

RU

Геймификация как средство развития англоязычной лексической компетенции школьников (на примере учащихся 6-х классов гимназии)

Кулькова М. А., Нуриева А. Р.

Аннотация. Целью настоящего исследования является выявление особенностей развития лексической компетенции школьников с помощью элементов геймификации в рамках обучения иностранному языку. В статье рассмотрена эффективность применения технологии геймификации для повышения уровня сформированности лексической компетенции учащихся на среднем этапе обучения английскому языку в школе. Научная новизна исследования заключается в том, что авторами изучены современные и инновационные способы развития англоязычной лексической компетенции школьников с применением технологии геймификации на уроке иностранного языка, а также разработана модель развития лексической компетенции на уроке английского языка в основной школе с помощью элементов геймификации. Основными результатами данного исследования стали следующие положения: выявлен методический потенциал геймификации в процессе обучения иностранному языку; предложен комплекс заданий с применением элементов геймификации для обучения лексике английского языка в школе; смоделировано обучение англоязычной лексике путем последовательного внедрения современных игровых технологий в образовательный процесс.

EN

Gamification as a tool for developing English lexical competence in schoolchildren (by the example of 6th-grade gymnasium pupils)

M. A. Kulkova, A. R. Nurieva

Abstract. The research aims to identify the characteristics of lexical competence development in schoolchildren using elements of gamification within the framework of foreign language learning. The article examines the effectiveness of applying gamification technology to enhance the level of lexical competence formation in secondary school pupils during English language learning. The novelty of the research lies in the fact that the authors have studied modern and innovative ways to develop English lexical competence in schoolchildren using gamification technology in foreign language classes, as well as elaborated a model for developing lexical competence in English classes in secondary school through elements of gamification. The main results of this research are as follows: the methodological potential of gamification in foreign language learning was identified; a set of tasks using elements of gamification was proposed for teaching English vocabulary in school; English vocabulary learning was modeled through the sequential integration of modern game technologies into the educational process.

Введение

Актуальность темы исследования обусловлена внедрением компетентностного и личностно-ориентированного подходов в обучении иностранному языку и повышенными требованиями к уровню преподавания иностранных языков в школе. Основным противоречием является то, что работы, посвященные изучению геймификации, в основном затрагивают цифровое или дистанционное обучение, но не рассматривают очный формат проведения урока (Бредихина, 2017; Гаврилова, 2018; Khaldi, Bouzidi, Nader, 2023).

Исходя из приведенного противоречия, представляется актуальным исследование использования технологии геймификации в процессе обучения английскому языку с целью развития иноязычной лексической компетенции учащихся среднего звена школы.

Гипотеза исследования заключается в следующем: применение элементов геймификации способствует развитию англоязычной лексической компетенции школьников, если:

- 1) определить дидактические и методические возможности использования технологии геймификации на уроке английского языка;
- 2) разработать модель развития англоязычной лексической компетенции школьников и составить комплекс упражнений, содержащих элементы геймификации, для реализации в учебном процессе;
- 3) спроектировать обучение лексике английского языка на основе поэтапного внедрения геймификации на занятиях по английскому языку для учащихся 6-х классов.

Для достижения поставленной цели и выдвинутой гипотезы необходимо решить следующие задачи:

- 1) на основе системного анализа методической и педагогической литературы рассмотреть сущность понятия «геймификация»;
- 2) оценить возможность применения технологии геймификации в урочной системе основной школы и составить модель развития англоязычной лексической компетенции школьников с применением изучаемой технологии;
- 3) экспериментально доказать дидактический и методический потенциал средств геймификации для развития англоязычной лексической компетенции на средней ступени обучения в школе (на примере учащихся 6-х классов гимназии).

В исследовательской работе были использованы следующие теоретические и эмпирические методы исследования: анализ методических и научных материалов по теме исследования, систематизация полученных знаний, сравнение, анализ, педагогический эксперимент, педагогическое моделирование, обработка результатов данных с целью выявления уровня сформированности лексической компетенции школьников.

Теоретико-методологическую основу исследования составляют работы отечественных (Бредихина, 2017; Валеева, 2019; Гаврилова, 2018; Гончарук, 2020; Мазелис, 2013; Храмкин, 2022; Яковлева, 2019; Короткова, 2012; Шамов, 2007) и зарубежных методистов (Alomari, Al-Samarraie, Yousef, 2019; Glover, 2013; Kapp, 2013; Mayram, Yavuz, 2018) в области методики преподавания иностранных языков. Работы данных ученых посвящены изучению лексической компетенции, современных и инновационных методов обучения, а также раскрытию потенциала технологии геймификации в образовательном процессе.

Практическая значимость исследования состоит в том, что предложенные нами модель развития лексической компетенции и комплекс упражнений по теме “Man and the Natural World” могут быть применены учителями и методистами при работе с иноязычной лексикой, при разработке занятий с применением элементов геймификации, а также для дальнейшего изучения перспектив применения технологии геймификации в образовательном процессе.

Обсуждение и результаты

Овладение иностранным языком является многоаспектным процессом, включающим в себя различные умения и навыки. Одну из ключевых ролей в изучении любого языка играет знание лексики. А. Н. Шамов под лексической компетенцией понимает «умение определять контекстуальное понимание слова, сравнивать объем его значения в двух языках, а также выделять специфически национальное в определении лексемы» (2007, с. 387). По мнению И. П. Коротковой, лексическую компетенцию стоит рассматривать как «способность определять в устной или письменной речи лексические единицы, работать с текстом в соответствии с поставленной учебной задачей, использовать изученные языковые единицы в коммуникативном процессе, выделять элементы словообразования, использовать языковую догадку в сложных текстовых материалах в процессе чтения или аудирования, что позволит овладеть всеми видами речевой деятельности» (2012, с. 11). Обобщая представленные выше понятия, можно сделать вывод о том, что лексическая компетенция представляет собой способность индивида определять контекстуальное значение слова на основе лексических знаний, умений и навыков, проводить сравнение объема его значений в различных языках, выявлять национально-специфическую информацию в семантике лексем, а также использовать соответствующие слова в устной и письменной речи.

В развитии иноязычной лексической компетенции применяются различные цифровые технологии. На наш взгляд, геймификация обладает большим дидактическим потенциалом при развитии лексической компетенции школьников на уроке английского языка. Термин «геймификация» был впервые введен в 2002 году британским разработчиком игр, программистом Н. Пеллингом. Он рассматривал данное понятие как использование игровых действий при решении бизнес-задач. Чарльз Конрад под этим термином понимает применение игровых принципов для повышения мотивации работников организаций (Валеева, 2019, с. 29).

В педагогике геймификация получила широкое распространение лишь в 2010 году. К. Капп в своей работе рассматривает термин «геймификация» как способ внедрения игровых технологий в неигровые процессы, а в образовании – внедрение обучающих компьютерных игр в учебный процесс (Кapp, 2013). Как правило, игры имеют отличительные черты. Это добровольное и самостоятельное выполнение ряда действий с установленными временными рамками, которые стимулируют и вовлекают участников. Игры выполняют важную роль при обучении индивида, которое начинается в младшем возрасте и продолжается во взрослой жизни. Использование метода геймификации на занятиях имеет следующие преимущества: меняет в лучшую сторону атмосферу в классе; создает ситуацию успеха у детей; обеспечивает перерывы для отдыха учеников; повышает мотивацию и улучшает внимание; увеличивает вовлеченность учащихся в урочную деятельность; делает обучение увлекательным (Glover, 2013).

По мнению П. В. Храмкина (2022), геймификация в образовательном процессе подразумевает использование игровых правил, которые широко применяются в современных онлайн-играх, с целью повышения мотивации учеников и достижения образовательных целей во время изучения отдельного учебного предмета. На наш взгляд, приведенная выше дефиниция наиболее точно раскрывает сущность понятия «геймификация». В своей работе А. А. Яковлева (2019) приводит сравнительный анализ геймификации в сопоставлении с другими играми (видео-игры, настольные, деловые, ролевые) и предполагает, что изучаемый метод геймификации направлен на достижение результатов в процессе обучения, поэтому его применение способствует эффективному усвоению материала.

В своей исследовательской статье А. Е. Гончарук выделяет несколько факторов, создающих условия для формирования языковых навыков школьников при использовании современных цифровых игр в учебном процессе. Так, автор указывает, что с помощью геймификации происходит благоприятная коммуникативно-психологическая адаптация обучающихся к изучаемому языковому миру, а впоследствии успешное преодоление психологических барьеров при использовании нового языка в коммуникативных целях (Гончарук, 2020).

Большое значение использованию метода геймификации на уроках уделяют и зарубежные ученые. Так, И. Аломари, Х. Аль-Самарраи и Р. Юсеф (Alomari, Al-Samarrāie, Yousef, 2019) провели обзор ряда исследований, которые были посвящены использованию игровых технологий при обучении языкам. Они пришли к выводу, что игровые действия способствуют быстрому усвоению изучаемого языка и помогают выстраивать коммуникативный процесс.

Средства геймификации активно используются для изучения второго иностранного языка. Турецкие ученые А. К. Майрам и С. Явуз (Maıram, Yavuz, 2018) провели эксперимент с применением игрового приложения «Игровые вопросы и ответы» (“Gamified Question and Answer”). Целью эксперимента являлось доказательство эффективности использования геймифицированного приложения для изучения немецкого языка студентами. Исследование показало, что после 8-недельного эксперимента повысилась мотивация студентов к изучению немецкого языка (по результатам опроса – на 97%) и значительно увеличился словарный запас участников эксперимента (Maıram, Yavuz, 2018, p. 40).

Исследуя технологию геймификации как один из способов развития лексической компетенции, стоит отметить ее следующие дидактические принципы: быструю обратную связь и мгновенное оценивание (соотносится с принципом сознательности и активности), мультимедийную и динамическую формы подачи информации (реализуется принцип наглядности), построение игры по сложности в разноуровневой системе (относится к принципу последовательности и систематичности), индивидуальный выбор траектории прохождения игры (принцип индивидуализации обучения), получение игровых бонусов и очков (принцип сознательности и активности школьников) (Рябус, 2021, с. 18).

В развитии иноязычной лексической компетенции применяется большое количество заданий в игровом формате, которые можно реализовать на различных цифровых платформах и приложениях: игры-симуляции, геолокационные игры, игры на дополненную реальность, игры-квесты, аватар-игры и виртуальные дискуссии на конференции, круглые столы и т. д.

Для работы с лексическим материалом на уроках в основной школе нами были отобраны несколько игровых приложений и интернет-платформ: Wordwall, LearningApps, Lumio. При выборе сайтов были учтены следующие факторы: удобный конструктор для создания собственных упражнений, яркий интерфейс, техническая возможность применения на уроке в школе, количество и формат игр и упражнений, представленных на платформе.

Сайт Wordwall (<https://wordwall.net/ru>) предоставляет возможность преподавателям использовать не только готовые материалы, но и создавать авторские интерактивные игры на этой платформе. Кроме того, указанный ресурс содержит упражнения и игры к различным темам и учебным курсам, которые были ранее созданы зарегистрированными пользователями. Подборка соответствующих заданий осуществляется на сайте с помощью ключевых слов. Большим достоинством данной платформы является то, что учащиеся могут получать бонусы и баллы за выполненные задания, а учитель – отслеживать результаты ребят. Интерактивные задания и игры представлены на сайте Wordwall в различных форматах.

В качестве дополнительного ресурса для развития коммуникативных компетенций следует отметить сайт LearningApps (<https://learningapps.org/>). По своей структуре и содержанию данный ресурс напоминает предыдущую платформу (Wordwall), однако имеет некоторые отличительные характеристики и возможности. Например, данный сайт является бесплатным для всех пользователей, а при составлении заданий учитель может использовать аудио- и видеоматериалы, а не только текстовый и иллюстративный материал. Приведем пример создания на сайте онлайн-игры Memory Game, которую мы используем для введения новой лексики. Для начала необходимо выбрать игру «Парочки», а затем заполнить поля, указав название задания и его описание. Далее создаются пары карточек: в первое поле записывается слово, а во второе добавляется озвучивание новой лексики на выбранном языке. Учащийся, открывая карточку с изучаемым словом, не только запомнит его правописание, но и прослушает произнесение слова (Нуриева, Кулькова, 2022, с. 184).

Приложение Lumio разработано производителями интерактивных оборудования SMART (<https://www.smarttech.com/lumio>). Задания на платформе Lumio могут выполняться как в асинхронном, так и синхронном режиме. На сайте представлено около 12 шаблонов для создания увлекательных и интерактивных игр. Придерживаясь принципа поэтапного формирования навыка, Е. С. Осипова и Е. Ю. Вагрова (2024, с. 738) предлагают определенную комбинацию использования инструментов изучаемой платформы: ориентировочно-подготовительный этап (игры Prayer Model, Flip Out, Word Search Puzzle, Memory Match), стереотипизирующий-ситуативный этап (Fill in the Blanks, Match `Em Up!, Super Sort, Game Show) и варьирующе-ситуативный этап (Shout It Out!, Tic-Tac-Toe Choice Board, Discussion, Cause and Effect).

Перейдем далее к вопросу о моделировании лексической компетенции школьников на занятиях по английскому языку. На основе детального изучения потенциала применения технологии геймификации и отбора необходимых инструментов для реализации педагогического эксперимента нами была создана модель развития лексической компетенции учеников 6-х классов гимназий на уроке английского языка. Данная модель включает в себя пять блоков, которые подробно и структурированно демонстрируют алгоритм работы на уроке с различными онлайн-ресурсами, содержащими элементы геймификации: *целевой, концептуальный, содержательный, организационно-процессуальный и результативный блоки* (Схема 1).

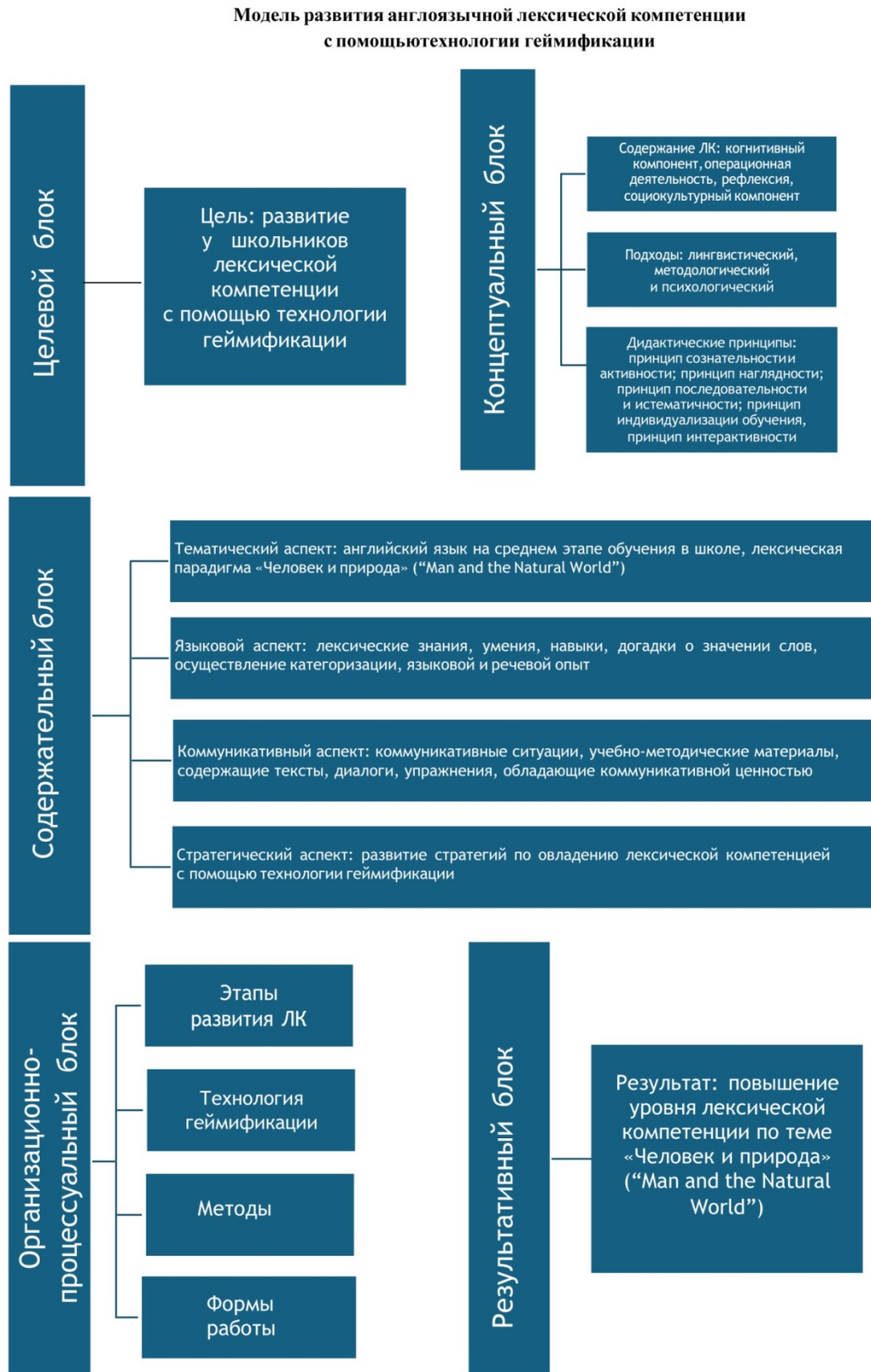


Схема 1. Модель развития англоязычной лексической компетенции с помощью технологии геймификации

Цель исследования находит свое отражение в *целевом* блоке модели: развитие у школьников лексической компетенции с помощью технологии геймификации. В *концептуальном* блоке схематично показаны элементы обучения лексической компетенции с применением геймификации. Здесь рассматривается содержание лексической компетенции, которое включает в себя когнитивный компонент (изучение содержательного компонента общения), операционную деятельность (передача содержания с учетом коммуникативной задачи и нормы изучаемого языка), рефлекссию (умение эмоционально-ценностно относиться к полученной лексической информации) и социокультурный компонент (восприятие и воспроизводство лексики). Кроме того, приводятся подходы к изучению лексики. Лингвистический компонент включает в себя определенный набор лексических единиц, которые необходимы для решения коммуникативных задач. Методологический компонент подразумевает разъяснение, различные памятки и инструкции для работы с печатными словарями, ведения индивидуальных словарей с новыми словами. Данный компонент рассматривает вопросы реорганизации и систематизации изученного материала. Психологический компонент обучения лексики связан прежде всего с проблемой приобретения лексических навыков и умений (Соловова, 2002).

Следующим блоком модели является *содержательный*, в котором находят свое отражение аспекты изучения иноязычной лексики. В качестве тематического аспекта выступает предмет «Английский язык» в средней школе, а лексическую парадигму в экспериментальной работе составляет тема «Человек и природа» (“Man and the Natural World”). Кроме того, в данном блоке представлены основные языковые аспекты, применимые для развития иноязычной лексической компетенции. Это лексические знания, способность определять значения слова по описанию, умение включать языковую догадку и речевой опыт. К коммуникативному аспекту нами были отнесены коммуникативные ситуативные задания, учебные материалы, в которых содержатся задания и упражнения, обладающие коммуникативной ценностью. В качестве стратегического аспекта было сформировано следующее: развитие стратегий по овладению лексической компетенцией с помощью технологии геймификации.

Далее рассмотрим *организационно-процессуальный* блок представленной нами модели. Здесь нашли свое отражение этапы развития лексической компетенции (введение и семантизация лексики, организация целенаправленной тренировки, применение на практике полученных знаний), особенности использования технологии геймификации, основные методы и формы работы по изучаемому блоку на уроке английского языка. Основными методами обучения лексики выступили игровой и коммуникативные методы. Формы работы на уроке – индивидуальная, парная, фронтальная. На каждом этапе работы с иноязычной лексикой были включены упражнения с элементами геймификации.

В *результативном* блоке представлен основной результат, который учитель сможет достичь при работе со школьниками, внедряя в учебный процесс технологию геймификации: повышение уровня лексической компетенции по теме «Человек и природа» (“Man and the Natural World”).

В качестве экспериментальной базы для внедрения разработанной модели была выбрана «Татарская гимназия № 1 им. Г. Тукая» Вахитовского района г. Казани. В гимназии иностранные языки преподаются углубленно: в 6-м классе количество занятий английского языка в неделю составило 4 академических часа. В эксперименте приняли участие учащиеся 6-х классов в количестве 100 человек. Контрольную группу составили учащиеся 6-го «А» класса и 1-я подгруппа 6-го «В» класса, в экспериментальную группу были включены учащиеся 6-го «Б» класса и 2-я подгруппа 6-го «В» класса. С учетом применения разработанного нами комплекса упражнений было проведено 15 уроков по календарно-тематическому планированию с 11 ноября по 9 декабря 2023 г.

На констатирующем этапе для определения уровня сформированности лексической компетенции участникам эксперимента было предложено тестирование. Оно включало три задания (Tasks 1-3). Время для его выполнения составляло 20 минут.

Task 1. What's the weather like? Write true sentences, looking at the pictures.



Task 2. Give it a name.

1. An instrument that helps to find out what the weather will be like.
2. A half circle of bright colours that you see in the sky when rain and sun come together.
3. Happening every day.
4. To say what you think the weather will be like.
5. Something that kills people or animals if it is swallowed.
6. A place where rubbish is left.
7. A few people who live in a place, country, etc.
8. Not hurt, not in danger, not dangerous.

9. Making water, air, atmosphere dirty and dangerous for people and animals to live in.

10. A situation where there is not enough of something.

Task 3. Mr Green wants to go to Spain on holiday. Complete his conversation with a travel agent.

Mr Green: Which is the best ___ to visit Spain?

Travel Agent: It depends: if you like ___ weather, you can go there in summer, but if you prefer ___ weather, I advise you to visit Spain in early spring or late autumn.

Mr Green: Isn't the weather ___ in autumn? I hear that one day can be sunny and another day can be ___.

Travel Agent: Not quite so. October is a very pleasant month in Spain with a ___ temperature of about 18-20°. Though it can be ___ in the morning so you have to be careful if you are going to drive. I don't think there will be any rainstorms or ___.

Mr Green: I hope not. So I won't need to take my ___ and umbrella.

Travel Agent: Definitely not. I'm sure you'll have a ___ time in Spain.

Максимальное количество баллов за весь тест – 26. При проверке применялись следующие критерии оценивания: оценка «5» – 23-26 баллов, оценка «4» – 18-22 балла, оценка «3» – 13-17 баллов, оценка «2» – 8-12 баллов. Результаты входного тестирования участников эксперимента представлены на Диаграмме 1.

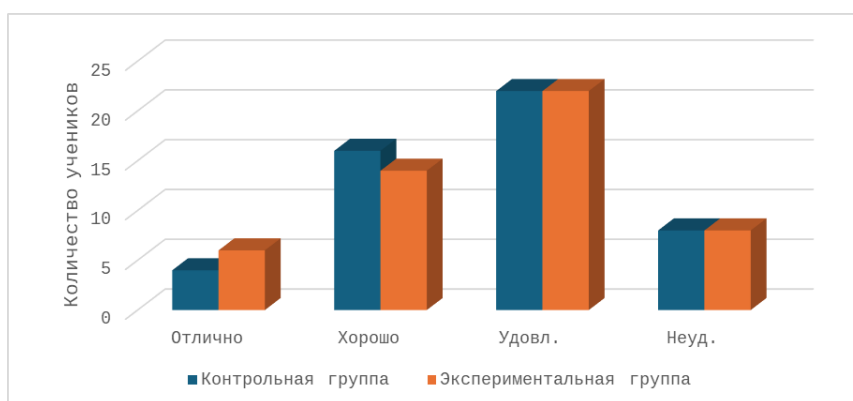


Диаграмма 1. Сравнение результатов контрольной работы в экспериментальной и контрольной группах

После проверки и анализа результатов тестирования нами были разработаны отдельные для каждой группы эксперимента технологические карты уроков по изучаемым модулям учебника. При разработке моделей урока учитывались возможности развития англоязычной лексической компетенции школьников, а также применения технологии геймификации.

Изучаемым модулем по календарно-тематическому плану в период проведения исследования являлась тема "Man and the Natural World" по учебно-методическому комплексу «Английский язык» авторов О. В. Афанасьевой и И. В. Михеевой (2013) для VI класса.

Первым этапом работы с лексикой на уроке является предъявление и семантизация лексических единиц. Выбор приема семантизации в каждом отдельном случае определялся следующими фактами: характер слова, этап обучения и уровень обученности учеников. Для введения новых слов на уроке учитель мог воспользоваться платформами Lumio (игровыми заданиями «Переворот», «Открытие подписей», «Поиск слов»), Wordwall («Кроссворд», «Поиск слов», «Переворачивание плитки») и LearningApps (разделами «Пазл "Угадай-ка"», «Кроссворд»).

Семантизация новых лексических единиц по теме "The Natural World" происходила благодаря упражнениям с игровыми элементами «Поиск слов». Данную онлайн-игру рекомендуется проводить в группах по 4 человека: 2 ученика ищут на интерактивной доске новые слова, а двое других участников в это время работают со словарем и переводят слова. Побеждает та команда, члены которой первыми найдут все слова и переведут их на русский язык. Игра проводится под контролем учителя. Примерные слова: include, species, mammal, cardboard и т. д. (Иллюстрация 1).

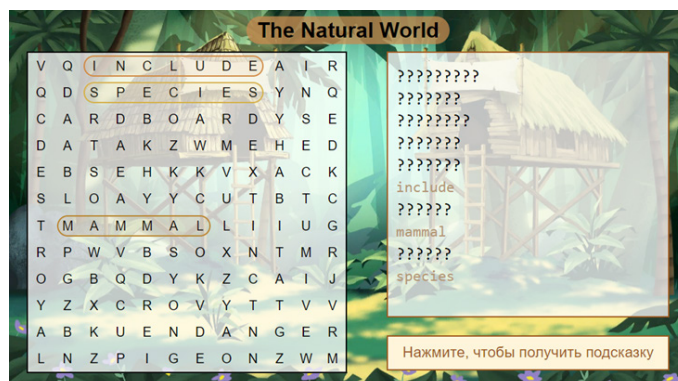


Иллюстрация 1. Игра «Поиск слов» (на платформе Lumio)

Для введения лексики хорошо подходят игры «Найди слово» и «Сортировка картинок». В первом случае мы использовали платформу Lumio для создания игр. Ход игры является следующим: учитель делит класс на несколько групп, у каждой группы имеется свой гаджет для работы. Задача учащихся состоит в том, чтобы найти слова и перевести их. В соответствии с учебными и возрастными особенностями класса педагог может усложнить игру (добавить клетки, добавить функции «поиск по диагонали», показать/скрыть список слов). Преимуществом данной игры является то, что ученики работают в команде, где у каждого участника есть своя задача. Кроме того, они включают языковую догадку, умение сотрудничать и умение работать со словарем. Игра «Сортировка картинок» может заменить традиционный наглядный прием введения лексики, когда учитель показывает картинки, а учащиеся их отгадывают. Задача учащихся – нажать на картинку и выбрать соответствующее по значению слово.

Следующим этапом обучения англоязычной лексике является контроль понимания. На данном этапе мы считаем целесообразным использовать следующие игровые задания: на платформе Lumio – «Гонки», «Проверка понимания», «Командный тест», «Суперсортировка», «Игровое шоу», «Тест с монстрами», «Соответствия»; на платформе Wordwall – «Соотнесение», «Пропащее слово», «Групповая сортировка», «Тест», «Игровая викторина», «Бей крота» и «Найди пару»; на сайте LearningApps – «Классификация», «Парочки», «Заполнить таблицу». Выбор раздела зависит от предпочтений учителя и способностей учеников.

В качестве примера на этапе контроля понимания мы приведем разработанные нами упражнения по теме «Weather». Первое задание направлено на проверку качества усвоения новых слов. Игру «Тест с монстрами» можно провести как индивидуальное задание, так и в командах после введения новой лексики. Учитель запускает игру на экране, а учащиеся используют свои гаджеты. Ход игры: ученики или команды соревнуются в том, чьи монстры появятся быстрее. Для этого им необходимо отвечать на вопросы «Правда или ложь?». В вопросах приводятся дефиниции слов. Если это соответствует правде, ученики нажимают на кнопку с надписью «правда», если нет – на кнопку «ложь». На данном этапе важно, чтобы обучающиеся могли сгруппировать слова по различным категориям. Кроме того, школьникам предлагается собрать пазл. Для этого запускается заранее разработанная игра на платформе LearningApps. Ход проведения игры: участники должны нажимать на правильные слова, чтобы получилась картинка (Иллюстрация 2).

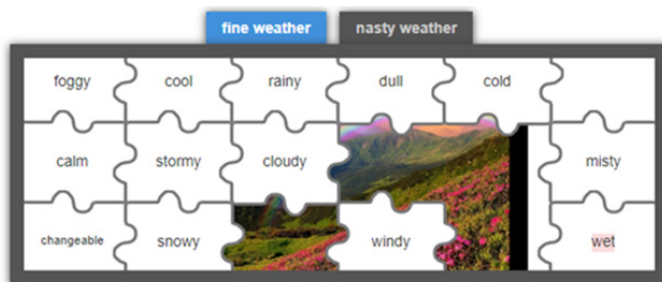


Иллюстрация 2. Пазл «Угадай-ка» (на платформе LearningApps)

Эту игру можно проводить фронтально, когда ученики по очереди выходят к интерактивной доске и открывают пазлы, либо можно разделить учеников на команды. По такому принципу можно выполнить задание, направленное на классификацию слов в зависимости от того, к какой части речи они относятся (Иллюстрация 3).



Иллюстрация 3. Игра «Соответствия» (на платформе Lumio)

Последним этапом работы с лексикой выступает развитие лексических навыков. На данном этапе используются упражнения двух типов: задания на уровне слов и задания на уровне словосочетаний и предложений. Проведенный анализ трех вышеобозначенных онлайн-платформ показал, что наиболее подходящими являются такие игровые упражнения на платформе Wordwall, как «Анаграмма», «Пропущенное слово», «Случайное колесо», «Неуместный»; а также «Хронологическая линейка», «Заполните пропуски», «Угадывание слов», «Ввод текста», «Викторина с вводом текста» на сайте LearningApps и такие игры, как «Игровое шоу», «Заполните пропуски», «Командный тест» с помощью Lumio.

Для работы с разделом “Man and the Natural World” нами были разработаны по два упражнения к каждой теме на уровне слова и по два задания – на уровне сочетания слов. В качестве примера рассмотрим задания в игровой форме по теме “Ecology”. После того как учитель ввел новые лексические единицы, провел семантизацию и проверку понимания, ученикам необходимо научиться правильно произносить слова, запомнить их правописание и уметь употреблять их на уровне предложения. Для этого мы использовали игру «Случайное колесо». Суть задания заключается в следующем: ученики по очереди вращают колесо и транскрибируют слова в устной форме. Точность выполнения задания проверяет учитель. Продолжает вращать колесо тот ученик, который смог правильно произнести выпавшее ему слово. Следующее упражнение направлено на развитие навыков правописания. Для этого хорошо подходит игра «Анаграмма». Учащимся предоставляется набор букв, из которых им необходимо составить слово по соответствующей теме. Игру можно проводить с использованием как индивидуальной, так и парной и групповой форм работы.

Упражнение «Заполнить пропуски» направлено на развитие иноязычного лексического навыка на уровне сочетания слов и предложений. Ученикам предлагается выполнить задание и вставить нужное слово по теме вместо пропусков. Такое задание можно подготовить с использованием шаблонов на платформах LearningApps и Lumio. Другое упражнение было выполнено по шаблону «Неуместный» на сайте Wordwall (подобные задания можно найти на площадках LearningApps и Lumio). Учащиеся выходят к доске и перетягивают слова так, чтобы получилось предложение.

На контрольном этапе эксперимента учащиеся выполняли итоговое тестирование с целью проверки уровня сформированности лексической компетенции по пройденным темам модуля “Man and the Natural World” учебно-методического комплекса «Английский язык» О. В. Афанасьевой и И. В. Михеевой (2013) для VI класса. Тестирование состояло из трех заданий (Tasks 1-3). За правильное выполнение всех заданий контрольной работы ученики могли получить 40 баллов.

В первом задании диагностической работы учащимся предлагалось правильно понять и записать 10 слов на основе транскрипции. Такой вид работы позволяет определить понимание учащимися графической и фонетической форм изучаемых лексических единиц. При правильном выполнении данного задания максимальный балл составлял 10 баллов.

Task 1. Spell the words.

1. ['deili];
2. ['influəns];
3. ['frædʒaɪl];
4. ['fɛmɔ̃zəbl];
5. ['fɔ:kə:st];
6. ['pɪdʒɪn];
7. ['hæbitæt];
8. [di'strɔ:];
9. ['spi:ʃi:z];
10. [ɪn'veɪrənmənt].

Во втором задании необходимо было перевести 20 слов и словосочетаний по изученным темам. За каждый правильный ответ начислялся 1 балл. В задании проверялись знания перевода слов и их правописания.

Task 2. Give English equivalents for these words and word combinations.

- 1) существо;
- 2) солнечный свет;
- 3) разрушать, уничтожать (2 words);
- 4) влиять на кого-либо;
- 5) ежедневная сводка погоды;
- 6) легкий туман (дымка);
- 7) вызывать парниковый эффект;
- 8) исчезающие виды (животных);
- 9) огромное насекомое;
- 10) выкидывать на свалку;
- 11) окружающая среда;
- 12) нехватка воды;
- 13) выжить;
- 14) международное сотрудничество;
- 15) новый семестр;
- 16) ужасный беспорядок;
- 17) немножко;
- 18) оружие;
- 19) место обитания;
- 20) население.

Третье задание было направлено на выявление умений учащихся правильно употреблять слова для решения иноязычных коммуникативных задач. Школьникам был предложен небольшой текст с пропусками и список слов. При успешном выполнении за это задание обучающиеся могли получить 10 баллов.

Task 3. Complete the sentences using the following words:

weather, freezing, changeable, forecast, summer, rains, snowy, catch cold, spring, fine day.

The ___ is very important for everybody. British people often speak about the ___. They often begin the conversation with: "It is a ___, isn't it?". In Britain the weather is ___. ___ isn't hot, the temperature is above +25°C. Winter isn't ___ and ___, about +6°C. It often ___ in winter. It is the time when people ___ and stay in bed. They call a doctor and take tablets. In spring nature awakens from long winter sleep. In ___ we feel better.

Результаты итогового тестирования представлены на Диаграмме 2.

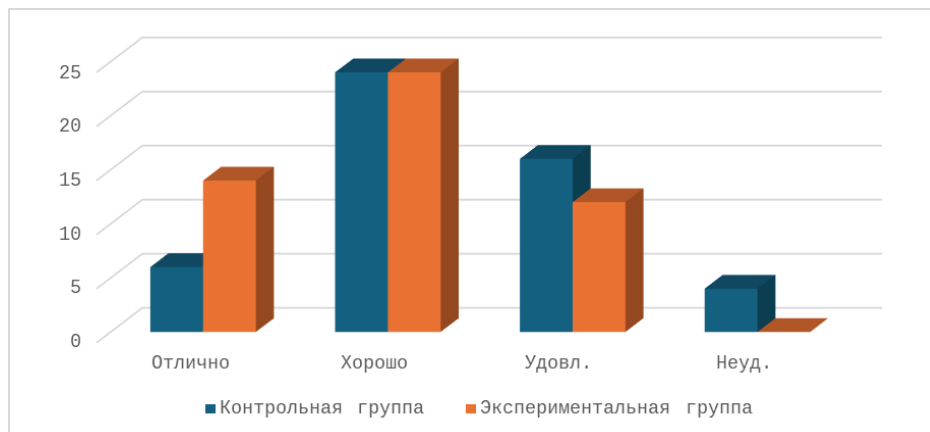


Диаграмма 2. Сравнение результатов тестирования в экспериментальной и контрольной группах

Приведем данные результатов педагогического эксперимента в Таблице 1.

Таблица 1. Сравнительные результаты среднего балла успеваемости по предмету «Английский язык» учащихся контрольной и экспериментальной групп

	Средний балл контрольной группы	Средний балл экспериментальной группы
До эксперимента	3,32	3,36
После эксперимента	3,64	4,04
Выводы	Изменения в лучшую сторону наблюдаются, но незначительные	Ученикам удалось существенно улучшить свои лексические знания

Согласно полученным статистическим данным, уровень повышения лексической компетенции в контрольной группе составил 9,6%, а в экспериментальной – 20,2%. Это позволяет сделать вывод о правомерности выдвинутой гипотезы исследования. Применение технологии геймификации в процессе обучения англоязычной лексике способствовало эффективному усвоению лексических единиц английского языка.

Заключение

Таким образом, подводя итог проведенного исследования, необходимо отметить следующее. Проведенный анализ литературы показал, что технология геймификации является эффективной в отечественной и зарубежной методике, в частности при языковом обучении. Использование данной технологии в образовательном процессе предполагает применение преподавателем определенного алгоритма работы в ходе обучения иностранному языку с целью повышения уровня лексической компетенции учащихся. Моделирование урока английского языка на основе геймификации позволило соблюсти ряд дидактических принципов, а именно: принцип сознательности и активности учащихся, принцип наглядности, принцип последовательности и систематичности, а также принцип индивидуальности обучения.

Для оценки потенциала применения технологии геймификации в урочной системе в основной школе был проведен краткий обзор онлайн-платформ Wordwall, LearningApps.org и Lumio. Нами были отобраны шаблоны для создания интерактивных заданий для каждого этапа работы с лексикой. Для введения новых слов на уроке рекомендованы следующие конструкторы: «Переворот», «Открытие подписей», «Поиск слов» (Lumio); «Кроссворд», «Поиск слов», «Переворачивание плитки» (Wordwall); «Пазл "Угадай-ка"», «Кроссворд» (LearningApps). На этапе контроля понимания целесообразно применять следующие игровые задания: «Гонки», «Проверка понимания», «Командный тест», «Суперсортировка», «Игровое шоу», «Тест с монстрами», «Соответствия» (Lumio); «Соотнесение», «Пропавшее слово», «Групповая сортировка», «Тест», «Игровая викторина», «Бей крота», «Найди пару» (Wordwall); «Классификация», «Парочки», «Заполнить таблицу» (LearningApps). На этапе развития лексических навыков эффективно применение следующих игр-упражнений с элементами геймификации: «Пропущенное слово», «Неуместный», «Анаграмма» и «Случайное колесо» на платформе Wordwall; «Заполните пропуски», «Хронологическая линейка», «Ввод текста», «Угадывание слов», «Викторина с вводом текста» на сайте LearningApps; «Игровое шоу», «Заполните пропуски», «Командный тест» с помощью Lumio.

На основе подробного изучения вопроса, связанного с возможностями использования технологии геймификации и подбора вариативных интерактивных упражнений, была разработана модель, направленная на развитие лексической компетенции учащихся 6-х классов. Модель состоит из 5 блоков, которые раскрывают сущность работы с технологией геймификации на уроке для развития англоязычной лексической компетенции. Применение данной модели позволило систематизировать учебный процесс и учитывать все необходимые условия для успешного развития англоязычной лексической компетенции.

С целью апробации данной модели был проведен педагогический эксперимент среди учащихся 6-х классов на базе «Татарской гимназии №1 им. Г. Тукая» (г. Казань). Полученные статистические данные продемонстрировали повышение уровня сформированности лексической компетенции учащихся на уроках английского языка. В ходе проведения педагогического эксперимента удалось подтвердить выдвинутую гипотезу о том, что применение элементов геймификации является эффективным способом развития лексической компетенции учащихся на уроке английского языка в школе. Использование элементов геймификации свидетельствует об эффективности процесса обучения английскому языку, а цифровое сопровождение доказало успешность развития иноязычной лексической компетенции с помощью данной интерактивной технологии.

В качестве перспектив дальнейшего исследования можно наметить изучение и выявление лингводидактического потенциала современных отечественных цифровых платформ для развития иноязычной лексической компетенции студентов языковых вузов.

Источники | References

1. Афанасьева О. В., Михеева И. В. Английский язык. VI класс. Учебник для общеобразовательных организаций и школ с углубленным изучением английского языка с приложением на электронном носителе: в 2 ч. М.: Просвещение, 2013. Ч. 1.
2. Бредихина Н. С. Феномен геймификации в продвижении дистанционных образовательных услуг // Коммуникативные исследования. 2017. № 2 (12).
3. Валеева Р. Р. История метода геймификации // Целевая подготовка кадров: направления, технологии и эффективность: материалы международной научно-практической конференции (г. Набережные Челны, 30 мая 2019 г.). Казань: Казанский национальный исследовательский технический университет имени А. Н. Туполева, 2019.
4. Гаврилова И. В. Геймификация как средство повышения эффективности онлайн-курсов // Образование и проблемы развития общества. 2018. № 1 (5).
5. Гончарук А. Е. Игровые технологии на уроках английского языка по ФГОС // Педагогика и психология: вопросы теории и практики. 2020. № 1.
6. Короткова И. П. Методика формирования лексической компетенции младших школьников посредством английского фольклора: автореф. дисс. ... к. пед. н. М., 2012.
7. Мазелис А. Л. Геймификация в электронном обучении // Территория новых возможностей. 2013. № 3 (21).
8. Нуриева А. Р., Кулькова М. А. Особенности развития лексической компетенции школьников на уроке иностранного языка с помощью геймификации // Современные проблемы филологии и методики преподавания языков: вопросы теории и практики: сборник материалов VI международной научно-практической конференции (г. Елабуга, 21 октября 2022 г.). Елабуга: Казанский (Приволжский) федеральный университет, Елабужский институт, 2022.
9. Осипова Е. С., Багрова Е. Ю. Электронная платформа Lumio как эффективный цифровой инструмент в обучении англоязычной лексике студентов неязыковых вузов // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2024. Т. 9. Вып. 8.
10. Рябус И. М. От игры до геймификации в условиях цифровизации образования: методические рекомендации. Азовский район, 2021.
11. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций: пособие для студентов педагогических вузов и учителей. М.: Просвещение, 2002.
12. Храпкин П. В. Геймифицируй это: как урок превратить в игру // iSpring: Российский продукт № 1 для онлайн-обучения. 2022. <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool>
13. Шамов А. Н. Формирование лексической компетенции как основополагающая цель в обучении иностранному языку // Языки и культуры народов мира в лингводидактической парадигме: Лемпертовские чтения – IX: сборник статей по материалам международного научно-методического симпозиума (г. Пятигорск, 30-31 мая 2007 г.). Пятигорск: Пятигорский государственный лингвистический университет, 2007.
14. Яковлева А. А. Геймификация: как превратить урок в игру и не перестараться // Мел: Учеба. Школа. 2019. <https://mel.fm/ucheba/shkola/6783041-gamification>
15. Alomari I., Al-Samarraie H., Yousef R. The role of gamification techniques in promoting student learning: A review and synthesis // Journal of Information Technology Education: Research. 2019. Vol. 18. <https://doi.org/10.28945/4417>
16. Glover I. Play as you learn: Gamification as a technique for motivating learners // Proceedings of EdMedia – 2013: World Conference on Educational Media and Technology (Victoria, Canada, June 24, 2013). Victoria: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2013. Vol. 1.
17. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. Hoboken: Wiley, 2013.

18. Khaldi A., Bouzidi R., Nader F. Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review // Smart Learning Environments. 2023. No. 10.
19. Mayram A. K., Yavuz S. Vocabulary Learning through a Gamified Question and Answer Application // Journal of Learning and Teaching in Digital Age. 2018. No. 3 (2).

Информация об авторах | Author information

RU**Кулькова Мария Александровна¹**, д. филол. н., проф.**Нуриева Алсу Рамилевна²**^{1, 2} Казанский (Приволжский) федеральный университет**EN****Maria Aleksandrovna Kulkova¹**, Dr**Alsu Ramilevna Nurieva²**^{1, 2} Kazan (Volga region) Federal University¹ mkulkowa@rambler.ru, ² alsu.nurieva.1998@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 19.09.2024; опубликовано online (published online): 30.10.2024.

Ключевые слова (keywords): лексическая компетенция; компетентностный подход; методика преподавания иностранных языков; технология геймификации; обучение английскому языку; lexical competence; competence-based approach; foreign language teaching methodology; gamification technology; English language learning.