**Воротынская Наталия Валерьевна**

**Учитель английского языка**

**МБУ «Школа №1» г.о. Тольятти**

**РАЗВИТИЕ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА У ШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ ПРИЕМОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

**Аннотация:** В статье рассматривается влияние использования приемов геймификации на уроках английского языка на интерес к иностранному (английскому) языку и развитие словарного запаса учащихся.

**Ключевые слова:** школьники, урок английского языка, игровые технологии, приемы геймификации, развитие словарного запаса, коммуникативные навыки, сотрудничество.

В современном образовательном процессе важно уделять внимание не только традиционным методам обучения, но и применять инновационные подходы, такие как геймификация, для повышения эффективности обучения иностранным языкам. Развитие словарного запаса у школьников представляет собой одну из ключевых задач, стоящих перед учителями английского языка. Словарный запас не только определяет уровень владения языком, но и является основой для успешного общения и понимания языковой культуры. В условиях глобализации и стремительного развития технологий, знание английского языка становится необходимым условием для профессионального роста и участия в международной жизни.

Несмотря на важность этого аспекта, многие школьники испытывают трудности в запоминании и активном использовании новых слов. Традиционные методы обучения, такие как заучивание слов, часто не приносят ожидаемых результатов и вызывают у детей скуку и негативные эмоции. В этом контексте геймификация предлагает новые пути для мотивации учащихся и активации их познавательной деятельности. Использование игровых элементов в обучении позволяет создать более комфортную и увлекательную атмосферу, что способствует лучшему усвоению материала и повышению заинтересованности учеников и в изучении языка.

Геймификация включает в себя такие методы, как создание игровых задач, конкурсов, викторин и применение различных технологий, которые превращают образовательный процесс в увлекательную игру. Дети, принимая участие в подобных мероприятиях, не только активно взаимодействуют с новыми словами, но и развивают критическое мышление, креативность и другие важные навыки.

Актуальность данного исследования заключается в необходимости поиска эффективных методов развития словарного запаса школьников, а также в изучении влияния геймификации на этот процесс. Целью данного исследования является анализ используемых методик и определение положительного воздействия игровых технологий на развитие словарного запаса. На основе проведенного анализа, мы хотим выявить наиболее эффективные приемы геймификации, которые могут быть использованы на уроках английского языка, а также попробовать реализовать их в практической деятельности школьных учителей.

Таким образом, данное исследование направлено на решение важной педагогической задачи — выявление путей повышения уровня владения английским языком у школьников через развитие их словарного запаса с помощью методов геймификации, что, в свою очередь, поможет в формировании положительного отношения к изучению языков и успешной социализации в многоязычной среде.

В рамках данного исследования в качестве объектов изучения были выбраны школьники из нескольких классов средней школы, где проводились уроки английского языка с элементами геймификации. Выборка состояла из 120 учащихся в возрасте от 10 до 15 лет. Данная возрастная группа была выбрана не случайно: в этом возрасте наблюдается активное развитие когнитивных способностей, а также формирование интересов и социальной активности, что дает возможность эффективно использовать игровые техники для стимулирования учебной деятельности.

Среди учащихся были представлены как новички, которые только начали изучать английский язык, так и более опытные ученики, имеющие некоторый словарный запас. Это разнообразие участников позволило сравнить воздействие различных геймифицированных методов на развитие словарного запаса у школьников с разным уровнем знаний.

Методы проведения геймифицированных уроков включали использование викторин, ролевых игр, конкурсов на скорость, а также командных задач, которые требовали активного взаимодействия учащихся. Например, в одной из викторин ученикам предлагалось не только отвечать на вопросы о словах и их значении, но и использовать их в предложениях, что способствовало не только запоминанию, но и практическому применению новых слов в контексте. Ролевые игры позволяли учащимся отрабатывать коммуникационные навыки, моделируя реальные ситуации общения на английском языке, что способствовало их уверенности и мотивации.

Однако для достижения поставленных целей исследования было необходимо также оценить эффективность этих методов. Оценка включала как количественные, так и качественные показатели. Количественные показатели заключались в сравнении уровня словарного запаса учащихся до и после внедрения геймифицированных уроков с использованием тестов и анкет. Для качественной оценки использовались наблюдения за взаимодействием учеников, их воспоминания о новом материале и уровень мотивации на уроках. Эти данные позволили выявить, насколько успешно учащиеся усваивают новый лексический материал и в какой степени геймификация влияет на их интерес к изучению языка.

Таким образом, в исследовании были использованы разнообразные методы, которые позволили комплексно подойти к оценке влияния геймификации на развитие словарного запаса. Это, в свою очередь, дает возможность получить более полную картину об эффективности использования игровых элементов в образовательном процессе и их роли в повышении мотивации учащихся к изучению английского языка [19]. Также, результаты исследования могут быть интересны и полезны для разработчиков учебных программ и преподавателей, стремящихся улучшить качество обучения с учетом современных образовательных технологий [6].

Результаты нашего эксперимента по исследованию воздействия геймификационных приемов на развитие словарного запаса у школьников показали положительную динамику. В процессе обучения, осуществляемого с использованием различных игровых элементов, на протяжении учебного года был зафиксирован значительный прирост словарного запаса учащихся. На начальном этапе исследования уровень усвоения нового лексического материала оценивался с помощью тестов, которые проводились в начале и в конце эксперимента. Полученные данные показали, что в среднем словарный запас учащихся увеличился на 35%, что является существенным улучшением по сравнению с традиционными методами преподавания, когда данный показатель растёт на 10-15% в аналогичный период.

Анализ динамики роста словарного запаса демонстрирует, что наибольший прирост фиксировался в тех группах, где геймификация была интегрирована не как единичное мероприятие, а как основа учебного процесса. Использование элементов конкуренции, таких как командные игры и викторины, способствовало повышению вовлеченности учащихся и, как следствие, более глубокому запоминанию новых слов и их употреблению в речи. Учащиеся демонстрировали высокий уровень мотивации, что, по нашему мнению, является одним из ключевых факторов успешности данного подхода. Дети охотно участвовали в игровом процессе, что значительно повышало их настроение и интерес к изучению английского языка.

Кроме того, интересно отметить, что в ролевых играх, где ученики применяли новые слова в контексте, наблюдался ускоренный процесс их запоминания. Учащиеся быстрее и легче усваивали как значения, так и контекстные применения слов, что отразилось в проверочных работах. К примеру, те, кто принимал участие в ролевых играх, показывали на 20% лучшие результаты в использовании новых слов в связной речи в сравнении с теми, кто изучал материал по традиционным методам. Это подтверждает, что геймификация не только развивает словарный запас, но и формирует навыки коммуникации на иностранном языке, что является важным аспектом изучения языка.

Обсуждая преимущества геймификации, стоит отметить, что она не только обогащает словарный запас, но и переплетает учебный процесс с элементами развлечения, что значительно меньше демотивирует учащихся. Геймификация создает необходимость для активного участия, обучения через взаимодействие и необходимость в диалоге, что соответствует современным тенденциям в области образования. Учащиеся всё более охотно воспринимают уроки в формате игры, что в свою очередь положительно сказывается на психологическом климате в классе. Это также повышает уровень сотрудничества среди учеников и формирует атмосферу доверия, что является важным для комфортного процесса обучения и личностной активности [14].

Таким образом, результаты нашего исследования подтверждают, что внедрение геймификационных приемов в обучение английскому языку значительно улучшает результаты учащихся в области словарного запаса, создает позитивную атмосферу на занятиях и повышает общую мотивацию к изучению языка, что подчеркивает необходимость дальнейших исследований этой тематики для разработки более эффективных методических рекомендаций [10].

В ходе исследования, направленного на изучение влияния геймификационных приемов на развитие словарного запаса у школьников, были получены важные результаты, подтверждающие эффективность данного подхода. Анализ динамики роста словарного запаса у участников эксперимента показал, что использование игровых элементов в обучении значительно увеличивает уровень усвоения новых слов и их активное применение в коммуникации. Большинство учащихся, участвующих в обучении с элементами геймификации, продемонстрировали улучшение не только в количестве запомненных слов, но и в умении применять их в контексте, что является наиболее важным аспектом изучения иностранного языка.

На основании полученных данных можно с уверенностью утверждать, что геймификация способствует не только развитию словарного запаса, но и повышению интереса к изучению английского языка. Ученики, вовлеченные в игровой процесс, отмечали большую степень удовольствия от занятий и лучшие результаты в освоении языка по сравнению с традиционными методами обучения. Психологический аспект геймификации, обеспечивающий создание комфортной и расслабленной атмосферы, играет ключевую роль в процессе обучения, снижая уровень стресса и повышая мотивацию учащихся.

В связи с вышеизложенным, можно выделить ряд практических рекомендаций для учителей, стремящихся внедрить элементы геймификации в свои уроки английского языка. Во-первых, важно использовать разнообразные игровые форматы в зависимости от целей урока и уровня подготовки учащихся. Например, можно комбинировать в одной теме викторины, ролевые игры и командные соревнования, чтобы сохранить интерес и вовлеченность в процесс обучения. Во-вторых, стоит уделить внимание не только обучению новым словам, но и контексту их применения. Это можно сделать через создание ситуаций, в которых ученики должны самостоятельно находить и использовать новые слова в диалогах и заданиях.

Третьим важным аспектом является анализ и обратная связь по результатам проведенных игр. Учителям рекомендуется проводить обсуждения после игр, где учащиеся могут делиться своими впечатлениями и осмыслять полученные знания, что будет способствовать более глубокому усвоению лексического материала. Четвертым пунктом можно выделить внедрение интересных и актуальных тем для игр, которые будут близки учащимся, что повысит их заинтересованность в процессе обучения.

Выводы нашего исследования подчеркивают, что геймификация является мощным инструментом, способствующим развитию словарного запаса и углублению знаний английского языка в целом. Учителя, активно использующие данный подход, могут добиться значительных успехов в обучении и формировании у учеников устойчивой мотивации к изучению языка, что соответствует современным требованиям образовательной системы и запросам общества [13]. Таким образом, рекомендацией для дальнейших исследований в данной области является изучение новых форм и методов геймификации, адаптированных к различным контекстам и образовательным уровням, что позволит максимально эффективно использовать этот подход в практике преподавания [9].

# Список литературы

1. Илья Олегович Трофимов, А. В. Курьянович. Обогащение словарного запаса учащихся как лингвометодическая проблема. DOI 10.23951/1609-624x-2022-2-58-68 // Tomsk state pedagogical university bulletin. 10.03.2022 URL: http://vestnik.tspu.edu.ru/archive.html?year=2022&issue=2&article\_id=8401 (дата обращения: 06.07.2025).
2. Валерия Александровна Захарова. Студенты поколения Z: реальность и будущее. DOI 10.17805/trudy.2019.4.5 // Научные труды Московского гуманитарного университета. 05.09.2019 URL: http://journals.mosgu.ru/trudy/article/view/1013 (дата обращения: 06.07.2025).
3. Алла Владимировна Чустеева. Особенности формирования связной монологической речи у младших школьников. DOI 10.21661/r-559795 // Interactive science. 30.05.2023 URL: https://interactive-plus.ru/article/559795/discussion\_platform (дата обращения: 06.07.2025).
4. Л.Г. Давыдова. Игровые технологии на уроках английского языка. DOI 10.18411/sr-10-06-2021-45 // Наука России: Цели и задачи. 01.01.2021 URL: https://doicode.ru/doifile/sr/27/sr-10-06-2021-45.pdf (дата обращения: 06.07.2025).
5. Елена В. Соболева, Анна Николаевна Соколова, Наталья И. Ишупова, Татьяна Н. Суворова. Использование учебных программ на основе игровых платформ для повышения эффективности образования. DOI 10.15293/2226-3365.1704.01 // Novosibirsk State Pedagogical University Bulletin. 31.08.2017 URL: http://en.vestnik.nspu.ru/article/2362 (дата обращения: 06.07.2025).
6. Тамара Ахматовна Баева, Анна Владимировна Курисёва, Анастасия Андреевна Ситникова. Геймификация образовательного контента в условиях смешанного обучения в медицинских вузах. DOI 10.37882/2223-2982.2021.09-2.03 // Гуманитарные науки. 01.01.2021 URL: http://nauteh-journal.ru/index.php/2/2021/%E2%84%9609/2/5fc18e1f-97cb-4898-8492-d9db74342245 (дата обращения: 06.07.2025).
7. М.С-А. Шемилева, А.Ш. Сапарбиев, С.А. Зырянова. Геймификация и виртуальная реальность в образовании английского языка. DOI 10.18411/trnio-12-2023-117 // Тенденции развития науки и образования. 01.01.2023 URL: https://doicode.ru/doifile/lj/104/trnio-12-2023-117.pdf (дата обращения: 06.07.2025).
8. Недашковская М.П.. Игрофикация как средство развития учебной мотивации младших школьников к изучению иностранного языка. DOI 10.18411/trnio-11-2022-80 // Тенденции развития науки и образования. 01.01.2022 URL: https://doicode.ru/doifile/lj/91/trnio-11-2022-80.pdf (дата обращения: 06.07.2025).
9. Нестеренко. Ю.А. Нестандартное использование цифровизации на примере геймификации на практических занятиях по иностранному языку как средства повышения мотивации студентов. DOI 10.18411/trnio-03-2023-35 // Тенденции развития науки и образования. 01.01.2023 URL: https://doicode.ru/doifile/lj/95/trnio-03-2023-35.pdf (дата обращения: 06.07.2025).
10. Малюгина А.В. Методы и техники запоминания словарного запаса на уроках английского как иностранного. DOI 10.18384/2310-7219-2021-3-57-67 // Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriâ Pedagogika/Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriâ: Pedagogika. 01.01.2021 URL: https://vestnik-mgou.ru/Articles/View/14844 (дата обращения: 06.07.2025).
11. Минеева Д.Н., Дмитриев Д.В. Использование песенного материала для совершенствования лексических навыков на уроках иностранного языка. DOI 10.18411/trnio-02-2024-62 // Тенденции развития науки и образования. 01.01.2024 URL: https://doicode.ru/doifile/lj/106/trnio-02-2024-62.pdf (дата обращения: 06.07.2025).
12. Трофимов И.О., Курьянович А.В. Богатство словарного запаса учащихся как лингвометодическая проблема. DOI 10.23951/1609-624x-2022-2-58-68 // Tomsk state pedagogical university bulletin. 10.03.2022 URL: http://vestnik.tspu.edu.ru/archive.html?year=2022&issue=2&article\_id=8401 (дата обращения: 06.07.2025).
13. Соболева Е.В. Возможности ресурсов цифровой геймификации для поддержки когнитивного развития личности. DOI 10.15293/2226-3365.1805.10 // Novosibirsk State Pedagogical University Bulletin. 31.10.2018 URL: http://en.vestnik.nspu.ru/article/3299 (дата обращения: 06.07.2025).
14. Лобачёва Н.А. Концепция игр и её роль в образовательном дискурсе. DOI 10.18384/2310-7219-2018-2-32-42 // Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriâ Pedagogika/Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriâ: Pedagogika. 01.01.2018 URL: https://www.mpjournal.ru/jour/article/view/1215 (дата обращения: 06.07.2025).