

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
Кафедра английского языка

Алимбочка Анастасия Ивановна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК
СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ
ОБУЧАЮЩИХСЯ В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы: Иностранный язык (английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
зав. кафедрой, канд. филол. наук,
доцент Лефлер Н.О.

« 04 » мая 2026 г.


(подпись)

Руководитель: Кондракова С.О.
канд. пед. наук, доцент

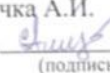
« 04 » мая 2026 г.


(подпись)

Дата защиты « 11 » июня 2026 г.

Обучающийся Алимбочка А.И.

« 04 » мая 2026 г.


(подпись)

Оценка отлично

Красноярск 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Раздел 1. Геймификация и формирование лексических навыков в обучении английскому языку	7
1.1. Геймификация в образовании: сущность и виды	7
1.2. Лексические навыки и этапы их формирования	11
1.3. Геймификация в обучении лексике английского языка	16
Выводы по главе 1	22
Раздел 2. Использование геймификации для развития лексических навыков у учащихся 6 класса	23
2.1. Анализ УМК на наличие игровых элементов	23
2.2. Разработка игровых заданий для формирования лексических навыков	25
2.3. Применение геймификации в обучении лексике и анализ результатов	29
Выводы по главе 2	45
Заключение	46
Список использованных источников	48
Приложение А	52
Приложение Б	53
Приложение В	54
Приложение Г	55
Приложение Д	56
Приложение Ж	57
Приложение И	58
Приложение К	59

Приложение Л	60
Приложение М	61

Введение

Актуальность исследования обусловлена необходимостью совершенствования процесса формирования лексических навыков обучающихся при изучении английского языка. Владение лексикой является одной из основных составляющих иноязычной коммуникативной компетенции, поскольку именно словарный запас обеспечивает понимание речи и возможность выражать собственные мысли на иностранном языке. Однако практика показывает, что многие учащиеся испытывают трудности не столько в запоминании новых слов, сколько в их дальнейшем использовании в различных речевых ситуациях. Особенно остро данная проблема проявляется в среднем школьном возрасте, когда традиционные формы работы не всегда позволяют поддерживать устойчивый интерес к изучению предмета. В связи с этим возрастает потребность в применении методов обучения, способных повысить мотивацию обучающихся и активизировать их познавательную деятельность. Одним из таких методов является геймификация, основанная на использовании игровых элементов в образовательном процессе. Возможности её применения при формировании лексических навыков учащихся 6 класса определяют актуальность данного исследования.

Объект исследования – геймификация в процессе обучения английскому языку обучающихся 6 класса.

Предмет исследования – процесс формирования лексических навыков обучающихся с использованием элементов геймификации.

Цель исследования заключается в теоретическом обосновании и практической разработке комплекса игровых заданий, направленного на формирование лексических навыков обучающихся 6 класса.

Для достижения поставленной цели были определены следующие задачи:

1. рассмотреть сущность и особенности геймификации в образовательном процессе;

2. определить понятие лексических навыков и этапы их формирования;
3. проанализировать возможности использования геймификации в обучении лексике английского языка;
4. провести анализ «УМК Spotlight 6» на наличие игровых элементов;
5. разработать комплекс игровых заданий для формирования лексических навыков;
6. апробировать разработанный комплекс и проанализировать результаты его применения.

Теоретико-методологическую базу исследования составили работы отечественных и зарубежных исследователей в области методики обучения иностранным языкам и геймификации. При изучении особенностей формирования лексических навыков использовались труды Е.И. Пассова [Пассов, 1989], Е.Н. Солововой [Соловова, 2002], Н.Д. Гальсковой и Н.И. Гез [Гальскова, Гез, 2009], а при рассмотрении вопросов применения геймификации в образовании - исследования К. Werbach и D. Hunter [Werbach, Hunter, 2012], К. Kapp [Kapp, 2012] и S. Deterding [Deterding, 2011].

В ходе исследования были использованы следующие методы: анализ научной и методической литературы, анализ учебно-методического комплекса, педагогическое моделирование, наблюдение, тестирование, а также количественный и качественный анализ результатов.

Научная новизна исследования заключается в разработке и обосновании комплекса игровых заданий, направленных на формирование лексических навыков обучающихся с учётом этапов их формирования и особенностей учебного процесса в 6 классе.

Практическая значимость исследования заключается в разработке комплекса заданий с использованием элементов геймификации, направленного на формирование лексических навыков обучающихся 6 класса. Материалы исследования могут быть использованы учителями английского языка при организации работы над лексикой в общеобразовательной школе.

Апробация результатов исследования осуществлялась в ходе проведения серии уроков по теме «*On the move*» в 6 классе, в процессе которых были внедрены разработанные игровые задания и проведена оценка их эффективности.

Общий объём работы составляет 53 страницы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

В первой главе рассматриваются теоретические основы формирования лексических навыков и возможности использования геймификации в обучении английскому языку.

Во второй главе представлен анализ УМК «Spotlight 6», описан разработанный комплекс игровых заданий и приведены результаты опытно-практической работы по формированию лексических навыков обучающихся 6 класса средствами геймификации.

В приложениях представлены дополнительные материалы, использованные в ходе исследования, включая карточки с игровыми заданиями (Приложения А, В, Г, Д, Ж, К, Л), технологическая карта второго урока (Приложение М), а также скриншоты презентаций и другие наглядные средства, применявшиеся в процессе обучения (Приложения И,Б).

Глава 1. Геймификация и формирование лексических навыков в обучении английскому языку

1.1. Геймификация в образовании: сущность и виды

В современных условиях развития образования одной из ключевых задач является повышение эффективности учебного процесса и формирование устойчивой мотивации обучающихся. Это особенно актуально в условиях снижения интереса школьников к традиционным формам обучения, что требует внедрения новых педагогических подходов. Одним из таких подходов является геймификация, которая в последние годы получила широкое распространение в образовательной практике.

Термин «геймификация» в научной литературе трактуется как использование элементов игрового дизайна в неигровом контексте с целью повышения вовлечённости и мотивации участников деятельности [Deterding et al., 2011]. В образовательной среде **геймификация** рассматривается, как способ организации учебного процесса, при котором традиционные методы обучения дополняются игровыми элементами, не изменяя при этом его сущностной направленности [Цирулева, Щербакова, 2023: 13].

Изначально геймификация применялась в сфере бизнеса и информационных технологий, однако в дальнейшем данный подход был адаптирован к образовательной среде. Это обусловлено тем, что современные обучающиеся воспринимают информацию преимущественно через интерактивные формы взаимодействия, что делает использование игровых элементов особенно эффективным. По мнению К. Каппа, **геймификация** представляет собой применение игровых механизмов и эстетики игры для вовлечения обучающихся, повышения их мотивации и стимулирования учебной активности [Kapp, 2012].

Важным аспектом является разграничение понятий «игра», «игровые технологии» и «геймификация». **Игра** представляет собой самостоятельную деятельность, обладающую собственной целью, правилами и результатом.

Игровые технологии предполагают использование игр в образовательных целях. В отличие от них, геймификация заключается во внедрении отдельных игровых элементов в традиционный учебный процесс [Фролова, 2022: 74] Как отмечают О.В. Орлова и В.Н. Титова, при геймификации учебная деятельность не трансформируется в игру, а лишь дополняется игровыми элементами, что позволяет сохранить её образовательную направленность [Орлова, Титова, 2015].

Сущность геймификации заключается в создании образовательной среды, которая стимулирует активное участие обучающихся за счет включения игровых механизмов. К числу наиболее распространенных элементов геймификации относятся баллы, уровни, рейтинги, достижения, задания и система прогресса. Данные элементы формируют у обучающихся ощущение продвижения и достижения целей, что положительно влияет на их учебную мотивацию. Рейтинги и командные соревнования стимулируют интерес к выполнению заданий и поддерживают учебную активность [Цирулева, Щербакова, 2023: 14].

В современной педагогической литературе выделяются различные виды геймификации. Наиболее распространённой является классификация, включающая структурную и содержательную геймификацию.

1. **Структурная геймификация** предполагает использование игровых элементов без изменения содержания учебного материала. В этом случае игровые механики накладываются на традиционный образовательный процесс. Например, обучающиеся могут получать баллы за выполнение заданий, переходить на новые уровни после успешного освоения темы или получать виртуальные награды за достигнутые результаты.

2. **Содержательная геймификация** связана с преобразованием самого учебного материала в игровую форму. Учебные задания включаются в сюжет, объединяются общей игровой целью или представлены в виде квестов, миссий и ролевых ситуаций. В данном случае

игровые механики становятся частью содержания образовательной деятельности и обеспечивают более глубокое погружение обучающихся в процесс обучения [Карр, 2012].

Кроме того, на практике нередко используется смешанная геймификация, сочетающая элементы обоих подходов. Такой вариант позволяет одновременно поддерживать мотивацию обучающихся посредством системы поощрений и обеспечивать их активное участие в выполнении игровых учебных заданий [Цирулева, Щербакова, 2023: 15].

Педагогический потенциал геймификации особенно ярко проявляется в условиях обучения иностранному языку. Игровые элементы создают благоприятную эмоциональную атмосферу на уроке, способствуют снижению языкового барьера и повышают готовность обучающихся к речевому взаимодействию. В отличие от традиционных форм работы, геймификация позволяет организовать многократное повторение учебного материала без снижения интереса со стороны школьников. Это имеет особое значение при формировании лексических навыков, поскольку прочное усвоение новой лексики требует систематического повторения и регулярного использования слов в различных коммуникативных ситуациях [Шакирова и др., 2020].

По мнению Н.Ю. Шакировой и соавторов, использование игровых элементов в обучении способствует повышению вовлечённости обучающихся и более эффективному усвоению учебного материала, в том числе лексики иностранного языка [Шакирова и др., 2020]. Также геймификация выполняет коммуникативную функцию, поскольку многие игровые задания предполагают взаимодействие обучающихся, работу в парах и группах, что способствует развитию коммуникативных навыков.

Структура геймификации включает ряд элементов, которые в совокупности обеспечивают её эффективность в образовательном процессе. В научной литературе широко распространён подход К. Вербаха и Д. Хантера, согласно которому в составе геймификации выделяются игровые механики, динамики и компоненты. Игровые механики представлены такими

элементами, как баллы, уровни, достижения и различные формы поощрения. Игровые динамики отражают особенности поведения участников и характер их взаимодействия в процессе обучения, включая стремление к достижению цели, сотрудничество и соперничество. Практическая реализация этих элементов осуществляется через игровые компоненты, которые интегрируются в содержание конкретных учебных заданий [Werbach, Hunter, 2012]. На практике наибольший эффект достигается тогда, когда все перечисленные составляющие используются комплексно и дополняют друг друга.

Классификация геймификации может осуществляться по различным основаниям. Одним из них является способ организации взаимодействия между обучающимися. В рамках индивидуальной геймификации акцент делается на личном прогрессе ученика и его собственных результатах. Групповой формат, напротив, предполагает совместную работу и достижение общей цели. Помимо этого, исследователи выделяют соревновательную и кооперативную геймификацию. Первая строится на элементах конкуренции, которые побуждают обучающихся стремиться к более высоким результатам. Во втором случае основное значение приобретает взаимодействие участников и их способность эффективно работать в команде [Мударисов, 2020: 125].

В зависимости от условий реализации принято различать цифровую и офлайн-геймификацию. Использование цифровых технологий позволяет внедрять игровые элементы через образовательные платформы, мобильные приложения и другие электронные ресурсы. Такой формат облегчает контроль результатов и обеспечивает постоянную обратную связь. Офлайн-геймификация применяется непосредственно на уроках и не требует использования специальных цифровых средств. Для её реализации используются карточки, настольные игры, ролевые задания и различные виды учебного взаимодействия. В школьной практике наиболее оправданным считается сочетание цифровых и традиционных инструментов, поскольку это

позволяет использовать преимущества каждого из подходов [Голубцова, 2023].

Вопрос эффективности геймификации напрямую связан с условиями её применения. Включение игровых элементов в учебный процесс не гарантирует положительного результата само по себе. Важно, чтобы игровые механики были подчинены образовательным целям и соответствовали особенностям конкретной возрастной группы. Не менее значимыми являются регулярность использования и наличие обратной связи, позволяющей обучающимся отслеживать собственный прогресс. Если эти требования не соблюдаются, игровые элементы начинают выполнять преимущественно развлекательную функцию и теряют педагогическую ценность. Как отмечает К. Капп, геймификация должна способствовать решению учебных задач, а не подменять их игровой активностью [Kapp, 2012].

В итоге, геймификация выступает одним из перспективных направлений развития современных образовательных технологий. Её потенциал заключается не только в повышении интереса к обучению, но и в создании условий для более активного участия школьников в учебной деятельности. Гибкость данного подхода позволяет адаптировать его к различным образовательным ситуациям, что объясняет растущий интерес исследователей и практикующих педагогов к его использованию в современной школе.

1.2. Лексические навыки и этапы их формирования

Формирование лексических навыков традиционно рассматривается как одна из важнейших задач обучения иностранному языку. Это обусловлено тем, что именно словарный запас лежит в основе всех видов речевой деятельности. Понимание устной и письменной речи, участие в общении, а также способность выражать собственные мысли на иностранном языке напрямую зависят от уровня владения лексикой. По этой причине вопросы,

связанные с развитием лексических навыков, занимают значительное место в теории и практике преподавания иностранных языков [Гальскова, 2003: 67].

Существенный вклад в разработку понятия **лексического навыка** внес Е. И. Пассов. Учёный рассматривает его как систематизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и её правильному сочетанию с другими единицами, которое совершается в навыковых параметрах и обеспечивает ситуативное использование этой лексической единицы в качестве одного из условий речевой деятельности [Пассов, 2002]. Такое понимание подчёркивает, что владение словом не ограничивается знанием его значения, а предполагает умение применять его в реальном общении.

По мнению Е. И. Пассова, лексический навык формируется на основе нескольких взаимосвязанных процессов. Обучающийся должен научиться распознавать слово в устной и письменной речи, соотносить его форму со значением и устанавливать связи между новой и уже известной лексикой. Не менее важно освоить использование слова в различных речевых ситуациях, учитывая особенности контекста и коммуникативного намерения говорящего [Пассов, 1989]. Следовательно, работа над лексикой не сводится к механическому запоминанию новых единиц. Её результатом должно стать формирование устойчивых связей, позволяющих быстро и осознанно использовать изученные слова в речи.

Понятие лексической компетенции является более широким по сравнению с понятием лексического навыка. Оно охватывает совокупность знаний, умений и навыков, необходимых для полноценного использования словарного состава языка. В документах Совета Европы лексическая компетенция рассматривается как компонент языковой компетенции, который включает знания словарного состава языка и умение использовать лексические единицы в речи [Council of Europe, 2001]. В её состав также входят устойчивые выражения, фразеологические единицы и другие лексические средства, характерные для определённых сфер общения. Таким

образом, уровень сформированности лексической компетенции во многом определяет успешность иноязычной коммуникации в целом.

Формирование лексических навыков относится к числу наиболее сложных задач обучения иностранному языку. Усвоение новой лексики предполагает не только запоминание отдельных слов, но и понимание их значения, особенностей употребления и сочетаемости с другими языковыми единицами. Для достижения устойчивого результата необходима систематическая работа, включающая регулярное повторение и практическое использование изученного материала в различных видах речевой деятельности. В методике преподавания иностранных языков традиционно выделяют несколько последовательных этапов этого процесса: введение новой лексики, её закрепление и последующую активизацию в речи.

Одной из наиболее известных является концепция Е.И. Пассова, рассматривающая усвоение лексических единиц как последовательное прохождение ряда взаимосвязанных стадий.

1 этап: Восприятие слова. Первоначально обучающиеся знакомятся с новым словом, воспринимая его звуковую и графическую форму. В этот момент формируется первичный образ лексической единицы и закладывается основа для её дальнейшего усвоения.

2 этап: Понимание. Следующий шаг связан с пониманием значения нового слова. Для этого используются различные способы семантизации: перевод на родной язык, объяснение значения через контекст, наглядные средства, подбор синонимов и антонимов, а также толкование средствами изучаемого языка [Пассов, 1989]. Выбор конкретного способа зависит от возраста обучающихся, уровня их языковой подготовки и особенностей изучаемой лексики.

3 этап: Имитация. После осмысления значения начинается работа над произносительной стороной слова. Обучающиеся многократно воспроизводят новую лексическую единицу по образцу учителя или аудиозаписи, постепенно закрепляя её правильное звучание и интонационное оформление.

Одновременно происходит первичное освоение слова в простейших речевых конструкциях.

4 этап: Обозначение. По мере накопления опыта учащиеся переходят к самостоятельному использованию новой лексики. Слово начинает применяться для обозначения предметов, действий и явлений окружающей действительности, что способствует его постепенному переходу из пассивного словарного запаса в активный.

5 этап: Комбинирование. Важную роль в формировании лексического навыка играет работа над сочетаемостью слов. На этой стадии новая лексическая единица включается в различные словосочетания и предложения, вступает во взаимодействие с уже известными словами и начинает использоваться в более разнообразных языковых контекстах. Благодаря этому обучающиеся осваивают не только значение слова, но и особенности его функционирования в речи.

6 этап: Употребление. Завершающей стадией считается свободное использование лексики в процессе общения. Новые слова применяются при выполнении устных и письменных заданий, участии в диалогах, обсуждениях и подготовке монологических высказываний. Именно способность уместно и самостоятельно использовать изученную лексику в различных коммуникативных ситуациях свидетельствует о сформированности лексического навыка [Пассов, 1989].

Е.Н. Соловова отмечает, что качественно сформированный лексический навык обладает рядом характерных признаков:

1. способность быстро извлекать необходимую лексическую единицу из долговременной памяти в соответствии с конкретной речевой задачей.
2. умение включать выбранное слово в речевой поток, правильно сочетая его с другими языковыми единицами и учитывая особенности ситуации общения. Сформированный лексический навык обеспечивает не

только знание слов, но и их свободное и уместное использование в реальной коммуникации [Соловова, 2002]

Эти два критерия отражают суть определения лексического навыка по Солововой: «способность осуществлять автоматически, относительно самостоятельно ряд действий и операций, связанных с вызовом слова из долговременной памяти в зависимости от конкретной речевой задачи и включением его в речевой поток».

Необходимость целенаправленного формирования лексических навыков закреплена на уровне современных образовательных требований. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования рассматривает развитие иноязычной коммуникативной компетенции как одну из основных целей обучения английскому языку. Особое место в её структуре занимает лексическая компетенция, обеспечивающая понимание и использование языковых средств в процессе общения [Федеральный государственный..., 2021].

К окончанию 6 класса обучающиеся должны:

1. владеть лексическим запасом, достаточным для решения коммуникативных задач в рамках изучаемых тем, включая такие сферы общения, как семья, школа, досуг, путешествия, здоровье, окружающий мир и другие;
2. учащиеся должны уметь понимать и использовать изученные лексические единицы в устной и письменной речи, распознавать значения слов в контексте, применять языковую догадку, а также использовать основные способы словообразования [Примерная рабочая программа основного общего образования. Английский язык, 2022].

Оценка сформированности лексических навыков осуществляется с учётом нескольких критериев. К ним относятся:

1. объём словарного запаса обучающегося;
2. точность употребления лексических единиц;

3. способность использовать изученную лексику в различных коммуникативных ситуациях;
4. правильность лексической сочетаемости и степень самостоятельности использования слов в речи.

При оценивании устных и письменных высказываний особое внимание уделяется адекватности выбора лексики поставленной коммуникативной задаче, что отражено в требованиях к оценке речевой деятельности обучающихся по иностранному языку [ФГОС ООО, 2021].

Таким образом, лексический навык представляет собой сложное автоматизированное действие, обеспечивающее правильное и уместное использование слов в процессе общения. Его формирование осуществляется поэтапно и требует систематической работы по введению, закреплению и активизации лексических единиц. Требования ФГОС ориентируют процесс обучения на развитие у обучающихся способности использовать лексику как средство решения коммуникативных задач, что делает проблему формирования лексических навыков одной из ключевых в методике преподавания английского языка в средней школе.

Вместе с тем традиционные методы работы с лексикой не всегда позволяют в полной мере обеспечить необходимый уровень мотивации обучающихся. Поэтому особый интерес представляет использование геймификации, которая может быть внедрена на всех этапах формирования лексических навыков. Игровые элементы позволяют сделать процесс обучения более интересным и динамичным, что способствует более прочному усвоению лексики и развитию коммуникативных умений [Титова, 2021: 49].

1.3. Геймификация в обучении лексике английского языка

Вопросы формирования лексических навыков занимают важное место в современной методике обучения иностранным языкам. Это связано с тем, что словарный запас выступает основой речевой деятельности и обеспечивает

успешное развитие всех языковых умений. Недостаточный объём лексики существенно затрудняет понимание устной и письменной речи, а также ограничивает возможности обучающихся при выражении собственных мыслей на иностранном языке. Поэтому поиск эффективных способов обучения лексике остаётся одной из актуальных задач преподавания английского языка [Гальскова, Гез, 2009: 128-130].

Как показывает практика, усвоение новых слов требует длительной и систематической работы. Несмотря на существование традиционной последовательности этапов - введения, закрепления и активизации лексических единиц, - далеко не всегда удаётся добиться их полноценного перехода в активный словарь обучающихся. Одной из причин является снижение учебной мотивации, которое нередко наблюдается при преобладании однообразных упражнений и репродуктивных видов деятельности. В результате изученные слова запоминаются на непродолжительное время и редко используются в реальном речевом общении [Пассов, 2019: 215-217].

В этих условиях особый интерес представляет геймификация как один из способов повышения эффективности обучения. Под геймификацией понимается включение игровых элементов в образовательный процесс для решения конкретных учебных задач. В отличие от игры как самостоятельного метода обучения, данный подход не изменяет образовательные цели урока, а создаёт дополнительные условия для активного участия обучающихся в учебной деятельности [Орлова, Титова, 2015: 60].

Особенно заметны возможности геймификации при работе над лексикой. Использование игровых механик позволяет организовать многократное повторение языкового материала в разнообразных формах, избегая ощущения монотонности. Выполнение заданий, получение баллов, достижение определённых уровней и участие в соревнованиях делают процесс изучения новых слов более динамичным и привлекательным для школьников. Благодаря этому возрастает количество контактов обучающихся с изучаемой

лексикой, что положительно влияет на качество её усвоения [Позднякова и др., 2022].

С методической точки зрения геймификация обладает рядом преимуществ. Прежде всего она способствует поддержанию устойчивой учебной мотивации, поскольку позволяет наглядно отслеживать результаты собственной деятельности и видеть прогресс в обучении. Кроме того, игровые задания создают условия для регулярного использования лексических единиц в различных контекстах, что является необходимым условием формирования прочного лексического навыка. Не менее важным является снижение психологического напряжения, которое часто возникает при изучении иностранного языка. В игровой среде обучающиеся, как правило, менее болезненно воспринимают ошибки и охотнее включаются в речевую деятельность [Plass, Homer, Kinzer, 2015].

Результаты современных исследований подтверждают положительное влияние игровых технологий на процесс усвоения иностранной лексики. Повышенная эмоциональная вовлечённость способствует концентрации внимания, активизации памяти и формированию устойчивых ассоциативных связей между словом и его значением [Шакирова и др., 2020]. Благодаря этому изучаемый материал усваивается более осознанно и сохраняется в памяти на более длительный срок.

Важным преимуществом геймификации является возможность её применения на всех этапах формирования лексических навыков. Игровые элементы могут использоваться как при первичном знакомстве с новыми словами, так и в процессе их закрепления и последующей активизации в речи. Такая универсальность делает геймификацию эффективным инструментом организации лексической работы в условиях современного школьного обучения [Шакирова, Касаткина, Личак, 2020]

Возможности геймификации позволяют использовать игровые элементы на протяжении всего процесса работы над лексикой. При этом

характер заданий и их функции меняются в зависимости от целей каждого этапа.

1. Этап введения лексики

Первичное знакомство с новым словом требует создания устойчивой связи между его формой и значением. В традиционной практике этот этап часто сводится к объяснению и последующему запоминанию лексических единиц, что не всегда вызывает интерес у обучающихся. Использование игровых элементов позволяет сделать восприятие нового материала более активным и осмысленным.

Для введения новой лексики могут применяться ассоциативные игры, визуальные карточки, задания на определение значения слова по изображению или контексту, а также игровые ситуации и загадки. Например, учащимся может быть предложено самостоятельно догадаться о значении слова на основе иллюстрации или описания. В результате слово воспринимается не изолированно, а в определённой коммуникативной ситуации, что облегчает его дальнейшее запоминание.

2. Этап закрепления лексики

После знакомства с новыми словами возникает необходимость их многократного повторения и постепенной автоматизации. Именно на этом этапе нередко наблюдается снижение интереса к учебной деятельности, поскольку большое количество однотипных упражнений воспринимается школьниками как монотонная работа.

Геймификация позволяет разнообразить процесс закрепления лексики за счёт различных игровых форм. Наиболее распространёнными являются:

1. лексические викторины;
2. игры типа «*Memory*»;
3. лексическое бинго;
4. соревнования на скорость подбора слов;
5. командные задания и мини-соревнования.

Подобные виды деятельности обеспечивают регулярное повторение материала в разных условиях и способствуют формированию прочных ассоциативных связей между словом и его значением. Дополнительным мотивирующим фактором становится элемент соревнования, который стимулирует учащихся к более активному участию в работе. Как отмечает К. Капп, игровая форма повторения способствует более глубокому усвоению учебного материала благодаря сочетанию познавательной и эмоциональной активности обучающихся [Капп, 2012].

3. Этап активизации лексики

Завершающая стадия предполагает переход изученных слов в активный словарный запас. От обучающихся уже требуется не узнавание или воспроизведение лексики по образцу, а её самостоятельное использование в речи.

Для решения этой задачи наиболее эффективными считаются коммуникативно направленные игровые формы, среди которых можно выделить:

1. ролевые игры;
2. интервью и диалоги;
3. коммуникативные квесты;
4. ситуационные задания;
5. групповые обсуждения.

Выполняя подобные задания, учащиеся используют новую лексику для достижения конкретной цели: поиска информации, решения проблемы или взаимодействия с другими участниками. В таких условиях язык становится средством общения, а не объектом изучения. Это способствует более естественному использованию словарного материала и развитию коммуникативных умений.

Эффективность геймификации определяется не столько количеством игровых элементов, сколько качеством их интеграции в учебный процесс. Чтобы игровые задания действительно способствовали формированию

лексических навыков, необходимо учитывать несколько важных условий [Dichev, Dicheva, 2017].

Во-первых, игровые механики должны быть напрямую связаны с образовательными целями урока. Если внимание обучающихся сосредоточено исключительно на игре, её педагогический потенциал существенно снижается [Карр, 2012: 78].

Во-вторых, важно соблюдать принцип постепенности. На начальных этапах целесообразно использовать простые игровые элементы — баллы, карточки, короткие соревновательные задания. По мере привыкания учащихся к подобному формату работы можно включать более сложные формы деятельности, такие как ролевые игры, сюжетные задания и образовательные квесты [Huang, 2018].

В-третьих, при выборе игровых методов необходимо учитывать возрастные особенности обучающихся. Для учащихся 6 класса особенно значимы динамичность заданий, визуальная поддержка и возможность взаимодействия со сверстниками. Использование игровых элементов позволяет удовлетворить эти потребности и поддерживать устойчивый интерес к изучению английского языка [Денисова, 2021].

Таким образом, геймификация может эффективно использоваться на всех этапах формирования лексических навыков - от знакомства с новыми словами до их самостоятельного применения в речи. Её потенциал заключается не только в повышении мотивации обучающихся, но и в создании условий для более прочного и осознанного усвоения лексического материала.

Выводы по главе 1

В первой главе были рассмотрены теоретические аспекты формирования лексических навыков и возможности использования геймификации в обучении английскому языку. Анализ научной литературы показал, что владение лексикой является одним из ключевых условий успешной иноязычной коммуникации, а процесс формирования лексических навыков требует систематической и целенаправленной работы на всех этапах обучения.

Проведённый анализ позволил установить, что геймификация обладает значительным образовательным потенциалом. Использование игровых элементов способствует повышению учебной мотивации, поддержанию интереса к предмету и вовлечению обучающихся в активную деятельность. Особую ценность данный подход представляет при работе над лексикой, поскольку создаёт условия для многократного повторения и практического применения новых слов.

Рассмотренные теоретические положения позволяют сделать вывод о том, что геймификация может выступать эффективным средством формирования лексических навыков учащихся 6 класса. Полученные выводы послужили основой для разработки практической части исследования, представленной во второй главе работы.

Раздел 2. Использование геймификации для развития лексических навыков у учащихся 6 класса

2.1. Анализ УМК на наличие игровых элементов

В рамках практической части исследования был проведён анализ УМК «Spotlight 6» с точки зрения формирования лексических навыков и возможностей использования элементов геймификации. Выбор данного учебно-методического комплекса обусловлен его широким распространением в общеобразовательных школах и соответствием требованиям федеральных образовательных стандартов.

УМК «Spotlight 6» включает учебник, рабочую тетрадь, аудиоматериалы и методические рекомендации для учителя. Материал организован по модульному принципу: каждый раздел посвящён определённой тематике и содержит задания, направленные на развитие аудирования, чтения, говорения и письма. Такая структура обеспечивает последовательное формирование языковых навыков и способствует комплексному развитию коммуникативной компетенции учащихся [Spotlight, 2023].

Обучение лексике в УМК строится в соответствии с коммуникативно-деятельностным подходом. Новые слова вводятся в контексте текстов, диалогов и речевых ситуаций, что позволяет формировать смысловые связи и способствует более осознанному усвоению материала. Работа над лексикой организована поэтапно и включает введение, закрепление и активизацию лексических единиц.

На этапе введения широко используются визуальные опоры и аудиоматериалы. Обучающимся предлагаются задания на соотнесение слов и изображений, повторение за диктором и первичное употребление новой лексики в простых речевых образцах. Вместе с тем деятельность учащихся носит преимущественно репродуктивный характер. Игровые механики практически отсутствуют, что может снижать уровень вовлечённости школьников.

Этап закрепления представлен достаточно разнообразными упражнениями: заданиями на соотнесение, заполнение пропусков, выбор правильного ответа, составление словосочетаний и предложений. Несмотря на постепенное усложнение упражнений и достаточное количество повторений, большинство из них имеют традиционный формат. Элементы геймификации встречаются эпизодически и не образуют единой системы. В частности, отсутствуют такие механики, как баллы, уровни, достижения или организованное соревнование между участниками.

На этапе активизации обучающимся предлагаются коммуникативные задания: диалоги, обсуждения, ответы на вопросы и описание различных ситуаций. Сильной стороной УМК является ориентация на речевое взаимодействие и использование лексики в контексте, близком к реальному общению. Однако даже здесь игровые элементы представлены минимально, а большинство заданий остаётся в рамках традиционной учебной деятельности.

Вместе с тем структура УМК создаёт благоприятные условия для интеграции геймификации. Модульное построение курса, наличие коммуникативных заданий и разнообразие упражнений позволяют внедрять игровые механики без существенного изменения содержания материала. Так, задания на закрепление могут быть организованы в формате соревнований, а упражнения на развитие речевых навыков — в виде ролевых игр, миссий или квестов.

Показательным является модуль «On the Move», посвящённый теме транспорта. Работа с лексикой в нём строится по традиционной схеме: введение нового материала, его закрепление и последующая активизация в речи. Несмотря на разнообразие упражнений, системное использование элементов геймификации в модуле отсутствует, что отражает общую тенденцию, характерную для всего учебно-методического комплекса.

Проведенный анализ позволяет сделать вывод о том, что УМК «Spotlight 6» обладает высоким потенциалом для формирования лексических навыков учащихся. Вместе с тем игровые элементы представлены в нём фрагментарно

и не оказывают существенного влияния на учебную мотивацию. Это позволяет рассматривать геймификацию как перспективное направление совершенствования работы с лексическим материалом и основу для разработки дополнительных методических материалов.

2.2. Разработка игровых заданий для формирования лексических навыков

В результате анализа УМК «Spotlight 6» было выявлено, что, несмотря на достаточную методическую проработанность и разнообразие упражнений, элементы геймификации представлены в нём ограниченно и не носят системного характера. Это проявляется в отсутствии целостной игровой структуры, недостаточном использовании соревновательных и мотивационных механизмов, а также в преобладании репродуктивных форм работы с лексикой.

Исходя из этого возникает необходимость разработки дополнительных методических материалов, направленных на интеграцию геймификации в процесс обучения. Особую актуальность приобретает создание системы игровых заданий, которая будет органично встроена в традиционную структуру урока и обеспечит более эффективное формирование лексических навыков.

Целью данного раздела является разработка комплекса игровых заданий, ориентированного на формирование лексических навыков обучающихся 6 класса. Разработка осуществляется на материале темы «*On the move*», включающей лексику по теме транспорта, что соответствует содержанию УМК и позволяет интегрировать предложенные задания в учебный процесс без изменения программы.

При разработке комплекса заданий учитывались следующие методические положения:

1. необходимость поэтапного формирования лексических навыков (введение, закрепление, активизация);
2. соответствие возрастным особенностям обучающихся средней школы;
3. ориентация на коммуникативную направленность обучения;
4. системное использование элементов геймификации;
5. обеспечение многократного повторения лексического материала в разнообразных формах.

Игровые задания на этапе введения лексики

Этап введения лексики является основой для дальнейшего формирования навыков, поскольку именно на данном этапе закладывается понимание значения слова и формируются первичные ассоциации. Использование геймификации позволяет сделать процесс восприятия новой информации более активным и эмоционально насыщенным.

1. Игра «Guess the transport»

Обучающимся предлагаются изображения, описания или короткие аудиофрагменты, связанные с различными видами транспорта. При этом слово не называется напрямую. Задача обучающихся - определить, о каком транспортном средстве идёт речь.

Игра может проводиться как фронтально, так и в командах. За каждый правильный ответ начисляются баллы, что усиливает соревновательный компонент. Данное задание способствует формированию ассоциативных связей и активизирует внимание обучающихся. Кроме того, оно позволяет вовлечь даже менее активных обучающихся за счёт игровой формы.

2. Игра «Memory Cards»

Для проведения игры используются карточки с изображениями и словами. Карточки располагаются на поверхности в перевернутом виде. Обучающиеся по очереди открывают две карточки, стараясь найти соответствующую пару.

Данное задание направлено на развитие зрительной памяти и формирование устойчивых связей между словом и его значением. Игровая

форма снижает напряжение и делает процесс запоминания более естественным.

3. Игра «*Vocabulary Relay*»

Класс делится на команды. Участники по очереди подходят к доске и выполняют задания, связанные с новой лексикой (соотносят слова и изображения, переводят слова, записывают их).

Элемент движения и соревнования способствует повышению вовлечённости обучающихся, а повторение лексики в разных формах обеспечивает её более прочное усвоение.

Игровые задания на этапе закрепления лексики

Этап закрепления направлен на автоматизацию навыков и требует многократного повторения материала. Геймификация позволяет избежать монотонности и поддерживать интерес обучающихся.

1. Игра «*Bingo*»

Каждому обучающемуся выдаётся карточка с набором слов по теме транспорта. Учитель называет слова в случайном порядке, а учащиеся отмечают их на карточке. Побеждает тот, кто первым заполнит карточку.

Данное задание развивает навыки аудирования, способствует концентрации внимания и обеспечивает повторение лексики.

2. Игра «*Odd one out*»

Обучающимся предлагаются группы слов, среди которых одно не относится к теме. Задача - определить лишнее слово и объяснить свой выбор.

Это задание способствует не только закреплению лексики, но и развитию логического мышления, а также формированию навыков анализа.

3. Игра «*Word Race*»

Класс делится на команды. Обучающимся предлагается за ограниченное время написать, как можно больше слов по заданной теме (например, виды транспорта). Побеждает команда, набравшая наибольшее количество правильных слов.

Игра стимулирует активное воспроизведение лексики и способствует её закреплению.

4. Игра «*Match and Explain*»

Обучающимся предлагается соотнести слова с их описаниями или функциями, после чего объяснить свой выбор.

Это задание позволяет перейти от механического запоминания к осмысленному усвоению лексики.

Игровые задания на этапе активизации лексики

Этап активизации является наиболее важным, поскольку именно здесь происходит переход лексики в активное употребление. Игровые задания создают условия, приближённые к реальному общению.

1. Игра «*Find someone who...*»

Обучающиеся получают карточки с заданиями (например: *Find someone who travels by train*). Они задают друг другу вопросы и фиксируют ответы.

Данное задание способствует развитию коммуникативных навыков и активному использованию лексики в речи.

2. Ролевая игра «*At the station*»

Обучающиеся разыгрывают ситуации, связанные с использованием транспорта: покупка билета, уточнение маршрута, планирование поездки.

Ролевая игра способствует развитию диалогической речи и позволяет использовать лексику в контексте.

3. Игра-квест «*Plan your trip*»

Обучающиеся работают в группах и получают задание спланировать поездку с использованием различных видов транспорта. Они должны обсудить маршрут, выбрать транспорт и представить результат.

Игра развивает навыки сотрудничества, коммуникативные умения и способствует интеграции лексики в речь.

4. Игра «*Transport Debate*»

Обучающимся предлагается обсудить, какой вид транспорта является наиболее удобным, быстрым или экологичным.

Задание стимулирует использование лексики в аргументированной речи и развивает навыки выражения мнения.

Методическое обоснование разработанного комплекса

Разработанный комплекс заданий основан на принципе поэтапного формирования лексических навыков и обеспечивает их последовательное развитие. Использование геймификации позволяет:

- повысить уровень мотивации обучающихся;
- активизировать их познавательную деятельность;
- обеспечить многократное повторение лексики;
- создать условия для её использования в речи.

Игровые задания способствуют снижению уровня тревожности, формированию положительного отношения к учебному процессу и повышению уверенности обучающихся в своих языковых возможностях.

Кроме того, предложенные задания легко интегрируются в структуру урока и могут использоваться как дополнение к УМК «Spotlight 6», не нарушая его логики.

Таким образом, разработанный комплекс игровых заданий представляет собой эффективный инструмент формирования лексических навыков обучающихся и может быть рекомендован для использования в практике обучения английскому языку в средней школе.

2.3. Применение геймификации в обучении лексике и анализ результатов

Следует отметить, что в УМК «Spotlight 6» модуль «*On the move*» содержит преимущественно грамматический материал (модальный глагол *can/can't*) и лексику, связанную с вождением и дорожными знаками. Однако в рамках данного исследования акцент был сделан на расширении лексического запаса обучающихся по теме "Транспорт" (виды транспорта, связанные

понятия: *passenger*, *platform*, *ticket* и др.). Предложенный комплекс игровых заданий не заменяет, а дополняет материал учебника, что соответствует принципу дополнительности при работе с любым УМК.

С целью проверки эффективности разработанного комплекса игровых заданий была проведена опытно-практическая работа, направленная на формирование лексических навыков, обучающихся 6 класса с использованием элементов геймификации.

Эксперимент проводился на базе 6 класса (12 обучающихся), обучающихся по УМК «Spotlight 6». Выбор данной возрастной категории обусловлен тем, что обучающиеся средней школы находятся на этапе активного формирования учебной мотивации, при этом традиционные формы работы (заучивание, выполнение однотипных упражнений) часто вызывают снижение интереса. В этих условиях геймификация рассматривается как средство повышения вовлечённости и эффективности усвоения материала.

В качестве содержательной основы была выбрана тема «*On the move*», включающая лексику по теме транспорта. Данная тема является типичной для школьной программы, при этом она содержит как хорошо знакомые, так и новые лексические единицы, что позволяет объективно оценить динамику их усвоения.

Экспериментальная работа была организована в рамках трёх уроков: урок 1 - адаптационно-диагностический; урок 2 - формирующий (введение лексики); урок 3 - контрольный.

Такое распределение этапов позволило не только оценить исходный уровень знаний, но и проследить процесс формирования лексических навыков в условиях применения геймификации.

Урок 1: адаптация к геймифицированному формату и диагностика исходного уровня лексических навыков

Первый урок в рамках экспериментальной работы носил адаптационно-диагностический характер и выполнял две ключевые функции: во-первых, обеспечивал включение обучающихся в новый формат учебной деятельности

с элементами геймификации, во-вторых, позволял определить исходный уровень сформированности лексических навыков по теме, что являлось необходимым условием для последующего анализа эффективности разработанного комплекса заданий.

Выбор именно такого формата проведения первого занятия обусловлен тем, что резкое включение обучающихся в игровую деятельность без предварительной подготовки может вызвать дезориентацию и снизить продуктивность работы. Кроме того, традиционное входное тестирование в форме контрольной работы зачастую сопровождается повышенной тревожностью, что может негативно повлиять на объективность результатов. В связи с этим диагностика была интегрирована в структуру игровых заданий, что позволило сохранить естественную учебную атмосферу и одновременно получить необходимые данные.

1. Организационно-мотивационный этап

На начальном этапе урока основное внимание уделялось формированию у обучающихся понимания особенностей предстоящей работы. Учитель кратко обозначал, что занятия будут проходить с использованием игровых элементов, предполагающих активное участие, взаимодействие и выполнение заданий в нестандартной форме.

Для постепенного включения обучающихся в деятельность были использованы задания с уже знакомым языковым материалом, не связанным напрямую с темой транспорта. Это позволило снизить когнитивную нагрузку и сосредоточить внимание на освоении формата.

Одним из первых заданий стала игра «*Word Race*». Обучающиеся были разделены на небольшие команды и получили задание за ограниченное время (1–2 минуты) назвать как можно больше известных им английских слов. При этом фиксировалось не только количество, но и корректность воспроизведения.

Данное задание позволило:

- активизировать уже имеющийся лексический запас;
- выявить уровень готовности обучающихся к быстрому воспроизведению слов;
- создать элемент соревновательности, способствующий повышению интереса.

Наблюдения показали, что большинство обучающихся активно включились в работу, однако спектр используемой лексики оказался ограниченным. Часто повторялись базовые слова (*cat, dog, school, teacher*), что свидетельствовало о недостаточной гибкости словарного запаса.

Следующим заданием стала игра «*Memory Cards*» в упрощённом варианте. Использовались карточки со знакомыми словами и изображениями, которые размещались на столе в перевёрнутом виде. Обучающиеся по очереди открывали карточки, стремясь найти соответствующие пары.

Задание способствовало:

- развитию зрительной памяти;
- формированию устойчивых связей между словом и его значением;
- освоению механики игрового взаимодействия.

Важно отметить, что в процессе выполнения задания, обучающиеся неоднократно проговаривали слова вслух, что обеспечивало их повторение в естественной форме. Кроме того, наблюдалось постепенное снижение скованности: учащиеся становились более активными, начинали взаимодействовать друг с другом, обсуждать ответы.

2. Диагностический этап

После адаптационного блока обучающимся были предложены диагностические карточки, направленные на выявление исходного уровня сформированности лексических навыков по теме «*On the move*». Использование карточек позволило провести диагностику в привычной для

учащихся форме и получить объективные данные для дальнейшего сравнения результатов.

Диагностическая карточка включала четыре задания, охватывающие основные компоненты лексического навыка: узнавание слова, понимание его значения и элементарное использование в речи (Приложение А).

Задание 1. Соотнесение слова и изображения. Обучающимся предлагалось соотнести изображения видов транспорта с соответствующими английскими словами (Приложение А).

Цель задания - определить уровень узнавания и понимания лексических единиц.

Задание 2. Перевод слов. Необходимо было перевести предложенные слова на русский язык.

Task 2. Translate into Russian:

1. Train - _____
2. Ticket - _____
3. Car - _____

Данное задание позволяло оценить понимание значения лексических единиц.

Задание 3. Выбор правильного варианта ответа. Обучающимся предлагались предложения с несколькими вариантами ответа.

Task 3. Choose the correct answer.

1. I go to school by ...
 - a) bus
 - b) apple
 - c) chair

Задание было направлено на проверку способности распознавать корректное употребление лексики в контексте.

Задание 4. Составление предложений. Из предложенных слов необходимо было составить грамматически правильное предложение.

Task 4. Put the words in the correct order and make sentences.

- a) I / go / school / bus
- b) I / travel / train
- c) She / goes / school / car

Данное задание позволяло определить уровень готовности обучающихся использовать лексику в элементарной речевой деятельности.

За каждое правильно выполненное задание начислялось 5 баллов. При наличии незначительных грамматических ошибок, не препятствующих пониманию высказывания, баллы снижались частично.

Для интерпретации результатов были выделены следующие уровни сформированности лексических навыков:

- высокий уровень - 16–20 баллов;
- средний уровень - 10–15 баллов;
- низкий уровень - менее 10 баллов.

Результаты диагностики

Анализ выполненных карточек показал следующие результаты:

- высокий уровень - 2 обучающихся (~ 16%);
- средний уровень - 5 обучающихся (~ 42%);
- низкий уровень - 5 обучающихся (~ 42%).

Средний результат составил около 12 - 12,5 баллов из 20 возможных.

Полученные данные свидетельствуют о том, что большинство обучающихся владеют отдельными лексическими единицами на уровне узнавания и понимания, однако испытывают затруднения при их самостоятельном использовании в речи. Наибольшие трудности вызвали задания на составление предложений, что указывает на недостаточную сформированность продуктивных лексических навыков.

Вместе с тем задания на соотнесение изображений и слов, а также выбор правильного варианта ответа были выполнены значительно успешнее, что свидетельствует о более высоком уровне развития рецептивных навыков.

Таким образом, первый урок позволил не только определить исходный уровень сформированности лексических навыков, но и подготовить обучающихся к дальнейшей работе в геймифицированном формате. Включение диагностических заданий в игровую деятельность обеспечило более естественное поведение обучающихся и позволило получить достоверные результаты.

Урок 2: введение новой лексики с использованием элементов геймификации

Второй урок являлся центральным этапом экспериментальной работы, поскольку именно на нём осуществлялось введение новой лексики по теме «*On the move*» и формирование первичных лексических навыков обучающихся. В отличие от традиционного подхода, предполагающего объяснение значений слов с последующим их закреплением, в рамках данного урока геймификация выступала не как вспомогательный элемент, а как основная форма организации учебной деятельности (Приложение М).

Цель урока заключалась в формировании у обучающихся первичного понимания лексических единиц, их запоминании и начальной интеграции в речевую деятельность.

К задачам урока относились:

- формирование устойчивых связей между формой и значением слова;
- обеспечение многократного повторения лексики в различных условиях;
- развитие способности узнавать и частично воспроизводить лексические единицы;
- снижение языкового барьера и повышение учебной мотивации.

Организация урока строилась по принципу постепенного усложнения: от восприятия и узнавания к воспроизведению и элементарному использованию.

Этап 1. Мотивационно-ориентировочный

На начальном этапе использовалась игра «*Guess the transport*», направленная на активизацию внимания и создание мотивационной базы.

Учитель демонстрировал изображения транспорта, при этом намеренно не давал мгновенного ответа, побуждая обучающихся выдвигать гипотезы (Приложение Б)

Методическая значимость этапа:

- активизация имеющихся знаний;
- создание ситуации познавательного поиска;
- формирование готовности к восприятию новой информации.

Наблюдения:

1. обучающиеся активно реагировали, часто перебивая друг друга;
2. ошибки воспринимались спокойно, без страха негативной оценки;
3. вовлечённость была значительно выше, чем при фронтальном опросе.

Особенно важно, что слабые учащиеся также включались в деятельность, поскольку формат не предполагал строгой оценки.

Этап 2. Введение лексики

Введение новых слов осуществлялось с опорой на наглядность, контекст и повторение (Приложение В). Каждое слово проходило через несколько этапов:

1. визуализация (изображение);
2. аудиальное предъявление (произнесение учителем);
3. хоровое и индивидуальное повторение;
4. краткое пояснение значения;
5. включение в микро-контекст.

После первичного предъявления была проведена игра «*Memory Cards*», которая стала ключевым инструментом закрепления на данном этапе (Приложение Г)

Карточки с изображениями и словами были разложены на столе в перевёрнутом виде. Обучающиеся по очереди открывали по две карточки, стараясь найти соответствие.

Методическое значение задания:

- обеспечивает многократное повторение лексики;
- формирует прочные ассоциативные связи;
- активизирует зрительную и механическую память;
- создаёт эмоционально насыщенную ситуацию обучения.

Наблюдения:

1. обучающиеся начинали запоминать расположение карточек уже после первых ходов;
2. при открытии карточек они вслух проговаривали слова (ticket! platform!), что усиливало запоминание;
3. в классе возникала живая реакция (радость при совпадении, обсуждение ошибок).

Этап 3. Первичное закрепление

Следующим этапом стала игра «*Vocabulary Relay*», направленная на переход от узнавания к более активному использованию лексики.

Класс был разделён на 2 команды. Каждый участник выполнял задание у доски, после чего передавал очередь следующему.

Типы заданий:

1. соотнести слово с изображением;
2. записать слово по картинке;
3. перевести слово;
4. выбрать правильный вариант.

Методическая ценность:

- сочетание двигательной активности и речевой деятельности;
- формирование быстроты реакции;

— снижение утомляемости за счёт смены активности.

Наблюдения:

1. обучающиеся проявляли высокий уровень заинтересованности;
2. активно поддерживали участников своей команды;
3. даже те, кто ранее избегал ответа, стремились участвовать.

Вместе с тем были зафиксированы типичные ошибки:

— орфографические ошибки (platrorm, pasenger);

— смешение слов;

— необходимость подсказки.

Этап 4. Первичная речевая активизация

На данном этапе происходил переход от изолированного употребления слов к их включению в элементарные речевые конструкции.

Обучающимся предлагались опорные модели в презентации и на отдельных карточка: *«I go by... I travel by... I get on the...»*

Задание выполнялось сначала индивидуально (заполнение карточек), затем в парах друг другу проговаривали свои предложения (Приложение Д)

Примеры высказываний обучающихся: *«I travel by bus.»*; *«I get on the train.»*; *«I go to school by bus.»*.

Наблюдения:

— речь носила шаблонный характер;

— предложения были короткими;

— обучающиеся часто делали паузы перед ответом;

— тем не менее, наблюдался рост уверенности.

Важно подчеркнуть, что на данном этапе не ставилась задача формирования полноценной коммуникативной компетенции. Основной целью являлось включение лексики в речевую деятельность на элементарном уровне.

Этап 5. Рефлексия и итоговое закрепление

В конце урока была проведена рефлексия:

1. учитель показывал изображения - обучающиеся называли слова;
2. задавались простые вопросы;
3. проводилось общее повторение.

Проведённый урок продемонстрировал высокую эффективность использования геймификации на этапе введения лексики.

Количественные и качественные изменения:

- увеличилось количество правильных ответов;
- сократилось время реакции;
- повысилась активность обучающихся;
- снизился уровень тревожности;

Ключевые педагогические эффекты:

1. многократное повторение лексики в разных формах;
2. формирование устойчивых ассоциаций;
3. включение всех обучающихся в деятельность;
4. повышение мотивации.

Особенно важно, что геймификация позволила превратить процесс введения лексики из пассивного восприятия в активную деятельность, что существенно повысило качество усвоения материала.

При этом следует отметить, что лексика находилась на стадии первичного формирования: обучающиеся уверенно узнавали слова и могли использовать их в простых конструкциях, однако для перехода к свободному речевому использованию требовалось дальнейшее закрепление.

Урок 3: закрепление, частичная активизация лексики и контроль результатов

Третий урок являлся завершающим этапом экспериментальной работы и был направлен на закрепление изученной лексики, её частичную активизацию в речи обучающихся, а также проведение итогового контроля. В

отличие от предыдущего занятия, где основное внимание уделялось введению и первичному усвоению лексических единиц, на данном этапе акцент смещался на проверку степени их усвоения и попытку включения в элементарную коммуникативную деятельность.

Важно учесть, что в условиях ограниченного времени невозможно ожидать полного перехода лексики в свободную речь. Поэтому основной задачей являлось выявление положительной динамики: от узнавания слов к их более осознанному использованию.

Этап 1. Игровое закрепление лексики

На начальном этапе урока была проведена игра «*Bingo*», направленная на закрепление лексики и развитие навыков восприятия на слух (Приложение Ж).

Каждому обучающемуся выдавалась индивидуальная карточка, в которой были записаны изученные слова в произвольном порядке.

Учитель зачитывал слова в случайной последовательности, варьируя темп и интонацию.

Методическая значимость:

1. тренировка аудитивного восприятия;
2. закрепление звукового образа слова;
3. развитие внимания и концентрации.

Наблюдения:

- обучающиеся внимательно слушали, стараясь не пропустить слово;
- некоторые путали фонетически близкие единицы (train - tram);
- при повторном произнесении ошибок становилось меньше;
- возникал соревновательный интерес (кто быстрее закроет линию).

Важно, что в процессе игры происходило многократное восприятие и распознавание лексики, что способствует её закреплению.

Этап 2. Закрепление и дифференциация лексики

После игры «*Bingo*» обучающимся было предложено дополнительное задание на различение и осмысление лексических единиц. Задание «*Odd one out*» (Приложение И).

Обучающимся предлагались группы слов, из которых необходимо было выбрать лишнее и объяснить свой выбор.

Наблюдения:

- большинство обучающихся успешно определяли лишнее слово;
- объяснение вызывало затруднения;
- часто ответы ограничивались фразами типа: *It's not transport*.

Это свидетельствует о том, что понимание лексики сформировано, но способность к развернутому объяснению ещё недостаточно развита.

Этап 3. Частичная активизация лексики

Ключевым элементом урока стало задание «*Find someone who...*», направленное на включение лексики в речевую деятельность. Обучающимся раздавались карточки с заданиями (Приложение К)

Пример карточки:

- a. *Find someone who goes to school by bus*
- b. *Find someone who travels by train*
- c. *Find someone who uses the underground*
- d. *Find someone who has a bicycle*

Обучающиеся должны были:

1. задать вопрос однокласснику;
2. получить ответ;
3. записать имя.

Пример реального диалога:

- *Do you go to school by bus?*
- *Yes, I do.*
- *Do you travel by train?*

— *No, I don't.*

Наблюдения:

- обучающиеся активно перемещались по классу;
- большинство использовало готовые речевые модели;
- часто наблюдались паузы перед началом вопроса;
- некоторые ученики читали вопрос с карточки, не запоминая его.

Типичные ошибки:

- a. пропуск вспомогательных глаголов;
- b. неправильный порядок слов;
- c. смешение лексических единиц.

Это позволяет говорить о начале перехода лексики в активный словарь.

Этап 4. Итоговое тестирование

Заключительным этапом урока стало проведение итогового тестирования, направленного на объективную оценку уровня сформированности лексических навыков.

Тест был структурирован аналогично входному, что обеспечивало сопоставимость результатов (Приложение Л).

Задание 1. Соотнесение

Match the words with the pictures:

- a. passenger
- b. platform
- c. underground

Задание 2. Перевод

Translate into Russian:

- 1. ticket - _____
- 2. platform - _____
- 3. passenger - _____

Задание 3. Составление предложений

Make sentences:

- a. I / go / school / bus
- b. I / travel / train
- c. I / get on / bus

Задание 4. Выбор правильного варианта

Choose the correct answer:

I go to school by...

- a) bus
- b) apple
- c) chair

A passenger is...

- a) a place
- b) a person
- c) a vehicle

Для объективной оценки уровня сформированности лексических навыков была разработана система оценивания итогового тестирования. Максимальное количество баллов составляло 20.

Критерии оценивания:

Задание 1 «Соотнесение слов и изображений» — 5 баллов (по 1 баллу за каждый правильный ответ).

Задание 2 «Перевод слов» — 5 баллов (по 1 баллу за каждый правильный перевод).

Задание 3 «Составление предложений» — 5 баллов. За каждое грамматически и лексически правильное предложение начислялся 1 балл. При наличии незначительных ошибок, не препятствующих пониманию высказывания, балл снижался частично.

Задание 4 «Выбор правильного варианта ответа» — 5 баллов (по 1 баллу за каждый правильный ответ).

Для интерпретации результатов были выделены следующие уровни сформированности лексических навыков:

- высокий уровень - 16–20 баллов;
- средний уровень - 10–15 баллов;
- низкий уровень - менее 10 баллов.

Результаты итогового тестирования

1. высокий уровень - 4 обучающихся (~33,3%);
2. средний уровень - 6 обучающихся (~50%);
3. низкий уровень - 2 обучающийся (~16,7%).

Средний результат: ~17 баллов (85%).

Данные таблицы (таблица 1) свидетельствуют о положительной динамике формирования лексических навыков обучающихся. Количество учащихся с высоким уровнем увеличилось с 2 до 4 человек, а число обучающихся с низким уровнем сократилось с 5 до 2 человек. При этом большинство учащихся продемонстрировали средний и высокий уровни сформированности лексических навыков, что позволяет говорить об эффективности использования элементов геймификации в процессе обучения лексике.

Таблица 1 – Сравнительные результаты диагностики лексических навыков обучающихся

Уровень сформированности лексических навыков	Входная диагностика	Итоговое тестирование	Динамика
Высокий уровень	2 чел. (16%)	4 чел (33%)	+2 чел.
Средний уровень	5 чел. (42%)	6 чел. (50%)	+1 чел.
Низкий уровень	5 чел. (42%)	2 чел. (17%)	-3 чел.

Качественный анализ результатов

Анализ выполнения заданий показал следующие изменения:

Положительная динамика:

- a. обучающиеся быстрее узнают слова;
- b. увеличилась точность выполнения заданий;
- c. уменьшилось количество орфографических ошибок;

d. повысилась уверенность при ответах.

Сохраняющиеся трудности:

- ограниченность речевых высказываний;
- зависимость от опоры (карточек, моделей);
- трудности при самостоятельном формулировании предложений.

Таким образом, третий урок продемонстрировал, что использование геймификации способствует эффективному закреплению лексики и её постепенной активизации. Лексика была усвоена: на уровне узнавания - уверенно; на уровне использования - частично. Это подтверждает, что геймификация является эффективным средством формирования лексических навыков, особенно на начальных этапах их развития.

Выводы по главе 2

Во второй главе была рассмотрена практика применения геймификации при обучении лексике английского языка обучающихся 6 класса.

Анализ УМК «Spotlight 6» показал, что игровые элементы присутствуют, однако используются фрагментарно и не образуют целостной системы, что обуславливает необходимость их целенаправленного внедрения в учебный процесс.

На основе теоретических положений был разработан комплекс игровых заданий, ориентированных на этапы введения, закрепления и частичной активизации лексики. В ходе экспериментальной работы, включавшей три урока по теме «*On the move*», была прослежена динамика формирования лексических навыков обучающихся.

Результаты входной диагностики выявили преобладание пассивного знания лексики и трудности её использования в речи. В процессе

формирующего этапа было установлено, что геймификация способствует повышению мотивации, вовлечённости обучающихся и более прочному усвоению лексического материала.

Итоговое тестирование показало положительную динамику: увеличился средний уровень выполнения заданий, сократилось количество ошибок, повысилась уверенность обучающихся. При этом лексические навыки находятся на стадии формирования и требуют дальнейшего развития.

Таким образом, геймификация может рассматриваться как эффективное средство формирования лексических навыков, способствующее повышению качества обучения и интереса к изучению английского языка.

Заключение

В рамках данного исследования была рассмотрена проблема формирования лексических навыков обучающихся 6 класса при обучении английскому языку с использованием элементов геймификации. Актуальность темы обусловлена необходимостью повышения эффективности обучения и поддержания учебной мотивации школьников.

Теоретический анализ показал, что геймификация представляет собой эффективный педагогический подход, способствующий повышению вовлечённости обучающихся, активизации их познавательной деятельности и созданию благоприятной образовательной среды. Было установлено, что использование игровых элементов может положительно влиять на процесс формирования лексических навыков на этапах введения, закрепления и активизации лексики.

В практической части работы был проведён анализ УМК «Spotlight 6», который показал ограниченное использование игровых элементов при обучении лексике. На основе полученных результатов был разработан комплекс игровых заданий по теме «On the move», направленный на формирование лексических навыков обучающихся 6 класса.

В ходе опытно-практической работы была проведена диагностика исходного уровня сформированности лексических навыков, организована работа с использованием разработанного комплекса заданий и осуществлён итоговый контроль результатов. Анализ полученных данных выявил положительную динамику: повысилась точность выполнения заданий, увеличилась активность обучающихся и улучшилось усвоение лексического материала.

Полученные результаты позволяют сделать вывод о том, что использование элементов геймификации способствует более эффективному формированию лексических навыков обучающихся, повышает их мотивацию и интерес к изучению английского языка.

Таким образом, цель исследования была достигнута, поставленные задачи решены. Практическая значимость работы заключается в возможности использования разработанного комплекса игровых заданий в практике обучения английскому языку в основной школе. Перспективы дальнейших исследований связаны с изучением влияния геймификации на развитие различных компонентов иноязычной коммуникативной компетенции.

Список использованных источников

1. Ваулина Ю.Е. Английский язык. Рабочая тетрадь. 6 класс : пособие для учащихся общеобразовательных организаций / Ю.Е. Ваулина, Д. Дули, О.Е. Подоляко, В. Эванс. М. : Просвещение, 2023. 96 с.
2. Ваулина, Ю.Е. Книга для учителя к учебнику «Английский язык. 6 класс» (Spotlight 6) / Ю.Е. Ваулина, Д.Дули, О.Е. Подоляко, В.Эванс. — М. : Просвещение, 2023. 224 с.
3. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам : пособие для учителя: 2-е изд., перераб. и доп. Москва : АРКТИ, 2003. 192 с.
4. Гальскова Н.Д., Гез, Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика : учеб. пособие для студ. лингв. ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений: 6-е изд., стер. Москва : Академия, 2009. 336 с.
5. Голубцова Т.А., Кузнецова Ю.М., Максимычева Н.Ю. Приёмы геймификации образовательных проектов. 2023. [Электронный ресурс]. URL: mic.org.ru (дата обращения: 10.04.2026).
6. Денисова О. А. Методическая разработка урока по английскому языку в 6 классе в игровой форме. М.: Просвещение, 2021. 28 с.
7. Кулькова М.А., Нуриева А.Р. Геймификация как средство развития англоязычной лексической компетенции школьников (на примере обучающихся 6-х классов гимназии) // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2024. Т. 9, № 10. С. 1008–1018.
8. Мударисов Р.З. Классификационные характеристики образовательной геймификации как педагогической технологии обучения школьников и студентов // Педагогическое образование в России. 2020. № 4. С. 123–128.
9. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению: 2-е изд. М.: Просвещение, 2002. 224 с.
10. Пассов Е.И. Основы коммуникативного обучения иноязычному говорению: учебное пособие. М. : Русский язык, 1989. 276 с.

11. Пассов Е.И. Основы методики обучения иностранным языкам. Опыт русского методиста. Москва: Феникс, 2019. 637 с.
12. Позднякова М.Н. Геймификация, как способ формирования лексических навыков говорения на уроке иностранного языка в общеобразовательной школе / М.Н. Позднякова, И.А. Карпачева, Г.И. Панарина, Н.В. Зайцева, Д.Д. Медведева // Перспективы науки и образования. 2022. № 4 (58). С. 598-616.
13. Позднякова Т.С., Смирнова А.В., Николаева Е.Д. Геймификация в обучении лексике иностранного языка: опыт практического применения // Иностранные языки в школе. 2022. № 8. С. 42–48.
14. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» [Электронный ресурс]. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo> (дата обращения: 10.04.2026).
15. Примерная рабочая программа основного общего образования. Предмет «Английский язык». 2022. [Электронный ресурс]. URL: <https://edsoo.ru/> (дата обращения: 08.06.2026).
16. Титова Е.Г. Геймификация как средство эффективного изучения новой иностранной лексики // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2021. Вып. 1 (122). С. 45–52.
17. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования: утв. приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 (в ред. от 22.01.2024) [Электронный ресурс]. URL: <http://pravo.gov.ru/> (дата обращения: 10.04.2026).
18. Фролова И.В. Геймификация в образовании: от игры к учебным результатам // Педагогика. 2022. № 4. С. 72–80.
19. Цирулева Л.Д., Щербакова Н.Е. «Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии» // Вестник Пензенского государственного университета. 2023. № 3 (43). С. 13–17.

20. Шакирова Н.Ю. Геймификация как средство эффективного изучения новой иностранной лексики / Н.Ю. Шакирова, Н.Н. Касаткина, Н.А. Личак, С.В. Данданова // Ярославский педагогический вестник. 2020. № 5 (116). С. 82-87.
21. Шакирова Л.Р. Игровые технологии в обучении лексике иностранного языка: экспериментальное исследование / Л. Р. Шакирова, И. В. Васильева, М. А. Петрова // Вестник педагогических наук. 2020. № 3. С. 115–121.
22. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR) / Council of Europe. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. 260 p.
23. Deterding S. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification» / S. Deterding, R. Khaled, L. Nacke, D. Dixon // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. 2011. P. 3–6
24. Dichev C., Dicheva D. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study // Educational Technology & Society. 2017. Vol. 20, No. 2. P. 75–88.
25. Huang J.A Practitioner’s Guide To Gamification in Education. New York, NY: Academic Press, 2018. 184 p.
26. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco, CA : Pfeiffer, 2012. 336 p.
27. Orlova O.V., Titova V.N. Gamification as a way of learning organization // Tomsk State Pedagogical University Bulletin. 2015. Issue 9 (162). P. 60-64.
28. Plass J.L., Homer B.D., Kinzer C.K. Foundations of Game-Based Learning // Educational Psychologist. 2015. Vol. 50, No. 4. P. 258–283.
29. Evans V. Spotlight 6: Student’s Book / Evans V., Dooley J., Подоляко О., Ваулина Ю. М.: Просвещение, 2023. 144 с.

30. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Upper Saddle River, NJ: Wharton Digital Press, 2012. 176 p.

Диагностическая карта



DIAGNOSTIC CARD

Topic: On the Move



Name: _____ Date: _____ Total Score: ____ / 20

Task 1. Match the Word and the Picture

Look at the pictures. Write the correct number next to each picture.

Words:

1. bus
2. train
3. plane
4. bicycle
5. car

A. 

B. 

C. 

D. 

E. 

Task 2. Translate into Russian

Write the Russian translation.

1. Train – _____
2. Ticket – _____
3. Car – _____
4. Bus – _____
5. Bicycle – _____




Task 3. Choose the Correct Answer

Circle the correct answer.

1. I go to school by _____.
a) bus b) apple c) table
2. A _____ flies in the sky.
a) plane b) banana c) book
3. I ride a _____.
a) bicycle b) window c) pencil
4. We can travel by _____.
a) train b) chair c) phone
5. A _____ has four wheels.
a) car b) bird c) tree



Task 4. Put the Words in the Correct Order and Make Sentences

Write the sentences.

1. I / go / school / bus

2. I / travel / train

3. She / goes / school / car

4. We / like / by / plane / to / travel

5. He / rides / bicycle / his



Фронтальная игра «Угадай транспорт»



Раздаточный материал с лексикой

journey



A journey is a trip from one place to another.

travel



Travel means going to different places.

luggage



Luggage is the bags you take on a trip.

map



A map helps you find places.

holiday



A holiday is a time to relax and have fun.

underground



An underground is a train that travels under the city.

ticket



A ticket is a paper or card that lets you travel.

platform



A platform is the place where people wait for a train.

passenger



A passenger is a person who travels in a bus, train or plane.

driver



A driver is a person who drives a vehicle.

bus stop



A bus stop is the place where people wait for a bus.

train station



A train station is the place where trains arrive and leave.

Игра «Карточки на память»



Make sentences!

Use the phrases and the pictures to make your own sentences.

I go by...

I go by bus

I go by _____.

I travel by...

I travel by train

I travel by _____.

I get on the...

I get on the plane

I get on the _____.

I go to... by...

I go to school by bus

I go to _____ by _____.

I travel to... by...

I travel to London by ship

I travel to _____ by _____.

Игра «Бинго»

TRANSPORT BINGO

 luggage	 map	 holiday
 ticket	 travel	 underground
 platform	 passenger	 driver
 train station	 bus stop	 journey

TRANSPORT BINGO

 journey	 travel	 luggage
 map	 holiday	 underground
 ticket	 platform	 passenger
 driver	 bus stop	 train station

journey	travel	luggage	map	holiday	underground	driver	passenger	bus stop	train station
ticket	platform	passenger							

Игра «Найди лишнее»

Odd One Out

1. journey – travel – holiday – platform
2. map – luggage – ticket – passenger
3. platform – bus stop – train station – holiday
4. driver – passenger – luggage – travel
5. ticket – map – luggage – underground
6. journey – holiday – travel – bus stop
7. platform – train station – bus stop – passenger

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

FIND SOMEONE WHO...



Ask your classmates questions and find someone who does these things. Write their name in the box.

has been on a journey.  Name: _____	likes to travel.  Name: _____	has luggage.  Name: _____
has a map.  Name: _____	has been on holiday.  Name: _____	uses the underground.  Name: _____
has a ticket.  Name: _____	waits on the platform.  Name: _____	has been on a train.  Name: _____
has been a passenger.  Name: _____	knows a driver.  Name: _____	uses a bus stop.  Name: _____
has been to a train station.  Name: _____		

Раздаточный материал для финального теста

FINAL TEST

Travelling and Transport

This test is designed to evaluate your English vocabulary and basic grammar on the topic "Travelling and Transport".

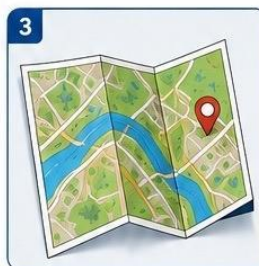
Name: _____

Date: _____

1. MATCHING

Match the words with the pictures.

(4 points)



A. driver _____

B. map _____

C. train station _____

D. ticket _____

2. TRANSLATION

(6 points)

Translate into Russian.

1. passenger _____

2. holiday _____

3. luggage _____

4. underground _____

5. journey _____

6. bus stop _____

3. SENTENCE FORMATION

(6 points)

Make sentences from the words given.

1. every summer / go / on / we / holiday

2. a ticket / she / buys / station / at the

3. waiting / platform / they / are / on the

4. my father / driver / is / a

5. travel / by train / I / often

6. map / uses / a / tourist / the

4. MULTIPLE CHOICE

(4 points)

Choose the correct answer.

1. A _____ carries bags when travelling.

- a) passenger
- b) luggage
- c) platform



2. You can buy a ticket at the _____.

- a) journey
- b) train station
- c) map



3. A person travelling on a bus or train is a _____.

- a) passenger
- b) driver
- c) underground



4. The London Underground is a type of _____.

- a) bus stop
- b) railway system
- c) holiday



TOTAL SCORE: _____ / 20 points

SCORE GUIDE:

- 18–20 points – Excellent! ★
- 14–17 points – Good job! 🍀
- 10–13 points – Fair. Keep trying! 😊
- 0–9 points – Keep practising! 🙌

Приложение М

Таблица М.1 - Технологическая карта учебного занятия

Учитель: Алимбочка Анастасия Ивановна	Класс/группа: 6 класс
Тема: On the move	Подтема: Transport
Тип и вид: Комбинированный урок (урок изучения нового материала + первичное закрепление); урок-игра (с элементами соревнования и парной работы)	
Дата: 15.10.2025	
Образовательные ресурсы: презентация (изображения транспорта), карточки для Memory Cards (слова + картинки), раздаточный материал (карточки с опорами для составления предложений — Приложение Д из диплома), магниты, маркеры для доски, учебник «Spotlight 6»	
Цель: Создание условий для формирования лексических навыков по теме «Транспорт» через использование элементов геймификации (игры «Guess the transport», «Memory Cards», «Vocabulary Relay»), обеспечивающих многократное повторение и первичное употребление новых лексических единиц в речи.	
Формы обучения: Игровое обучение, деятельностный метод, соревнование Метод(ы) обучения: игровые (геймификация), наглядные (демонстрация картинок и карточек), практические (игровые задания), словесные (объяснение, беседа), репродуктивные (повторение за учителем), частично-поисковые (соотнесение картинки и слова), коммуникативные (работа в парах), методы стимулирования (соревнование, баллы)	
Основные термины и понятия: bus, train, plane, bike, car, ticket, platform, passenger, travel, go by, travel by, get on	
Планируемые образовательные результаты: Личностные: – Осознавать возможности самореализации через игру. – Формировать мотивацию к изучению английского языка через геймификацию. – Проявлять уважительное отношение к ответам одноклассников. Метапредметные: <i>Регулятивные:</i> самостоятельно составлять алгоритм действия (как играть в Memory Cards), осуществлять самоконтроль и взаимоконтроль в игре. <i>Коммуникативные:</i> воспринимать и формулировать суждения, работать в команде (распределять роли в эстафете), договариваться. <i>Познавательные:</i> выявлять существенные признаки объектов (картинка – слово), устанавливать ассоциативные связи, использовать вопросы как инструмент познания. Предметные: – Учащиеся смогут распознавать и называть 8–10 лексических единиц по теме «Транспорт». – Смогут соотносить слово и изображение. – Смогут составить 3–4 простых предложения по модели «I go to school by bus / I travel by train»	
Организационная структура:	

Этап занятия, его цель, время	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД

1. Организационный момент (1 мин) Цель: настроить на работу, создать доброжелательную атмосферу.	<i>Good morning, boys and girls! I'm glad to see you. Sit down, please. Let's begin our lesson. How are you today? Great! Look at the screen. What can you see? (На экране — коллаж из разных видов транспорта). Today we'll talk about... Yes, transport!</i>	Приветствуют учителя, садятся. Отвечают на вопросы (настроение). Смотрят на слайд, догадываются о теме урока.	Регулятивные: волевая саморегуляция. Коммуникативные: планирование учебного сотрудничества с учителем.
2. Мотивация и целеполагание через игру «Guess the transport» (4 мин) Цель: активизировать имеющиеся знания, вызвать интерес, подвести к теме.	Игра «Guess the transport»: <i>Let's play a game! I will show you a picture, a sound or a riddle, and you guess the transport.</i> 1) Показывает силуэт автобуса. <i>What's this? – It's a bus!</i> 2) Включает звук поезда. <i>What can you hear? – A train!</i> 3) Загадывает загадку: <i>It flies in the sky. It has wings. What is it? – A plane!</i> 4) Показывает картинку велосипеда. <i>How do we say it? – A bike!</i> <i>You are very good at guessing! So today we will learn more words about transport, and then you will use them in your own sentences.</i>	Слушают, смотрят, угадывают. Хором и индивидуально называют виды транспорта. Эмоционально реагируют на правильные ответы.	Познавательные: выявлять существенные признаки (по звуку, силуэту, описанию), использовать вопросы как исследовательский инструмент. Личностные: мотивация к изучению языка через игру.
3. Актуализация и введение новой лексики (визуально и аудиально) (5 мин) Цель: семантизировать новые слова с опорой на	<i>Look at the screen. Here are the words we will learn. Repeat after me.</i> (Показывает картинки и произносит слова: bus, train, plane, bike, car, ticket, platform, passenger, travel...).	Смотрят на слайд, повторяют за учителем хором и индивидуально. Участвуют в быстром опросе «картинка – слово». Вклеивают	Познавательные: знаково-символическое моделирование (картинка – слово), анализ с целью выделения признаков.

наглядность и повторение.	<i>Now let's check how you remember. I show a picture – you say the word. Then I say a word – you show the picture.</i> (Фронтальная работа, хоровое и индивидуальное проговаривание). <i>Open your copybooks. Paste the cards with the words.</i> (Даёт 2 минуты на вклеивание).	новые слова в тетрадь.	Регулятивные: самоорганизация.
4. Первичное закрепление в игре «Memory Cards» (10 мин) Цель: обеспечить многократное повторение лексики в игровой форме, развить зрительную память.	<i>Игра «Memory Cards»:</i> На столе (или на магнитной доске) разложены карточки рубашкой вверх: на одних – картинки транспорта и сопутствующих понятий (билет, платформа, пассажир), на других – английские слова. Класс делится на 2 команды. <i>Now let's play Memory Cards. Each team will take turns. You open two cards. If they match (picture and word), your team gets a point. You must say the word aloud.</i> Учитель контролирует порядок, фиксирует баллы на доске. После каждого совпадения просит повторить слово хором. <i>Team A, your turn. Open one card... Now another one... Do they match? Yes! One point! Say "ticket"!</i>	По очереди выходят представители команд, открывают карточки, ищут пары. При совпадении громко произносят слово. Команда помогает. Следят за счётом.	Познавательные: устанавливать ассоциативные связи (картинка – слово), использовать знаково-символические средства. Коммуникативные : совместная деятельность в команде, распределение ролей. Регулятивные: контроль и коррекция (ошибка при открытии).

5. Динамическая игра-эстафета «Vocabulary Relay» (8 мин) Цель: снять утомляемость, автоматизировать лексику в движении, закрепить правописание.	<i>Игра «Vocabulary Relay» (из диплома, стр. 28):</i> Класс остаётся в тех же командах. На доске два столбика заданий: картинки транспорта и пропущенные буквы в словах (например, _ _ _ s (bus), t _ _ n (train), p _ _ s _ n g _ r (passenger)). <i>Now a relay race! One person from each team runs to the board, writes the missing letter or the whole word, then runs back and tags the next player. The fastest and most correct team wins.</i> Учитель даёт старт, засекает время, проверяет правильность написания. <i>Team B has one mistake – you wrote “pasenger” without the second ‘s’. Correct it!</i>	Участники команд по очереди бегут к доске, вписывают буквы или слова, возвращаются, передают эстафету (хлопок по ладони). Команда обсуждает ответы, подсказывает.	Регулятивные: самостоятельный выбор способа решения (быстрое написание), самоконтроль. Коммуникативные : распределение задач между членами команды, обобщение мнений. Познавательные: применять методы поиска информации (вспомнить слово)
6. Первичная речевая активизация (составление предложений по образцу) (6 мин) Цель: включить лексику в элементарные речевые конструкции.	<i>You know many words now. Let’s make sentences. Look at the model on the screen: «I go to school by bus.» «I travel by train.» «I get on the platform.»</i> Раздаёт карточки с опорами (Приложение Д из диплома). <i>Work in pairs. First, complete the sentences on your card. Then, tell your partner how you travel or go to school.</i> Учитель проходит по рядам, помогает, задаёт наводящие вопросы: <i>Do you travel by plane? Do you buy a ticket?</i>	Получают карточки. Индивидуально дописывают предложения (I go to ... by ...). Затем работают в парах: читают свои предложения друг другу. 2-3 ученика выступают перед классом.	Коммуникативные : диалог-расспрос, выражение своей точки зрения, восприятие суждений другого. Познавательные: использование модели (образца) для построения высказывания. Регулятивные: самоконтроль в речи.

	<i>Выслушивает 2-3 пары. Dasha, tell us: how do you go to school? – I go by bus</i>		
7. Рефлексия и подведение итогов (4 мин) Цель: оценить достижение цели, проанализировать трудности.	<i>Let's count the points of our teams! (Объявляет победителей в Memory Cards и Relay). Great job!</i> Рефлексия: <i>Raise your hand if you can now:</i> 1) <i>name 5 types of transport;</i> 2) <i>spell the word "passenger";</i> 3) <i>say one sentence about your travel.</i> <i>What was difficult? Which game did you like most: Guess the transport, Memory Cards or Relay?</i> <i>Выставляет оценки победившей во всех конкурсах команде.</i>	Считают баллы, радуются победе. Поднимают руки, отвечают на вопросы. Называют понравившиеся игры. Делятся впечатлениями.	Регулятивные: оценка (осознание качества и уровня усвоения). Коммуникативные : умение выражать свои мысли. Личностные: рефлексия собственной деятельности.
8. Домашнее задание (2 мин) Цель: закрепить лексику.	<i>Дифференцированное д/з (из диплома, стр. 49):</i> <i>Базовый уровень: WB p. 37, ex. 1-2 (слова по теме транспорт).</i> <i>Повышенный уровень: Напишите 5 предложений о том, как вы и ваша семья путешествуете, используя новую лексику (I travel by train. My dad goes by car.).</i> <i>Thank you for the lesson! You were very active. Goodbye!</i>	Записывают задание в дневник. Задают вопросы, если непонятно. Прощаются.	Регулятивные: самоорганизация (планирование выполнения д/з).



АНТИПЛАГИАТ
ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАИМСТВОВАНИЙ

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П.
АСТАФЬЕВА"

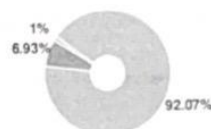
ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ ANTIPLAGIAT.VUZ

Автор работы: Алимбочка Анастасия Ивановна
Самоцитирование
рассчитано для: Алимбочка Анастасия Ивановна
Название работы: Геймификация на уроке английского языка как средство формирования лексических навыков в средней школе
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: кафедра английского языка КГПУ им. В.П. Астафьева

РЕЗУЛЬТАТЫ

■ ВНИМАНИЕ, ДОКУМЕНТ ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЙ: ОБНАРУЖЕНЫ ПОПЫТКИ МАСКИРОВКИ ЗАИМСТВОВАНИЙ. РЕКОМЕНДУЕТСЯ ПРОВЕРИТЬ ПОЛНЫЙ ОТЧЕТ

СОВПАДЕНИЯ	6.93%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	92.07%
ЦИТИРОВАНИЯ	1%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%
ИИ-КОНТЕНТ	0%



ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 07.06.2026

Структура документа: Проверенные разделы: основная часть с.5-21, 25-47, введение с.1-5, выводы с.21-25, 48-50
Модули поиска: Цитирование; Переводные заимствования; Профессиональная лексика. Юриспруденция; Профессиональная лексика. АПК и биотех; Коллекция НБУ; Профессиональная лексика. Медицина; ИПС Адилет; СМИ России и СНГ; Шаблонные фразы; Патенты СССР, РФ, СНГ; IEEE; Медицина; СПС ГАРАНТ; аналитика; Сводная коллекция научных работ Беларуси; PubMed; Публикации eLIBRARY; Кольцо вузов; Публикации РГБ (переводы и перефразирования); Перефразирования по СПС ГАРАНТ; аналитика; Публикации РГБ; Перефразирования по коллекции IEEE; Перефразирования по базе публикаций открытого доступа PubMed; Перефразирования по Коллекции открытых публикаций международных издательств; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Публикации eLIBRARY (переводы и перефразирования); Переводные з...

Работу проверил: Кондракова Светлана Олеговна

ФИО проверяющего

Дата подписи: 8.06.2026 г.

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу

«Геймификация на уроке английского языка как способ формирования лексических навыков обучающихся в основной школе»

студента очной формы обучения

факультета иностранных языков КГПУ им. В. П. Астафьева

Алимбочки А. И.

Работа Алимбочки А.И. посвящена актуальной теме, связанной с развитием интереса к изучению английского языка и формированием лексического навыка у обучающихся, посредством использования игровых форм обучения.

Практическая значимость данного исследования состоит в направленности результатов на совершенствование процесса обучения иностранному языку, повышение мотивации и познавательного интереса школьников.

Данное исследование является законченным, написанным хорошим научным языком и отвечает всем требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным работам, и может быть допущено к защите.

В процессе исследования студент Алимбочка А.И. проявила самостоятельность в решении поставленных задач, показала способность работать с большим объемом информации, анализировать материал, логически мыслить и делать научные выводы.

В данной работе у выпускника формируются следующие общекультурные компетенции (ОК-1; ОК-2; ОК-6); общепрофессиональные компетенции (ОПК-1; ОПК-2; ОПК-6); профессиональные компетенции (ПК-1; ПК-2; ПК-7; ПК-10).

Выпускная квалификационная работа на тему «Геймификация на уроке английского языка как способ формирования лексических навыков обучающихся в основной школе» заслуживает высокой оценки.

Научный
руководитель



К.п.н., доцент кафедры английского
языка КГПУ им. В.П. Астафьева
Кондракова С.О.

СОГЛАСИЕ

на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося
в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Аммибокска Анастасия Ивановича

(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу бакалавра / специалиста / магистра / аспиранта

на тему:

Геймификация на уроке английского языка как
способ формирования лексических навыков обучающих-
ся в основной школе

(название работы)

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева, расположенной по адресу [http:// elbib.kspu.ru](http://elbib.kspu.ru), таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

« 04 » мая 2026 г.
(дата)

Аммибокска Анастасия Ивановича
(подпись)