набрать 5 баллов при верных ответах.

Максимальное количество баллов, которые могли набрать обучающиеся – 10 баллов.

Время, отведенное на выполнение заданий устного контроля составляло 20 мин.

При оценивании навыков говорения, мы пользовались следующими критериями, предложенными авторами УМК в рабочей программе 6-х классов (см.табл.3).

Результаты сложились следующим образом:



Рисунок 8 – Результаты устного контроля в экспериментальной группе на коне опытно-экспериментальной работы

Как видно из рисунка 8, результаты устного этапа контрольного среза среди обучающихся экспериментальной группы показали, что 5 человек получили оценку отлично – 42%, 6 человек получили оценку «хорошо» - 50% и 1 человек справился с заданиями на оценку «удовлетворительно» - 8%.

Результаты контрольного среза на устном этапе показали, что в экспериментальной группе динамика также улучшилась. Обучающиеся повысили свои лексические знания, а также, улучшили коммуникативные навыки.

Далее рассмотрим сопоставительный анализ результатов контрольной группы на констатирующем и контрольном этапах (письменный контроль):

**Сравнительный анализ динамики результатов в контрольной группе  
(письменный контроль)**



Рисунок 9 – Результаты письменного контроля в контрольной группе на констатирующем и контрольном этапах

Данные диаграммы позволяют отследить динамику изменений в контрольной группе в освоении лексики обучающимися, а именно письменной стороной речи английского языка, в начале, в середине и в конце опытно-экспериментальной работы.

Сравнивая показатели, можно сделать следующие выводы:

– На констатирующем этапе 2 человека получили оценку «отлично» - 20%, 4 человека получили «хорошо» - 40%, 3 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 30% и 1 человек получил «неудовлетворительно» - 10%.

– На контрольном этапе оценку «отлично» получили 3 человека - 30%, оценку «хорошо» получили 4 человека – 40%, 2 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 20%. «Неудовлетворительно» получил 1 человек – 10%. Увеличился процент обучающихся, получивших «отлично» -

с 20 до 30%, понизился процент обучающихся, получивших «неудовлетворительно» - с 30 до 20%.

В целом, данные показатели говорят о том, что обучающиеся контрольной группы сохранили примерно одинаковый результат на всех этапах. Есть положительная динамика в освоении лексики на письме, но следует пересмотреть подход к обучению данной группы, чтобы результаты повышались несколько быстрее, а формирование лексического навыка было эффективнее.

Необходимо подробнее рассмотреть итоги письменного среза экспериментальной группы на констатирующем и контрольном этапах:

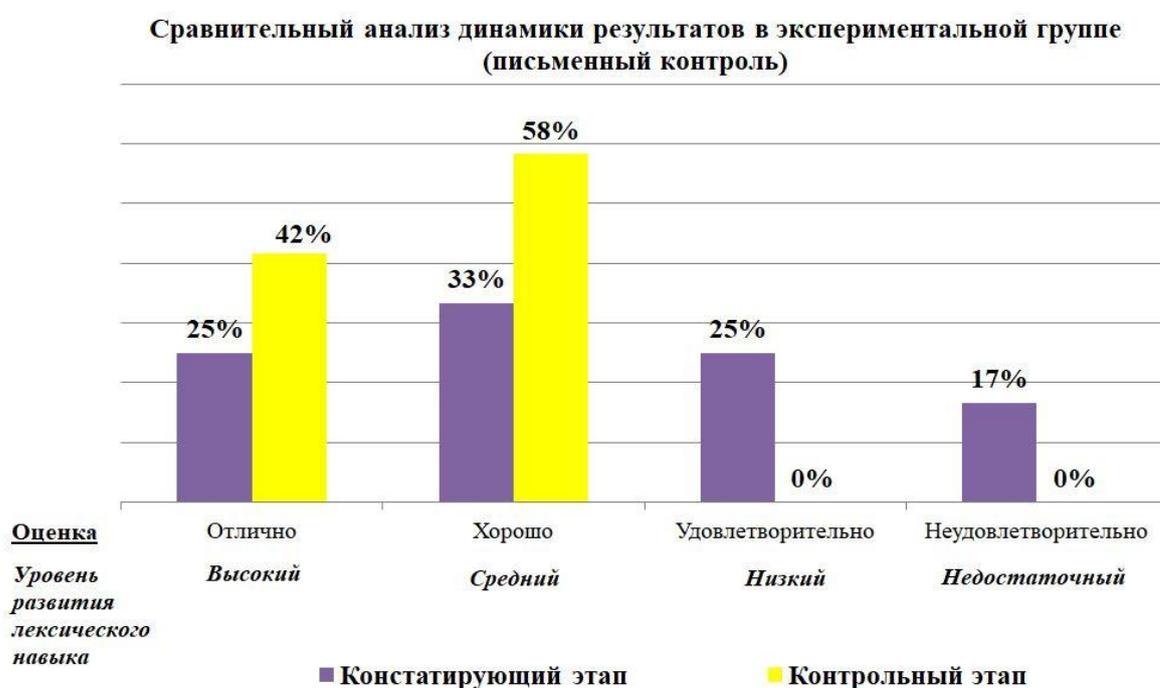


Рисунок 10 – Результаты письменного контроля в экспериментальной группе на констатирующем и контрольном этапах

Данные диаграммы позволяют отследить динамику изменений в экспериментальной группе в освоении лексики обучающимися, а именно письменной стороной речи английского языка, в начале, в середине, и в конце опытно-экспериментальной работы.

Сравнивая показатели, можно сделать следующие выводы:

– На констатирующем этапе 3 человека получили оценку «отлично» - 25%, 4 человек получили «хорошо» - 33%, 3 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 25% и 2 человека получили «неудовлетворительно» - 17%.

– На контрольном этапе оценку «отлично» получили 5 человек - 42%, оценку «хорошо» получили 7 человек – 58%. В конце эксперимента процент обучающихся, получивших оценку «отлично» увеличился на 17% по сравнению с результатами на констатирующем этапе. Также увеличился процент обучающихся, получивших «хорошо» - на 25%. Следует отметить, что оценок «удовлетворительно» и «неудовлетворительно» не получил ни один обучающийся.

Данные показатели в конце опытно-экспериментальной работы говорят о том, что обучающиеся экспериментальной группы значительно повысили свои результаты. Динамика усвоения знаний значительно улучшилась, с помощью применения средств геймификации на уроках английского языка обучающиеся смогли закрепить изученную лексику в письменной речи.

Однако, следует также сравнить показатели устного среза в начале эксперимента и по его завершению. В контрольной группе результаты на констатирующем и контрольном этапах вышли следующие:



Рисунок 11 – Результаты устного контроля в контрольной группе на констатирующем и контрольном этапах

Результаты устного контроля в начале опытно-экспериментальной работы и в конце позволяют сравнить, насколько улучшилась динамика в освоении лексики в отношении говорения. Сравнивая результаты, можно сделать следующие выводы:

– На констатирующем этапе 2 человека получили оценку «отлично» - 20%, 3 человека получили «хорошо» - 30%, 4 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 40% и 1 человек получил «неудовлетворительно» - 10%.

– На контрольном этапе оценку «отлично» получили 2 человека - 20%, оценку «хорошо» получили 4 человека – 40%, 3 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 30%, 2 человека получили «неудовлетворительно». На 10% повысилось количество оценок «хорошо», на 10% понизился процент оценок «удовлетворительно», но возросло количество обучающихся, получивших «неудовлетворительно» - на 10%.

В целом, контрольная группа в конце эксперимента показала примерно такие же результаты, как и в начале. Присутствует положительная динамика, однако, процент повышения не существен. Анализируя данные показатели, необходимо учесть, что данная группа проходила обучение по УМК, поэтому следует включать дополнительные средства при обучении устной стороне речи, как способ эффективного повышения образовательных результатов.

Следует рассмотреть сравнительный анализ устного контроля в экспериментальной группе на констатирующем и контрольном этапах:

**Сравнительный анализ динамики результатов в экспериментальной группе  
(устный контроль)**

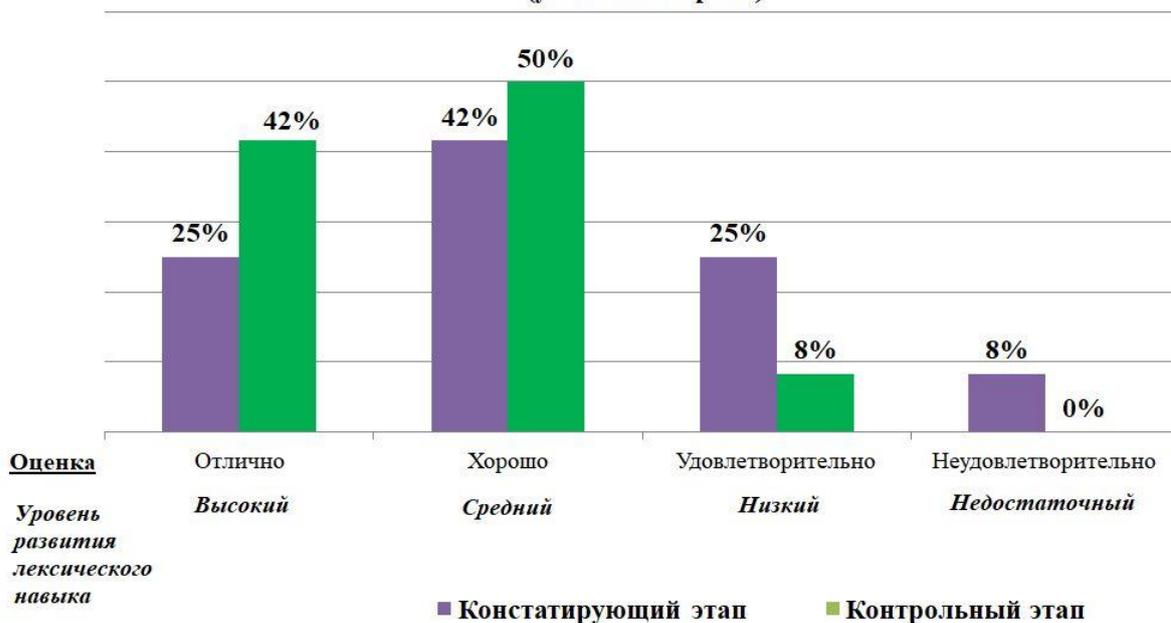


Рисунок 12 – Результаты устного контроля в экспериментальной группе на констатирующем этапе

Рассмотрим сводную динамику результатов обеих групп на констатирующем и контрольном этапах.

Данные диаграммы позволяют отследить динамику изменений в экспериментальной группе в освоении лексики обучающимися, а именно устной стороной речи английского языка, в начале и в конце опытно-экспериментальной работы. Таким образом, можно сделать следующие выводы:

– На констатирующем этапе 3 обучающихся справились на оценку «отлично» (25%), 5 получили оценку «хорошо» (42%), 3 обучающихся получили «удовлетворительно» (25%) и 1 человек справился с заданиями на оценку «неудовлетворительно» (8%).

– На контрольном этапе 5 человек получили оценку «отлично» - 42%, 6 обучающихся получили «хорошо» - 50% и 1 человек справился на «удовлетворительно» - 8%. Процент пятерок повысился на 17%, практически как и процент четверок – на 18%. Напротив, процент оценок

«удовлетворительно» понизился на 17%, оценки «неудовлетворительно» отсутствуют. Обучающиеся экспериментальной группы значительно повысили свои результаты с помощью применения средств геймификации для формирования лексических навыков.

Анализ результатов позволяет сделать вывод, что комбинация видеоигр и применение средств геймификации вкупе с обучением по учебному плану позволило обучающимся:

- закрепить лексические единицы в письменной речи;
- закрепить лексические единицы в устной речи (монолог и диалог);
- улучшить запоминание лексики (на слух и визуально);
- распознавать звуковую форму лексических единиц.

## **Выводы по главе 2**

Вторая глава магистерской диссертации посвящена описанию разработки, апробации и результатов внедрения серии уроков по формированию лексических навыков с помощью геймификации. На констатирующем, формирующем и контрольном этапах исследовательской работы была диагностирована степень лексических способностей учащихся. В конце экспериментальной работы были подведены итоги апробации.

Опытно-экспериментальная работа проводилась в двух группах в возрасте 11-12 лет на базе МАОУ СШ №121. В начале исследования 22 обучающихся из двух групп составляли экспериментальную группу в количестве 12 человек, а контрольная группа состояла из 10 человек.

На констатирующем этапе работы проводился вводный контроль в форме тестирования для определения степени овладения обучающимися лексической стороной иностранного языка по двум предшествующим темам. Среди обучающихся экспериментальной группы 3 человека получили оценку отлично – 25%, 4 человека справились на оценку «хорошо» - 33%, 3 человека

справились на оценку «удовлетворительно» - 25%, и 2 человека получили «неудовлетворительно» - 17%.

Среди обучающихся контрольной группы 2 человека получили оценку отлично – 20%, 4 человека получили оценку «хорошо» - 40%, 3 человека справились на оценку «удовлетворительно» - 30%, и 1 человек получил «неудовлетворительно» - 10%.

По результатам письменного контроля мы сделали вывод, что обучающиеся способны дифференцировать лексический материал, использовать лексику в определенном контексте. Однако, в рамках тестирования мы не можем полагать, что обучающиеся владеют производительными навыками в отношении изученной лексики, способны ли они свободно применять лексический материал во всех аспектах - монологической, диалогической речи, понимании речи на слух. По этой причине было решено провести устный контроль в обеих группах, результаты данного контроля оказались ниже, чем при письменном контроле.

Среди обучающихся экспериментальной группы 3 обучающихся справились на оценку «отлично» (25%), 5 получили оценку «хорошо» (42%), 3 обучающихся получили «неудовлетворительно» (25%) и 1 человек справился с заданиями на оценку «неудовлетворительно» (8%).

Среди обучающихся контрольной группы 2 обучающихся получили оценку «отлично» (20%), 3 справились на оценку «хорошо» (30%), 4 человека получили «удовлетворительно» (40%) и 1 обучающийся справился с заданиями на «неудовлетворительно» (10%).

Проведенная нами диагностика показала, что обучающиеся имеют теоретические знания, которые не соответствуют их практическим способностям. Более того, многие обучающиеся имеют низкую мотивацию к изучению иностранного языка, слабо проявляют интерес к предмету, а также часто бывают невнимательны и недостаточно сосредоточены.

По этой причине было необходимо создать такие условия, которые способствуют совершенствованию теоретических навыков обучающихся и

развитию лексических навыков. В дополнение к обучению по учебно-методическому комплексу было необходимо включить серию уроков с применением средств геймификации. Данная серия уроков способствует развитию лексических навыков на уроках иностранного языка, как в письменной, так и в устной речи, а также повысить эффективность образовательного процесса путем применения современных инновационных технологий.

Использование геймификации открывает широкие возможности для изучения иностранных языков при формировании лексической стороны иностранного языка, поскольку она дает ряд преимуществ: стимулирует визуальное восприятие лексики, позволяет формировать звуковую форму лексических единиц и сочетает в себе тактильное восприятие. Видеоигры, в свою очередь, способствуют развитию скорости реакции и мышления, улучшению памяти и концентрации, а также запоминанию лексики на слух и визуально.

В ходе исследования мы пришли к выводу, что средства геймификации могут быть внедрены на любом этапе урока, но при условии, что обучающиеся ознакомлены с предлагающимися лексическими единицами.

Видеоигры, которые были выбраны для проведения опытно-экспериментальной работы, нацелены на:

- запоминание лексики на слух и зрительно;
- развитие быстрой скорости реакции обучающихся;
- активную работу мозга;
- улучшение зрительного и слухового восприятия;
- улучшение концентрации внимания и сосредоточение на поиске нужных лексических единиц.

По результатам устного и письменного контроля было установлено, что геймификация при изучении лексической стороны иностранного языка позволяет формировать у обучающихся лексические навыки, коммуникативные навыки, а также уменьшить сложности в преодолении

языковых барьеров. Видеоигры помогают снизить трудности, возникающие в процессе обучения иностранному языку, снять эмоциональное и психологическое напряжение.

Результаты анализа показали, что геймификация является необходимым средством при обучении английскому языку в основной школе, особенно при развитии лексических навыков. При решении поставленных задач было установлено, что при развитии лексических навыков необходимо учитывать потребности обучающихся в играх, а также возможности компьютерных и видеоигр.

На контрольном этапе при анализе результатов письменного контроля, результат у контрольной группы повысился на 20%, в сравнении с вводным тестированием. В экспериментальной группе результат успешного усвоения лексики повысился на 42%, учитывая тот факт, что удовлетворительных и неудовлетворительных оценок не получил ни один обучающийся. Этот результат демонстрирует повышение эффективности обучения лексическим навыкам за счет использования средств геймификации в классе.

При сравнении результатов устного контроля в начале и в конце экспериментальной работы, контрольная группа повысила свой результат на 20%. В целом, контрольная группа в конце эксперимента показала примерно такие же результаты, как и в начале. Присутствует положительная динамика, однако, процент повышения не существенен.

Результат усвоения материала в устной форме у экспериментальной группы повысился на 34%. Процент оценок «удовлетворительно» понизился на 17%, оценки «неудовлетворительно» отсутствуют. Данный результат показывает, что проведение серии уроков с помощью средств геймификации оказалось эффективным.

## Заключение

Данная магистерская диссертация была выполнена на тему «Геймификация как средство развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка».

Цель работы заключалась в теоретическом обосновании и апробации разработанной серии уроков на основе геймификации как средства развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка.

Были определены методические аспекты использования геймификации как средства развития лексических навыков иностранного языка и представлены результаты исследования.

В теоретической главе было подробно рассмотрено понятие «лексический навык», его виды и принципы работы с лексическим материалом на уроках иностранного языка. «Автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи».

В ходе теоретического анализа были рассмотрены виды мультимедийных средств, среди которых выделяется геймификация. Геймификацией называют способ организации обучения с применением инструментария компьютерных или видеоигр.

В дополнение к обучению по учебно-методическому комплексу было необходимо включить серию уроков с применением средств геймификации. Данная серия уроков способствовала развитию лексических навыков на уроках иностранного языка, как в письменной, так и в устной речи, а также повысить эффективность образовательного процесса путем применения современных инновационных технологий.

Мы рассмотрели критерии разработки видеоигр для урока иностранного языка. Среди них можно выделить: звуковое сопровождение; начисления очков и баллов; соответствие возрасту обучающихся; лимит во времени; несколько этапов или раундов. В дополнение к этому, было необходимо разработать такие игры, которые соответствовали интересам современных обучающихся.

Была проведена опытно-экспериментальная работа на базе МАОУ СШ №121 с целью подтверждения поставленной гипотезы. Исследование доказало, что использование приема геймификации действительно способствует активному развитию лексических навыков у обучающихся основной школы.

В течение 12 уроков мы совмещали традиционное обучение с использованием видеоигр в экспериментальной группе, а в контрольное группе учебный процесс проводился только по учебно-методическому комплексу, без видеоигр. Описанные в этой работе видеоигры вводились на уроках перекрестно с различными заданиями, как устными, так и письменными. На протяжении 12 уроков обучающиеся экспериментальной группы садились за компьютеры индивидуально.

Было установлено, что комбинация видеоигр и применение средств геймификации вкупе с обучением по учебному плану позволило обучающимся:

- закрепить лексические единицы в письменной речи;
- закрепить лексические единицы в устной речи (монолог и диалог);
- улучшить запоминание лексики (на слух и визуально);
- распознавать звуковую форму лексических единиц.

Кроме того, видеоигры способствовали развитию концентрации внимания, улучшению зрительного и слухового восприятия.

Так как в течение данной серии уроков обучающиеся изучали не только лексику по теме «Школьные предметы», но и наречия частотности, а также повторяли лексику по теме «Умения и возможности» то в упражнениях,

которые обучающиеся выполняли в течение серии данных уроков, данная лексика так же изучалась и применялась, перекрестно с лексикой по теме «Школьные предметы».

Контрольные измерения позволяют сделать вывод о том, что применение средств геймификации действительно было эффективным, так как результат экспериментальной группы повысился на 42% касаясь использования лексики на письме, а удовлетворительных и неудовлетворительных оценок не получил ни один обучающийся. Повысился также и уровень владения лексикой в устных формах на 34%. Данный результат показывает, что проведение серии уроков с помощью средств геймификации оказалось эффективным.

Результаты исследования позволяют сделать вывод, что поставленная цель была достигнута. Материалы исследования могут быть включены в учебный процесс как общеобразовательных учреждений, так и учреждений дополнительного образования

## Список использованных источников

1. Азимов, Э. Г. Современный словарь методических терминов и понятий [Текст] / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – Москва: Русский язык, 2018. – 496 с.
2. Акчелов, Е. О. Новый подход к геймификации образования [Текст] / Е. О. Акчелов // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – № 1. – С. 117-132.
3. Артамонова, В. В. Развитие концепции геймификации в XXI веке [Текст] / В. В. Артамонова // ИСОМ. – 2018. – № 2. – С. 37-43.
4. Бадалян, А. Х. Формирование и развитие лексических навыков в процессе обучения иностранному языку [Текст] / А. Х. Бадалян // Молодой ученый. – 2018. – № 13 (199). – С. 111-113.
5. Безбородова, М. И. Мотивация в обучении английскому языку [Текст] / М.И. Безбородова // Мир науки. – 2017. – № 2 (2). – С. 1-10.
6. Беседина, И. Г. Повышение мотивации изучения английского языка через использование приёмов технологии геймификации [Текст] / И. Г. Беседина // Современное образование: актуальные вопросы, достижения, инновации. – 2021. – № 1. – С. 29-31.
7. Биболетова, М. З. Иностранный язык в системе школьного филологического образования (Концепция) [Текст] / М. З. Биболетова, И.Л. Бим, А.В. Щепилова, В.В. Копылова // Иностранные языки в школе. – 2009. – № 1. – С. 4-8
8. Биболетова, М. З. Обучение иностранному языку в контексте языкового образования в современной российской школе [Текст] // в сб. «Теория и практика обучения иностранным языкам: традиции и инновации» по материалам международной научно-практической конференции памяти академика РАО И. Л. Бим. – М.: Тезаурус. – 2013. – 332 с.

9. Бим, И.Л. Некоторые актуальные проблемы современного обучения иностранным языкам [Текст] / И. Л. Бим // Иностранные языки в школе. – 2001. – № 4. – С. 5-7.
10. Божович, Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте [Текст] / Л. И. Божович. – СПб.: Питер, 2008. – 398 с.
11. Варенина, Л. П. Геймификация в образовании [Текст] / Л. П. Варенина // ИСОМ. – 2014. – № 6. – С. 314-317.
12. Гальскова, Н. Д. Основы методики обучения иностранным языкам: учебное пособие [Текст] / Н.Д. Гальскова, А.П. Василевич, Н.Ф. Коряковцева, Н.В. Акимова. – М.: КНОРУС, 2017. – 390 с.
13. Гальскова, Н.Д. Современная образовательная модель в области иностранных языков: структура и содержание [Текст] / Н.Д. Гальскова // Иностранные языки в школе. – 2015. – № 8. – С. 2-8.
14. Дичева, Д., Дичев, К. Геймифицирующее образование: что известно, во что верят и что остается неясным: критический обзор [Текст] / Д. Дичева, К. Дичев // Международный журнал образовательных технологий в высшем образовании. – 2017. – № 9. – С. 60-66.
15. Евплова, Е.В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению [Электронный ресурс] / Е. В. Евплова // Одинцовские чтения. – 2013. – Режим доступа: <https://evplova.ru/nauchnye-i-metodicheskie-stati/53> (дата обращения: 14.05.2022)
16. Жуковень, А. А. Геймификация в образовании [Текст] / А. А. Жуковень // Инновации в науке и практики. – 2018.– С. 148-152.
17. Зимняя, И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе [Текст] / И. А. Зимняя. – М.: Просвещение, 1991. – 222 с.
18. Ильин, Е. П. Мотивация и мотивы: учебное пособие [Текст] / Е. П. Ильин. – Санкт-Петербург: Питер, 2008. – 512 с.
19. Ковалев, В. И. Мотивы поведения и деятельности [Текст] / В. И. Ковалев. – М.: Наука, 1988. – 192 с.

20. Коростелев, В. С. Основы функционального обучения иноязычной лексике [Текст] / В. С. Коростелев. – Воронеж: Изд-во Воронежского университета, 1990. – 157 с.
21. Краснова, Т. И. Геймификация обучения иностранному языку [Текст] / Т. И. Краснова // Молодой ученый. – 2015. – № 11 (91). – С. 1373-1375.
22. Литвиненко, О. П. Применение новых информационных технологий для совершенствования процесса обучения в средней школе [Текст] / О. П. Литвиненко // Концепт. – 2013. – №1. – С. 207-209.
23. Марчан, Н.Б. О некоторых приемах повышения эффективности изучения лексики [Текст] / Н. Б. Марчан // Иностранные языки в школе. – 2004. – №5. – С. 17-20.
24. Матюк, Е. В. Прием геймификации на уроках иностранного языка в школе [Текст] / Е.В. Матюк // Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования: сб. ст. по материалам LXII Международной научно-практической конференции «Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования». – 2022. – № 8 (62). – С. 36-41 (1).
25. Матюк, Е. В. Применение геймификации на уроках иностранного языка как способ повышения мотивации обучающихся [Текст] / Е. В. Матюк // Молодой ученый. – 2022. – № 42 (437). – С. 229-231 (2).
26. Миролюбов, А. А. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность [Текст] / Под ред. А. А. Миролюбова. – Обнинск: Титул, 2010. – 464 с.
27. Пассов, Е. И., Кузовлева, Н. Е. Урок иностранного языка [Текст] / Е. И. Пассов, Н. Е. Кузовлева. – М.: Глосса-Пресс, 2010. – 640 с.
28. Пешкова, В.Е. Педагогика. Педагогическая информатика. Курс лекций [Текст] / В. Е. Пешкова. – Майкоп: АГУ, 2010. – 151 с.

29. Полесюк, Р. С. Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку [Текст] / Р. С. Полесюк // Вестник КемГУ. – 2012. – № 4 (52). – С. 275-278.
30. Рогова, Г. В., Рабинович, Ф. М., Сахарова, Т. Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе [Текст] / Г. В. Рогова, Ф. М. Рабинович, Т. Е. Сахарова. – М.: Просвещение, 1991. – 287 с.
31. Соболева, А. В. Использование мультимедийных технологий в обучении иностранным языкам [Текст] / А. В. Соболева // Педагогика: традиции и инновации. Два комсомольца. – Челябинск, 2013. – С. 232.
32. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: пособие для студентов пед. вузов и учителей [Текст] / Е.Н. Соловова. — М.: Астрель, 2008. – 238 с.
33. Сусименко, Е. В. Английский язык для социологов: учеб. пособие для магистров [Текст] / Е. В. Сусименко. – Новочеркасск: ЮРГПУ (НПИ), 2015. – 167 с.
34. Титова, С. В. Теоретико-методические основы использования электронных образовательных ресурсов в обучении иностранным языкам [Текст] / С. В. Титова, К. В. Александрова // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2018. – № 3. – С. 113-123.
35. Трубицина, О. И. Методика обучения иностранному языку: учебник и практикум [Текст] / О. И. Трубицина, С. В. Колядко, И. А. Алина. – М.: Издательство ЮРАЙТ, 2018. – 384 с.
36. ФГОС ООО 2010 Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении федерального образовательного стандарта основного общего образования» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo/> (дата обращения: 24.10.2022).
37. Хекхаузен, Х. Психология мотивации достижения [Текст] / Х. Хекхаузен. – Санкт-Петербург: Речь, 2001. – 256 с.

38. Шакирова, Н. Ю. Геймификация как средство эффективного изучения новой иностранной лексики [Текст] / Н. Ю. Шакирова // Ярославский педагогический вестник. – 2020. – № 5. – С. 82-87.
39. Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все [Текст] / Д. Шелл. – М.; изд-во Альпина паблишер, 2019. – 639 с.
40. Щукин, А.Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика: учебное пособие для преподавателей и студентов [Текст] / А. Н. Щукин. – 2-ое изд., испр. и доп. – М.: Филоматис, 2006. – 480 с.
41. Юргеленас, А. Геймификация – новый тренд интернет маркетинга [Электронный ресурс] / А. Юргеленас // Стратегический Контент Маркетинг. – 2017. – Режим доступа: <http://contentmarketingpro.ru/gamification/gejmifikaciya-novyj-trend-internet-marketinga/> (дата обращения: 05.06.2021)
42. Brigham, T. J. An Introduction to Gamification: Adding Game Elements for Engagement [Текст] / T.J. Brigham // Medical Reference Services Quarterly. – 2015. – P. 471-480.
43. Garris, R., Ahlers, R. Driskell, J. Games, motivation, and learning: A research and practice model Simulation [Текст] / R. Garris, R. Ahlers, J. Driskell // Simulation and gaming. – 2002. P. 441-467.
44. Kapp, K. The gamification of learning and instruction: Game-based strategies for training and education [Текст] / К. Кapp. – San Francisco: John Wiley, 2012. – 320 p.
45. Smith-Robbins, S. This Game Sucks: How to Improve the Gamification of Education [Электронный ресурс] / S. Smith-Robbins // Educause Review. – 2011. – Режим доступа: <https://er.educause.edu/articles/2011/2/this-game-sucks-how-to-improve-the-gamification-of-education> (дата обращения: 05.03.2021).
46. Thornbury, S. Scott Thornbury's 30 Language. Teaching Methods [Текст] / S. Thornbury. – Cambridge: Cambridge English, 2017. – 140 с.

47. Werbach, K., Hunter, D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business [Текст] / К. Werbach, D. Hunter. – Philadelphia, PA: Wharton Digital Press, 2012. – 148 p.

48. Комарова, Ю.А., Ларионова, И.В., Макбет, К. Английский язык: учебник для 6 класса общеобразовательных учреждений / Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова, К. Макбет. – 5-е изд. – М.: ООО «Русское слово-учебник», 2016. – 160 с.

49. Wordwall. Gameshow Quiz [Электронный ресурс] / режим доступа: <https://wordwall.net/resource/39312051> (дата обращения 23.09.2022).

50. Wordwall. Maze Chase [Электронный ресурс] / режим доступа: <https://wordwall.net/resource/39311544> (дата обращения 06.08.2022).

51. Wordwall. Space trip [Электронный ресурс] / режим доступа: <https://wordwall.net/resource/39312574> (дата обращения 16.08.2022).

Задания письменного контроля по теме «Family» на констатирующем этапе  
(для обеих групп)

**1. Read about Dorin's family and complete the text with the family words:**

I have a large family. My grandmother lives with my mother and father, and she's called Ellen. Then I have a brother who's called Richard, who lives in Oxford, that's quite near London, and a sister, called Camilla who lives in London. My aunt is called Sarah and my uncle is called Tony. Then, of course, there's my husband Pete. His family comes from Cambridge, and that's where we live now. Oh, I nearly forgot, my mother is called Mary and my father is George. We are very happy.

Doreen is Richard's sister.

- 1) Richard is Camilla's .....
- 2) Camilla is George's .....
- 3) George is Mary's .....
- 4) Mary is Doreen's .....
- 5) Doreen is Pete's .....

**2. Look at the information. Complete the sentences with the correct affirmative or negative form of *have got***

	Ann	Bob	Carl
Brothers	2	0	2
Sisters	1	0	0
Cousins	0	4	2

1. Ann and Carl ..... two brothers.
2. Ann ..... one sister.
3. Bob ..... a brother.
4. Bob and Carl ..... sisters.
5. Bob and Carl ..... cousins.

**3. Use the verb to be in these sentences.**

- A: Hi, Alex. How (1) \_\_\_\_\_ you?  
 B: Hello David. I (2) \_\_\_\_\_ fine and how (3) \_\_\_\_\_ you doing?  
 A: I (4) \_\_\_\_\_ doing fine.  
 B: How (5) \_\_\_\_\_ your sister? Where (6) \_\_\_\_\_ she now?  
 A: She (7) \_\_\_\_\_ in London. She (8) \_\_\_\_\_ learning English there.  
 B: Really? That (9) \_\_\_\_\_ wonderful! How about your parents?  
 A: They (10) \_\_\_\_\_ fine too. They (11) \_\_\_\_\_ in Cyprus now.

**4. Make up 5 sentences about your family members, using words tall, attractive, slim, short, the color of eyes and hair. For example:**

*My mum is tall and slim. She has got blue eyes.*

Задания письменного контроля по теме «Daily routines and free time» на констатирующем этапе (для обеих групп)

*Exercise 1. Complete the sentences with these words.*

read go watch play listen

- 1 My parents ... to classical music.
- 2 Do you ... music magazines?
- 3 We... to the beach every weekend.
- 4 I often ... DVDs on Saturdays.
- 5 My brother and I ... computer games.

*Exercise 2. Join words from box A and B to make routines.*

**A**

clean tidy have get do go

**B**

to school your homework breakfast

your teeth your room dressed

*Exercise 3. Answer the questions.*

1. What time do you get up?
2. Where do you have breakfast?
3. What do you have for breakfast?
4. Do you go to school in the morning or in the afternoon?
5. What time do you have lunch?
6. What do you do in the afternoon?
7. When do you do your homework?
8. Do you have a shower before going to bed?
9. Do you watch TV at night?
10. What is your favorite TV programme?
11. What time do you go to bed?

*Exercise 4. Put the adverbs in the correct place in the sentences.*

1. I get up at six o'clock. (never)
2. Our English class starts at nine o'clock (always)
2. My grandparents visit at the weekend (often)
3. My friends and I play football in the park (sometimes)
4. We don't have lunch at school (usually)

Задания устного контроля на констатирующем этапе (для обеих групп)

**5 Write three true and three false sentences about your family. Use *has got* or *have got*.**

*I've got 20 cousins.*

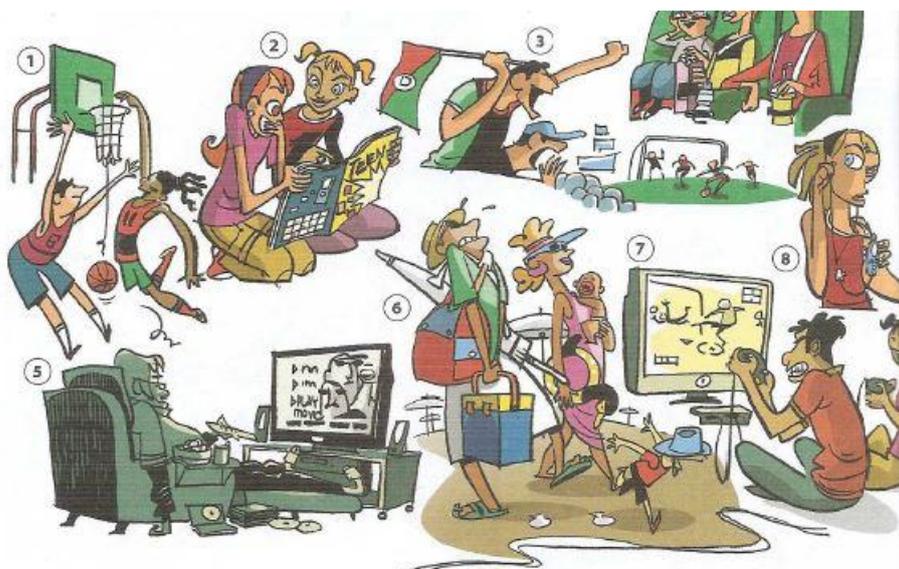
*My sister has got a famous boyfriend.*

**6 Work in pairs. Listen to your partner's sentences. Are they true or false?**

 *I've got 20 cousins.*

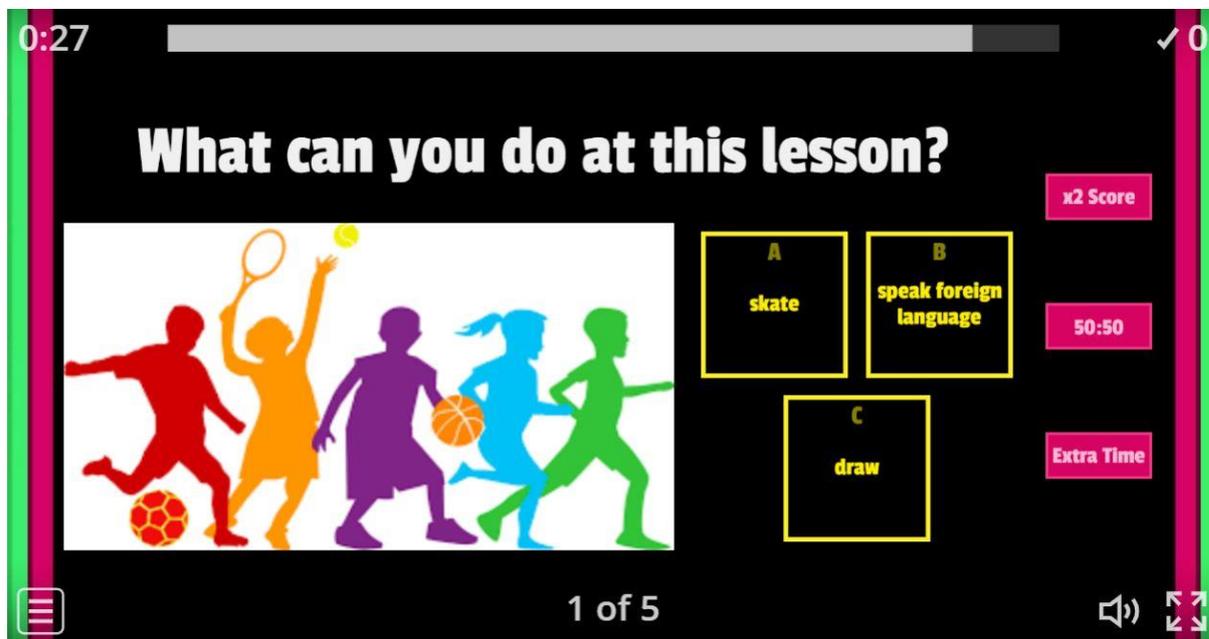
 *False?*

 *No, it's true!*



Видеоигры, разработанные на платформе Wordwall (автор разработок – Матюк Е.В.)

Видеоигра «Gameshow Quiz»



Gameshow

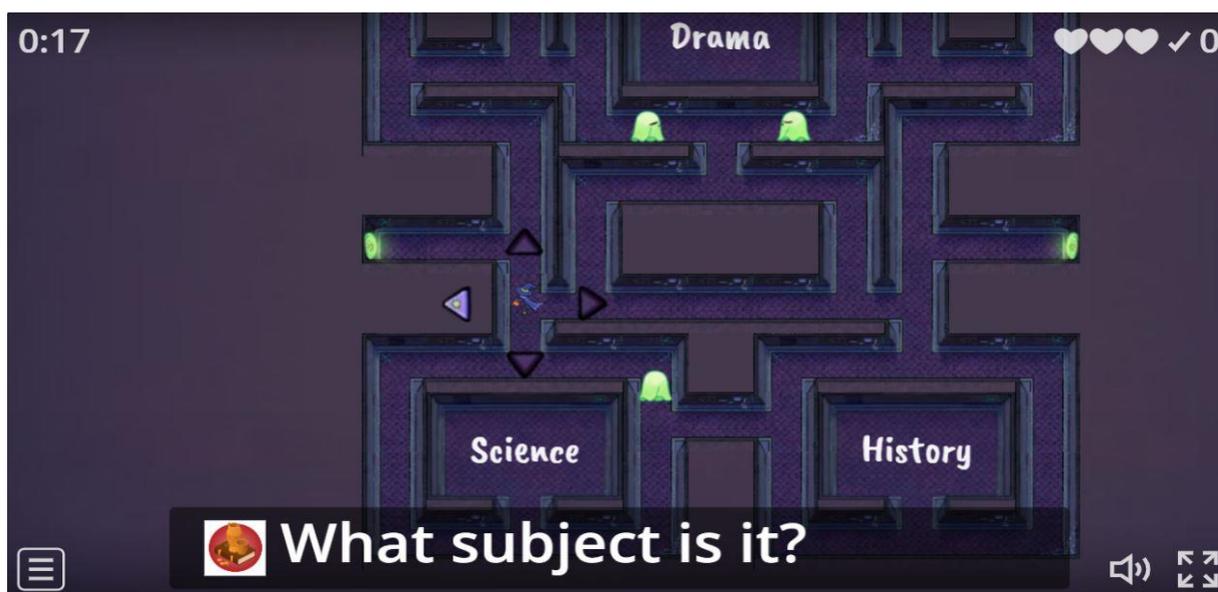
by Matyukelizaveta

+ Add tags

Share

Edit Content Set Assignment Embed More

Видеоигра «Maze Chase»



Maze Chase

by Matyukelizaveta

+ Add tags

Share

Edit Content Set Assignment Embed More

## Видеоигра «Space trip»



### Space Trip

by Matyukelizaveta

+ Add tags

Share

Edit Content Set Assignment Embed More

## Приложение Д

**Тема урока:** «School subjects».

**УМК:** «Английский язык», авторы Ю. А. Комарова, И. В. Ларионова, К. Макбет, К., 6 класс

**Цель урока:** Активизация и закрепление лексики по теме «School subjects» с помощью средств геймификации.

**Задачи:**

*Образовательная:* совершенствовать лексические навыки говорения, умение выражать свое собственное мнение;

*Развивающая:* развивать умение понимать речь на слух, развивать способность к обобщению, память, внимание, мышление и языковую догадку при помощи средств родного и английского языков;

*Воспитательная:* воспитывать интерес к школе и изучению школьных предметов, формировать умение работать в парах, воспитывать культуру общения и уважительное отношение к собеседнику.

**Планируемые результаты:**

*Личностные* – формирование ответственного отношения к учению, готовности к саморазвитию и самообразованию, формирование и развитие интереса к иностранному языку.

*Метапредметные* – развитие коммуникативной компетенции, включая умение взаимодействовать с окружающими.

*Предметные* – формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции и ее языкового компонента.

**Оснащение урока:** учебники, доска SmartBoard, листы самооценки, презентация, ноутбуки.

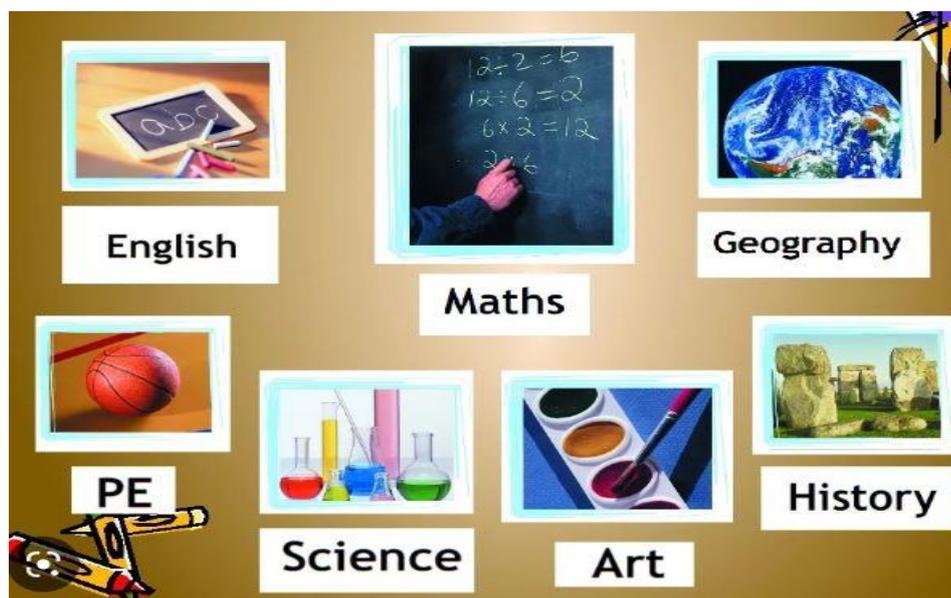
**Ход урока:**

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
<i>Организационный</i> (2-3 мин)	Учитель приветствует обучающихся:	Класс настраивается на работу: - Hello teacher! 2 students are

	<p>- Hello dear students! It's nice to see you again, take your seats, please!</p> <p>- Who is absent today? (учитель отмечает отсутствующих). Thank you.</p>	absent.
<p><i>Целеполагание, постановка целей и задач урока (5-7 мин)</i></p>	<p>- To guess the theme of our lesson you need to watch the video.</p> <p>- You're right. The topic of our lesson is "School subjects". Let's remember what you know about this.</p>	<p>Обучающиеся смотрят видео-интервью, где дети рассказывают о своих любимых школьных предметах и формулируют тему урока и цель</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=J_8HKZgI_ss&amp;ab_channel=EkaterinaSokolova">https://www.youtube.com/watch?v=J_8HKZgI_ss&amp;ab_channel=EkaterinaSokolova</a></p>
<p><i>Речевая зарядка (5-7 мин)</i></p>	<p>- Now we work in pairs. You need to name the school subjects as many as you know in alphabetic order. Compare it with your neighbour.</p>	<p>Обучающиеся в парах пробуют назвать как можно больше школьных предметов, которые им известны, называя их в алфавитном порядке:</p> <p>- Art, English, Maths...</p>
<p><i>Активизация знаний (7 мин)</i></p>	<p>- Open your books and look at the first exercise. You need to match subjects with the pictures. You're right!</p> <p>- The next exercise: you can see the timetable, but without school subjects. Make your own timetable, using these words!</p>	<p>Обучающиеся знакомятся с новой лексикой, представленной в учебнике, и соединяют картинки с названиями предметов</p> <p>Обучающиеся дополняют таблицу названиями предметов, с учетом их еженедельного расписания. В таблице указаны дни недели Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, а так же время</p>

		продолжительности уроков.
<i>Первичное закрепление материала (20 мин)</i>	- Make a list of your favorite and least favorite subjects. Work in pairs and discuss your opinions.	Составляют список предметов, которые они любят или не любят. Далее, объединяются в пары и сравнивают свои предпочтения, задают вопросы друг другу, например «Do you like English? What we do at this lesson?».
	- Please, choose the laptop and open the videogame «Game quiz». You need to choose the right answer for each question. Don't forget about time limit and scores.  Учитель фиксирует результаты и оказывает помощь, если необходимо.	Обучающиеся индивидуально работают с игрой
<i>Рефлексия (3 мин)</i>	- All of you have self-assessment lists. Please, write what you liked at the lesson, and estimate your emotional state from 1 to 5 points.	Фиксируют свое эмоциональное состояние на уроке (от 1 до 5 баллов), записывают туда, в чем были плюсы и минусы данного урока.
<i>Итоги урока (2 мин)</i>	- Your homework is to make your ideal timetable for school. Use your imagination.  - Stand up! Thank you for your work! Goodbye!	Записывают домашнее задание, задают уточняющие вопросы.  - Goodbye teacher!

### Задания промежуточного контроля (для обеих групп)



1. In this lesson you sing or play a musical instrument
2. In this lesson you study animals and plants
3. In this lesson you study numbers
4. In this lesson you learn about things that happened in the past
5. Sports that you do at school
6. In this lesson you learn how to make beautiful things, like paintings and drawings
7. In this lesson you learn about countries, mountains and rivers

### Задания контрольного тестирования для обеих групп (контрольный этап)

**Exercise 1.** Fill in the missing letters.

1. En\_li\_h
2. M\_t\_s
3. Ge\_gra\_hy
4. P\_
5. H\_st\_ry
6. Sc\_en\_e
7. A\_t
8. M\_si\_
9. \_t

**Exercise 2.** Find 8 school subjects in the wordsquare.

E	N	G	L	I	S	H	I	A
F	R	I	M	U	S	I	C	O
R	E	C	A	S	B	U	T	Y
E	H	E	T	A	S	B	G	I
N	O	P	H	Y	S	I	C	S
C	U	E	S	N	A	R	T	L
H	I	S	T	O	R	Y	S	A

**Exercise 3.** Complete the sentences.

1. My favourite subject is .....
2. I'm bad at ....., but I'm good at  
.....
3. I don't like .....
4. My best friend likes ....., but  
he/she doesn't like.....

**Exercise 4.** Describe two your favorite school subjects and use these points as a plan.

- ✓ What subject?
- ✓ Do you and your friends like it?
- ✓ Homework? How often?
- ✓ Exams? When?
- ✓ Are you good at it?

Задания устного контроля для обеих групп (контрольный этап)

Упражнение 1.

What day?	What class?	Action
<i>Monday</i>	<i>PE</i>	<i>Speak foreign language</i>
<i>Tuesday</i>	<i>English</i>	<i>Swim</i>
<i>Wednesday</i>	<i>Maths</i>	<i>Use a computer</i>
<i>Thursday</i>	<i>Geography</i>	<i>Sing</i>
<i>Friday</i>	.....	<i>Draw</i>
		.....

Упражнение 2. На каком уроке используются эти вещи?

1. Pencils, paints, paper, brushes
2. Balls, sneakers, trainers, wall bars
3. Map, globe, compass
4. Piano, guitar, violin
5. English dictionary, textbook, workbook

Справка о внедрении результатов диссертационного исследования

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа № 121»

Россия, 660133, Красноярский край, г. Красноярск, ул. Сергея Лазо 32  
e-mail: sch121@mailkrsk.ru, тел +7(391)2245737

СПРАВКА

о внедрении результатов диссертационного исследования

Матюк Елизаветы Владимировны

Результаты диссертационного исследования магистранта Матюк Е.В. на тему «Геймификация как средство развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках иностранного языка» внедрены в учебный процесс МАОУ СШ №121.

Матюк Е.В. была проведена серия уроков английского языка в 6 классе с использованием средств геймификации с целью развития лексических навыков обучающихся в дополнение к УМК «Английский язык» (авторы: Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова, К. Макбет).

Использование разработанного автором комплекса может способствовать оптимизации процесса обучения и эффективному развитию лексических навыков на уроках английского языка в 6 классах. Предлагаемые материалы рекомендуются к использованию в образовательном процессе основной школы.

Директор МАОУ СШ №121



Ю.А.Толстиков

Статья «Прием геймификации на уроках иностранного языка в основной школе» в сборнике LXX международной научно-практической конференции «Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования» издательства Интернаука, август 2022 г.

<b>Оглавление</b>	
<b>Доклады конференции на русском языке</b>	<b>7</b>
<b>Педагогика</b>	<b>7</b>
<b>Секция 1. Коррекционная педагогика</b>	<b>7</b>
МОДЕЛЬ ДИСТАНЦИОННОГО ПОГОПЕДИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ, ИМЕЮЩИХ РИСК ВОЗНИКНОВЕНИЯ ДИСЛЕКСИИ	7
Цвелеева Юлия Владимировна	
<b>Секция 2. Общая педагогика, история педагогики и образования</b>	<b>17</b>
ПОВЫШЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ ЭКОНОМИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ УЧАЩИХСЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ШКОЛ	17
Азизов Шерзод Юсуфович	
ПРИНЦИПЫ ОБУЧЕНИЯ В СОВРЕМЕННЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ШКОЛАХ	21
Мануров Бакир Алимхаметович	
<b>Секция 3. Теория и методика обучения и воспитания</b>	<b>25</b>
ФОРМЫ ПРОЯВЛЕНИЯ ДЕВИАНТНОСТИ У ДЕТЕЙ ИЗ ВЛАГОПЛУЧНЫХ СЕМЕЙ	25
Грищенко Мария Николаевна Грищенко Илья Николаевич	
ЭТАПЫ СТАНОВЛЕНИЯ ГОСУДАРСТВЕННО-ПАТРИСТИЧЕСКОЙ ИДЕИ	29
Краснова Марина Васильевна	
ПРИЕМ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ	36
Матюк Елизавета Владимировна	
ФОРМИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОГО ЦИКЛА НА ПРИМЕРЕ УРОКОВ ХИМИИ	41
Монастырская Татьяна Александровна Недобоiko Иван Андреевич	

6. Рахшев А.Н. Подл. собр. соч.: В 3 т. / Под ред. Г.А. Гуховского и В.А. Десницкого. М.–Л., 1941. т. 2. – 432 с.
7. Мичурев Н.П. Отечественная война 1812 год // История русской армии, 1812-1864 гг. СПб., 2003. – 719 с.
8. Соловьев В.С. Оправдание добра / Отв. ред. О.А. Пиганов. М.: Ин-т русской цивилизации, 2012. – 656 с.
9. Бердяев Н.А. Судьба России. Опыт психологии войны и национальности. М.: Философское общество СССР, 1990. – 240 с.
10. Ильин И.А. Мы были правы // О грядущем России / Под ред. Н.П. Полторацкого. М.: Воениздат, 1993. – 368 с.
11. Яковлевский Р.Г. Патриотизм: о смысле создающего служения Человечеству, Народом России и Отечеству. М.: Кн и бизнес, 2004. – 327 с.
12. Кузнецова А.В., Кубышкина Е.А. Гражданский патриотизм – основа формирования новой российской идентичности. М.: НИЦ ИСПИ РАН, 2005. – 326 с.
13. Бойков В.Э. Историческая память российского населения: состояние и проблемы формирования // Социологические исследования. 2002. № 8. С. 85-89.

### ПРИЕМ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ

*Матюк Елизавета Владимировна*

*студент,*

*Красноярский государственный педагогический*

*университет им. В.П. Астафьева,*

*РФ, г. Красноярск*

### RECEPTION OF GAMIFICATION IN FOREIGN LANGUAGE LESSONS IN BASIC SCHOOL

*Elizaveta Matyuk*

*Student,*

*Krasnoyarsk State Pedagogical University*

*named after V.P. Astafyev,*

*Russia, Krasnoyarsk*

Нынешнее положение дел таково, что в большинстве государств происходит специфичные процессы, в следствии чего, изменяется международная обстановка. Многие из этих процессов привели к возникновению вопроса качества образования и образовательных услуг. Кроме этого, обобщенное научное сообщество стало искать современные и нетрадиционные методики, позволяющие максимизировать эффективность внедрения образовательных систем и процессов [3, с. 61]. Одним из самых современных и инновационных, является прием геймификации.

Геймификация представляет собой современную методологическую систему, используемую в преподавании различных дисциплин, в частности иностранного языка [1, с.119]. Несмотря на повышенный интерес научного сообщества, и в силу своей относительной молодости, геймификация малоизучена, но всеми признано, что на долгосрочную перспективу, этот инструмент, может стать важнейшей составляющей образовательного процесса.

Данный прием подразумевает введение элементов игры в деятельность по изучению языка. Игра – это форма деятельности, включающая в себя правила игры, цели, соревнование и элемент случайности [5, с. 115]. Основная цель геймификации – максимизация интереса и вовлеченности учащихся в образовательный процесс. Результатом внедрения приемов геймификации является развитие внутренней мотивации путем кор-рекции обучения с развитием и, следовательно, с удовольствием. Прием геймификации, особенно широко распространяется в школьных учреждениях, так как подача материала, предусмотренная в рамках конкретных приемов, более понятна и воспринимчива для школьников. Важно отметить, что внедрение приемов геймификации является сложно-структурным, требующим соблюдения принципа постепенности и плановости [3, с.62].

Принято выделять следующие основные преимущественные характеристики методики геймификации [1, с.120]:

1. Обучающиеся настолько вовлечены в образовательный процесс, что ощущают себя главным звеном данного процесса.
2. Обучающиеся меньше переживают из-за допущенных ошибок, так как в любой игре есть возможность попробовать снова.
3. Обучающиеся ощущают себя в приятной и легкой для них игровой среде.

Теперь более подробно остановимся на приемах геймификации, применяемых на уроках иностранного языка (английского).

**Создание сюжета, распределение между учащимися ролей и т.д.** являются основными составляющими геймификации, которые придают образовательному процессу игровую форму.

**Рейтинг**, которое носит название естественное, используется в качестве альтернативы классических традиционных оценок [5, с. 265]. Следовательно, создается соревновательный эффект, учащиеся накапливают опыт. Самым простым применением данного инструментария, может стать количество слов или время, выученных школьником. Каждое освоенное слово или иной индикатор трансформируется в очки опыта. Но в конце занятия, подсчитав заработанные учениками очки, все же придется вернуться к традиционной оценочной системе.

Видоизменяя структуру привычных школьных заданий, учитель, может воспользоваться разработкой заданий, с которыми необходимо справиться в течение изначального заданного времени (ежедневные, еженедельные и т.д.). Преследуя цель повышения командных и индивидуальных навыков работы в команде, учитель, может разделить класс на условные группы (лиги), которые будут заниматься решением об-щеклассного задания [4, с. 142].

**Компьютерные игры.** Так сложилось, что значительная часть компьютерных игр основана на английском языке. По этой причине учащиеся знакомятся основные выражения, используемые при выполнении игровых миссий. Следовательно, такие выражения как "start searching", "daily quest / task", "global quest / task", "guild", "league", применяются во время обучения английскому языку, существенно увеличивают вовлеченность обучающихся в образовательный процесс, а также снижает уровень академичности преподаваемой дисциплины. Использование знаковых для обучающихся слов и словосочетаний, способствует в их сознании приятные воспоминания и ассоциации, связанные с игровой деятельностью, в следствии чего, учащиеся с увеличенным интересом включаются в процесс урока [6, с.142]. Наряду с этим, вышеперечисленные механизмы не являются принципиально новыми. Они основаны на научной подтвержденных методиках, которые в небольшой степени модифицируются под современные потребности.

**Структурное повествование.** Выступает в качестве сильного мотиватора и подкрепления учебного материала, особенно если повествование соответствует учебному материалу. Например, подразделение по странам изучаемого языка может разделить учащихся на группы исследователей, которым каждая страна поручается для «исследования» и последующего сообщения о ней.

**Онлайн-игры.** Для того, чтобы урок был реализован в форме онлайн-игры, необходимо заранее продумать сюжет, который станет

«стержень» квеста [4, с. 146]. В процессе обучения ретуптарно реальные бытовые ситуации переносятся на учебные для достижения лучших результатов: конкретные предметы (яблоки, вилки, игрушки и т.д.) в математических задачах в начальной школе, конкретные ситуации на уроках иностранного языка на протяжении всего изучения курса и т.д. Так, например, на уроке английского учащимся может быть предложено прохождение следующего квеста: "One day you wake up and find yourself on a bus riding to London. You have no idea how you've come here. You find a note in your pocket. It says: Look for answers in the Tower. So, you need to talk to five strangers in order to get to the Tower, and understand what has happened to you. Each of the strangers must give you an artifact that will help you to get to the place". Таким образом, выполнение классических заданий на отработку навыков говорения (с использованием конкретной лексики, без которой получение «артефактов» невозможно) будет представлено в интересной для подростков форме, схожей с игровыми квестом [5, с. 298].

Разнообразя внешнее можно прийти к следующим выводам.

При разработке и внедрении методики геймификации в учебный процесс, преподаватели в самой большей степени надлежит создать непринужденную и неформальную обстановку [1, с. 128]. Игровая атмосфера, создаваемая на уроке, переносится и за его пределы.

Каждая образовательная методика, непременно должна учитывать индивидуальные характеристики всех учащихся. Существуют множество различных тестов, позволяющих определить тип игрока, в соответствии с которыми разрабатывается план урочного занятия.

Специалисты данной области и по сей день ведут ожесточенные споры относительно эффективности геймификации. Первые утверждают, что она оказывает только позитивное влияние на усвоение учебного материала, вторые полагают, что чрезмерное использование данных приемов, пагубно сказывается на внутренней мотивации, и при этом, должны своего обучения, нивелид столкнется с проблемой адаптации к традиционным и консервативным методикам, которые используются в высших учебных заведениях [2, с. 30].

В использовании приемов геймификации, как и во всем остальном, важно понимать чувство меры и осознание границ. Грамотно подобранная система обязательно будет давать свой ожидаемый результат.

#### **Список литературы:**

1. Агеев Е.О. Новый подход к геймификации образования / Е.О. Агеев // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – № 1 (32). – С. 117-129.

Статья «Применение геймификации на уроках иностранного языка как способ повышения мотивации обучающихся» в международном научном журнале «Молодой ученый», октябрь 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

<b>ИСТОРИЯ</b>	
Андропова А. П., Каралова О. Г., Княжна Гарианова, «Риторики Орлеана» эпохи дворянских переворотов.....	109
Кайгородова Л. П.	
Основные тенденции формирования градостроительства в России в 1800-1830-х годах.....	201
Куракин Р. Д.	
Потери Юго-западной во Второй мировой войне.....	202
Наумова Ю. А.	
Ратальский договор 1922 года и проблема выстраивания дипломатических отношений между РСФСР и Веймарской Германией в оценках отечественных и зарубежных историков.....	205
<b>СОЦИОЛОГИЯ</b>	
Будатникова А. Г.	
Коммуникации в сфере здравоохранения.....	211
<b>ПСИХОЛОГИЯ</b>	
Беляева Е. А.	
К проблеме об удовлетворенности жизнью и толерантности к неопределенности у женщин с идеологическим беспорядком.....	213
Ермакская Н. Е., Мелехина А. А.	
Особенности возмездного кризиса у младших школьников с речевыми нарушениями.....	216
Меренков В. А., Бригуш Е. В.	
Психосемантическое поле зависимого поведения в молодом возрасте.....	217
Савина Ю. В., Шегина Е. В.	
Лоусс контроля в понимании современной психологии.....	219
Тимонова В. А.	
Социально-психологическая адаптация младших подростков.....	223
Чувшинина Н. В.	
Теле-сное продвижение спортивной команды.....	224
<b>ПЕДАГОГИКА</b>	
Беспалова О. Д.	
Формирование умений социального взаимодействия подростков с легкой умственной отсталостью.....	227
Матюк Е. В.	
Применение геймификации на уроках иностранного языка как способ повышения мотивации обучающихся.....	229
Мельникова В. И.	
Онлайн-платформа Quizlet. Ее сущность, плюсы и минусы в образовательном процессе.....	231
Мурдадязанова Д. Д., Авдеева Ю. Г.	
Важность обучения английскому языку в школе.....	233
Новикова В. С.	
Инновационные методы преподавания английского языка.....	237
Норин Н. Е., Лештаев М. В.	
Развитие навыков способностей военнослужащих посредством физических упражнений.....	238
Сейлова Р. Д., Беденко Н. В.	
Методика обучения модулю числа в школьной математике.....	240
Селезнева И. П., Мельцер О. В.	
Смешанное обучение на уроках иностранного языка.....	242

Применение геймификации на уроках иностранного языка как способ повышения мотивации обучающихся

Матюк Елизавета Владимировна, студент магистратуры  
Кировский государственный педагогический университет имени В. П. Астафьева

В статье автор рассматривает понятие геймификации и анализирует методы на мотивацию и интерес обучающихся к иностранному языку. Проанализированы виды мотивации, а также ее основные аспекты, связывающие психологические черты личности и геймификацию. Автор приводит описание обучающих платформ, существующих в сфере игровых элементов и позволяющих достичь высокой мотивации.

*Ключевые слова:* мотивация, геймификация, иностранный язык, обучение, игровые платформы.

Н а сегодняшний день геймификация в образовании является новым и перспективным интересом методов обучения. Информационные технологии очень быстро развиваются в связи с этим, у современных обучающихся часто наблюдается снижение мотивации на уроках. Традиционное обучение с помощью книг и тетрадей сменяется современным, с использованием смартфонов и планшетов. Геймификацию можно определить как «Применение игровых методов и приемов, а также элементов видеоигр в неигровом контексте с целью повышения мотивации и участия в обучении». Следует отметить, что существует прямая связь между повышенной мотивацией и более высоким уровнем успешности при использовании метода геймификации.

Как известно, особенностью поведения и черты характера личности имеют непосредственное влияние на процесс обучения. К таким особенностям можно отнести самооценку, скорость реакции, сложность к риску, развитее чувства тревожности, способность к запланию, экстраверсия или интроверсия, и наконец, мотивация. Использование геймификации на уроках иностранного языка может значительно повлиять на мотивацию обучающихся, тем самым увеличить познавательный интерес к изучению предмета.

Мотивацией принято считать психологический процесс, который отвечает за инициирование и продолжение целенаправленного поведения. Это часто демонстрируется индивидуальным выбором участия в деятельности и индивидностью условий, настойчивостью в деятельности. Есть два типа мотивации, которые необходимы в обучении иностранному языку — внутренняя и внешняя мотивация [3]. Ученый и психолог Марк Делгер определяет внутреннюю мотивацию как склонность предпринимать действия ради самих себя и удовлетворения от процесса обучения, а также чувства достижения. Внешняя мотивация названа мотивацией, влияющей на учебную деятельность (например, чувство ответственности перед учителями, получение в виде награды хороших оценок, не забывая о качестве знаний и др.). Такая мотивация предполагает получение вознаграждения за свои действия [1]. Геймификация состоит в себе эти два типа мотивации. Кроме того, игровые

элементы в значительной степени адаптируются для обучающихся. Например, использование внешних наград, таких как уровни, баллы и значки с целью повысить вовлеченность, создать внутреннюю мотивацию к дисциплинам, мастерству и чувству принадлежности. Помимо конкуренции, социального взаимодействия и сотрудничества, у изучающего иностранный язык появляются мотивации.

Существует шесть основных аспектов, которые связаны с геймификацией и могут быть приняты во внимание при обучении иностранному языку: адаптивные черты, поведенческое обучение, познание, самоопределение, интерес и эмоции. Каждая точка зрения имеет свои особенности, которые повышают мотивацию обучающихся [2]. Рассмотрим их подробнее в таблице 1.

Использование геймификации в обучении привело к использованию множества инструментов для улучшения процесса изучения языка и мотивации обучающихся. С целью практического применения на уроках иностранного языка приемов геймификации, необходимо рассмотреть подробнее платформы, которые можно активно применять:

**Duolingo.** Платформа создана для изучения языка с помощью геймификации, где пользователи проходят несколько уровней. Duolingo охватывает все виды речевой деятельности: говорение, аудирование, грамматику и лексику, охватывая все этапы представления письма пользователями. Пользователь может выбрать один из шести языков, включая английский, испанский, португальский, итальянский, немецкий и французский. Образная связь неограничена, обучающийся может легко отслеживать прогресс. Преподаватели могут использовать его как часть ежедневной домашней работы, это мотивирует учащихся на активное обучение, а также на общение и сотрудничество.

**Class Dojo.** Основная цель Class Dojo — предоставить учителям платформу для управления поведением учащихся. Это также помогает мотивировать обучающихся начальной школы с помощью стратегий, которые способствуют в себе аватары, очки и таблички лидеров. Родители могут участвовать и общаться с учителями. Class Dojo отслеживает, делится и охватывает участие учеников, а также

Таблица 1

Характерные черты	Игроки, имеющие внутренний мотив достижения, скорее всего, будут мотивированы, если геймификация делает акцент на достижениях, успехе и прогрессе. Игроки с мотивом овладения, скорее всего, будут мотивированы, если геймификация делает упор на статус, контроль и конкуренцию. Игроки, имеющие мотив сотрудничества, будут мотивированы, если геймификация делает упор на взаимное участие игроков.
Поведенческое обучение	Игроки будут мотивированы, если геймификация обеспечит немедленную обратную связь в виде положительного и отрицательного отклика и обеспечит получение награды.
Познание	Игроки будут мотивированы, если геймификация ставит перед собой четкую и достижимую цель, а также подчеркивает важность действий человека в данной ситуации.
Самоопределение	Игроки будут мотивированы, если они испытывают чувство компетентности и социальной принадлежности.
Интерес	Игроки будут мотивированы, если геймификация отвечает интересам игрока и пробуждает интерес к ситуационному контексту, обеспечивая прямую обратную связь.
Эмоции	Игроки будут мотивированы, если геймификация уменьшит негативные чувства, такие как страх, зависть и нева и усилит положительные чувства, такие как сочувствие, эмоции и удовлетворение.

дает немеркнущую обратную связь. Это позволяет участникам адаптироваться к новому языку.

**Edmodo.** Это бесплатная социальная сеть для обучения с элементами геймификации, такими как значки и звезды. Его можно использовать как расширение классной комнаты для всех уровней образования. Кроме того, он имеет интерфейс, очень похожий на Facebook. Участники могут комментировать сообщения, отправлять задания и отслеживать свой прогресс. Преподаватели могут публиковать опросы, открывать доски обсуждений, разрабатывать викторины и публиковать задания. Это отличный мотивирующий инструмент для обучения иностранному языку, поскольку он способствует совместной работе. Кроме того, участник может практиковать правописание и грамматику в разговорах социальных и может создавать дифференцированные инструкции с помощью небольших групп и общих папок.

**Zoodle.** Это игровая обучающая платформа, включающая геймификацию. Используя ее, преподаватель может создавать викторины и использовать разный контент. Это отлично подходит для домашней работы и практики, так как **Zoodle** содержит множество упражнений и тестов.

#### Литература:

1. Lepper, M. R. Motivational considerations in the study of instruction. *Cognition and Instruction*, 1988.
2. Sailer, M., Hesse, J., Mandl, H., Krieger, M. Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. *Interaction Design and Architecture Journal*, 2013.
3. Munkacs, S. T. Raising engagement in e-learning through gamification. — Romania, Europe, 2013.

**Socative.** Это динамичная интеллектуальная система ответов обучающимся, которая привлекает их через смартфон, планшет и ноутбук и позволяет преподавателям формировать и суммировать оценку своих учеников. Это отличное средство применения геймификации, потому что участники могут отвечать на вопросы, забывая о стрессе, связанном с пробями и ошибками, что снижает беспокойство. Он позволяет пользователям мгновенно видеть изображения в эскизном виде и включает строгий геймификации, такие как немедленная обратная связь и лентный анализ данных.

**BrainScore.** Эта веб-платформа и платформа для мобильных приложений, в которую интегрированы различные карточки для отслеживания успеваемости учащихся. BrainScore является отличным мотиватором для изучения иностранного языка изучающего языка. Кроме того, он обеспечивает автоматическую обратную связь.

Реализуя все вышесказанное, можно сделать вывод, что прием геймификации на уроках иностранного языка значительно влияет на повышение мотивации обучающихся, а применение описанных платформ и приложений способно может значительно улучшить учебный процесс и усилить познавательный интерес к языку.