



Научно-исследовательский журнал «Педагогическое образование» / *Pedagogical Education*

<https://po-journal.ru>

2025, Том 6, № 12 / 2025, Vol. 6, Iss. 12 <https://po-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)

УДК 372.881.1

Интеграция обучающих игр в процессе преподавания иностранного языка в средней школе

¹ Ручкина Е.М.,

¹ Качаева Ю.К.,

¹ Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского

Аннотация: в данной статье дается экспериментальное обоснование применения дидактической игры для повышения эффективности освоения материала по иностранному языку учащимися средней школы. Анализ методической литературы, частично приведенный в статье, позволяет сделать вывод, что игровые технологии могут быть использованы как один из способов формирования коммуникативной компетенции обучающихся, что, в свою очередь, является практической целью обучения иностранному языку в средней школе. Авторы обосновывают необходимость использования учебных игровых технологий на уроках иностранного языка для более успешного формирования грамматических и лексических навыков у обучающихся, о чем свидетельствуют цифровые результаты экспериментального исследования, проведенного в контрольной и экспериментальной группах. Описываются требования, применяемые к отбору учебных игр, используемых на уроках иностранного языка. В статье дано описание хода опытно-экспериментальной работы по использованию игровых технологий в рамках изучения дисциплины «Иностранный язык» в средней школе. Авторы приводят примеры учебных игр, направленных на усвоение лексического и грамматического материала. В заключении делается вывод об эффективности применения игровых технологий при обучении иностранному языку, так как при равных учебных условиях, лучшие академические результаты показывают те обучающиеся, на уроках с которыми применялись учебные игры.

Ключевые слова: иностранный язык, игровые технологии, обучающие игры, вовлеченность, эффективность, академическая успеваемость, оценка

Для цитирования: Ручкина Е.М., Качаева Ю.К. Интеграция обучающих игр в процессе преподавания иностранного языка в средней школе // Педагогическое образование. 2025. Том 6. № 12. С. 124 – 132.

Поступила в редакцию: 10 сентября 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 9 октября 2025 г.; Принята к публикации: 18 ноября 2025 г.

Integration of educational games in the process of teaching foreign language in secondary school

¹ Ruchkina E.M.,

¹ Kachaeva Yu.K.,

¹ Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky

Abstract: this article provides an experimental justification for the use of a didactic game to improve the effectiveness of mastering foreign language material by secondary school students. The analysis of methodological literature, partially presented in the article, allows us to conclude that gaming technologies can be used as one of the ways to develop students' communicative competence, which is regarded as a practical goal of teaching a

foreign language in secondary school. The authors substantiate the need to use educational game technologies in foreign language lessons for more successful development of grammatical and lexical skills in students. The fact is proved by the digital results of an experimental study conducted in the control and experimental groups. This article describes the requirements for selecting educational games used in foreign language lessons. The article also describes the progress of experimental work on the use of game technologies in the study of foreign language in secondary schools. The authors provide examples of educational games aimed at mastering vocabulary and grammar. They conclude by citing the effectiveness of using game technologies in foreign language teaching, as, under equal learning conditions, students who utilize educational games demonstrate better academic results.

Keywords: foreign language, gaming technologies, educational games, engagement, effectiveness, academic performance, assessment

For citation: Ruchkina E.M., Kachaeva Yu.K. Integration of educational games in the process of teaching foreign language in secondary school. Pedagogical Education. 2025. 6 (12). P. 124 – 132.

The article was submitted: September 10, 2025; Approved after reviewing: October 9, 2025; Accepted for publication: November 18, 2025.

Введение

Развитие цифровых технологий способствует росту популярности игр и их интеграции в повседневную и образовательную практику. Всё чаще игры и геймифицированные приложения используются в учебном процессе как инструмент повышения мотивации и вовлечённости обучающихся в учебный процесс.

Геймификация представляет собой использование игровых элементов в неигровом контексте с целью стимулирования желаемого поведения и повышения мотивации. Это мотивационно-усиливающий подход, направлен на акцентирование целевых действий. Особенно значимо применение геймификации при изучении иностранных языков, где требуются высокая концентрация, эмоциональная включённость и систематическая практика [12, с. 40].

Помимо развлекательной составляющей, игровые технологии играют важную роль в формировании субъектности обучающихся, их способности к самостоятельному управлению собственной деятельностью, общению и саморазвитию. Феномен игровых технологий заключается в их многофункциональности: являясь средством развлечения и отдыха, они одновременно используются для изучения ключевых понятий и разделов учебной программы; как компоненты более сложных образовательных подходов; как форма организации отдельных занятий или их этапов; и как инструмент аудиторной работы.

Материалы и методы исследований

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [8].

Технологии обучающих игр не только делают процесс обучения более увлекательным и интерактивным, но и способствуют развитию ключевых языковых навыков: чтения, письма, говорения и аудирования. Кроме того, игровые элементы помогают учащимся адаптироваться к различным стилям обучения, повышают их мотивацию и вовлеченность в процесс. Таким образом, применение технологии обучающих игр на уроках английского языка отвечает современным требованиям образовательной среды и предоставляет новые возможности для достижения высоких результатов в обучении.

Проблема заключается в том, что технология обучающих игр на уроках английского языка не используется эффективно из-за несовершенства образовательных платформ, недостаточной подготовки учителей и недостаточного понимания принципов интеграции обучающих игр в преподавание.

Обучающие игры, которые сочетают элементы интерактивного взаимодействия и традиционные классные занятия, оказывают положительное влияние на уровень владения английским языком у школьников. Предполагается, что такой подход не только улучшает языковые навыки учащихся, но и повышает их мотивацию и самостоятельность в изучении языка, что, в свою очередь, приводит к более высокой академической успеваемости. Методы обучения определяются целями и содержанием образовательного процесса. Такие методы обучения положительно влияют на формирование мировоззрения обучающихся

и на развитие их познавательных способностей. Они обеспечивают более глубокое понимание изучаемого материала.

В свою очередь, И.Ф. Харламов определяет методы обучения как способы, с помощью которых учитель организует свою работу и направляет учебно-познавательную деятельность студентов для решения различных дидактических задач, связанных с усвоением изучаемого материала [11, с. 185].

В.А. Сластенин заявляет, что методы обучения можно рассматривать с двух сторон: как методы преподавания и методы учения. Методы преподавания представляют собой систему приемов и правил педагогической деятельности, разработанную с учетом дидактических закономерностей и принципов. Их целенаправленное использование учителем позволяет значительно повысить эффективность управления процессом обучения при решении определенных педагогических (дидактических) задач.

Методы учения, в свою очередь, также являются системой приемов и правил, созданной с учетом дидактических принципов и закономерностей. Их целенаправленное применение способствует повышению эффективности самоуправления ученика в различных видах деятельности и общения при решении определенных учебных задач [10, с. 223].

Из представленных определений наиболее подходящим для исследования является определение В.А. Сластенина, которое рассматривает методы обучения с двух сторон: как методы преподавания и методы учения. Обучающие игры, как никакая другая методика, акцентируют внимание на активности обеих сторон: преподавателя и ученика. Учитель создает и организует игровую среду, а ученик активно участвует в ней, принимая решения и применяя знания.

В настоящее время технология обучающих игр на уроках английского языка становится все более популярной среди педагогов и исследователей. Обучающие игры представляют собой метод, который комбинирует традиционные методы преподавания с использованием современных технологий, таких как интернет, компьютерные программы, мобильные приложения и другие средства.

А.Д. Комова дает следующее определение игровых технологий. Игровые технологии представляют собой совокупность педагогических приёмов, организующих обучение в форме различных педагогических игр. Отличительной чертой педагогической игры является наличие чётко сформулированной образовательной цели и соответствующего ей педагогического результата, ориентированных на активизацию учебно-познавательной деятельности учащихся.

Использование игровых технологий на уроках должно основываться на следующих принципах:

1. Целенаправленность: игра должна быть четко интегрирована в учебный процесс и способствовать достижению конкретных образовательных целей.

2. Доступность: правила и механика игры должны быть понятны и выполнимы для всех обучающихся, независимо от уровня их подготовки.

3. Методическая уместность: использование игровых технологий должно быть оправдано дидактическими задачами урока и не приводить к избыточной игровой активности в ущерб учебному содержанию [7, с. 749].

По мнению К.М. Викторовой и М.А. Ткачук, игровые технологии представляют собой комплекс педагогических приёмов, использующих различные педагогические игры для организации учебного процесса. Отличительной особенностью таких игр является наличие четкой образовательной цели и соответствующего педагогического результата, направленных на активизацию учебно-познавательной деятельности [1, с. 80].

Игровые технологии играют важную роль в учебно-воспитательном процессе, поскольку, помимо стимулирования познавательного интереса и активизации деятельности учащихся, выполняют ряд других значимых функций. Так, например, грамотно организованная игра способствует тренировке памяти и формированию речевых умений и навыков, стимулирует умственную активность обучающихся. Не стоит забывать, что игра является эффективным средством преодоления пассивности учащихся и вовлечения их в активную учебную деятельность.

Внедрение игровых элементов в уроки языкового обучения значительно улучшает процесс усвоения новых понятий и изучения материала. Учебные игры помогают создать комфортную атмосферу, где ученики могут свободно выражать свои мысли и практиковать язык, не боясь ошибок, но при этом учитель должен учитывать психологические, возрастные и индивидуальные особенности ребенка.

«Игра в учебном процессе, – как подчеркивает Е.А. Степанова, – является мощным стимулом для изучения языка». Учащиеся, которые осваивают язык через игру, достигают значительно более высоких результатов и быстрее усваивают иностранный язык. В процессе игры дети погружаются в активное взаимодействие, не задумываясь о том, что они на самом деле активизируют лексические единицы по определён-

ной теме, отрабатывают грамматические конструкции и участвуют в диалогах на изучаемом языке. Это делает обучение более естественным и увлекательным, позволяя детям учиться через практику и взаимодействие [5, с. 59].

Понятие дидактической игры впервые было введено в российскую педагогическую науку и практику благодаря исследованиям Е.И. Тихеевой. Она сформулировала следующее определение: «Дидактическими мы считаем игры и занятия, которые имеют конкретную дидактическую цель и требуют использования определённого дидактического материала» [6, с. 14].

В настоящее время существует несколько классификаций дидактических игр, которые базируются на различных принципах. Некоторые из них ориентируются на место, где дидактические игры используются в учебном процессе, подчеркивая их роль в отработке определенных умений и навыков. Другие классификации акцентируют внимание на мотивации учащихся, а третьи – на функциях, которые выполняют дидактические игры при изучении конкретных предметов.

При более глубоком анализе дидактических игр можно заметить, что те из них, которые сосредоточены на воспроизведении знаний в игровых ситуациях с целью формирования необходимых умений и навыков, обычно имеют короткую продолжительность. Репродуктивные дидактические игры предполагают наличие образца для решения дидактической задачи, и учащиеся подражают этому образцу в процессе выполнения работы. В этом контексте познавательная деятельность школьников направлена на закрепление определенного объема знаний, что способствует развитию необходимых умений и навыков.

Частично-поисковые дидактические игры, хотя и основаны на уже имеющихся знаниях, помогают преобразовать их в умения и навыки, при этом их содержание может включать элементы поиска и более сложные задачи. В процессе работы учащиеся выполняют несколько логических операций и участвуют в небольшом поиске, что ставит их перед необходимостью выбора нужного материала и его последовательного использования.

Поисковые дидактические игры характеризуются еще большим усложнением учебных задач и вовлечением школьников в деятельность, которая предполагает элементы исследования. Когда учебные задачи становятся более сложными, ученику предоставляется возможность самостоятельно организовать свой процесс познания, что способствует подготовке к творческой деятельности. Творческие дидактические игры предоставляют учащимся свободу действий. В процессе выявления причинно-следственных связей и зависимостей они могут самостоятельно исследовать различные аспекты изучаемых явлений, углубляясь в содержание своей познавательной деятельности.

Некоторые творческие игры включают в себя элементы импровизации, что делает их творческими с ролевыми элементами [3, с. 41].

Дидактическая игра как метод обучения обладает значительным потенциалом для активизации учебного процесса. Однако практика в школах и результаты проведенных экспериментов показали, что дидактические игры могут оказывать положительное влияние на обучение лишь в том случае, если они используются как средство, обобщающее разнообразные традиционные методы, а не как их замена [9, с. 102].

Необходимо осознавать, что эффективная реализация игровых технологий зависит от ряда вышеупомянутых факторов. Кроме того, систематическая оценка и анализ результатов обучающихся являются неотъемлемой частью процесса обучения с применением геймификации.

С целью анализа интеграции обучающих игр в процесс преподавания иностранного языка в средней школе были проведены следующие диагностические мероприятия:

- диагностическое анкетирование с целью определения их уровня восприятия и предпочтений в отношении игровых методов обучения;
- входное тестирование по английскому языку.

Результаты и обсуждения

В рамках проведения опытно-экспериментального исследования были отобраны учащиеся двух пятых классов: экспериментальная группа состояла из 18 учащихся 5 «Б» класса, контрольная группа насчитывала 14 учеников 5 «Г» класса.

Начало серии опытно-экспериментальных занятий было положено проведением анкетирования среди учеников 5-х классов. Проведение анкетирования считалось целесообразным для адаптации учебного процесса под индивидуальные особенности учащихся и, соответственно, для повышения заинтересованности и активности учеников при изучении иностранного языка за счет учета их интересов и предпочтений.

При анализе ответов на вопросы анкеты было выявлено, что большинство учащихся (более 50%) отмечали редкое или эпизодическое использование учебных игр на уроках английского языка. Это позволяет предположить, что игровые методы не занимают центральное место в образовательном процессе и применяются, как правило, в ограниченных объемах. При этом общее отношение учащихся к применению игр в обучении оказалось преимущественно положительным: ни один из учеников не выразил отрицательного мнения по поводу их использования, тогда как подавляющее большинство (75%) указали, что им нравится играть на уроках. Подобное может свидетельствовать о высоком уровне готовности школьников воспринимать игровые элементы как часть учебного процесса и о позитивной эмоциональной вовлеченности учащихся в такие виды деятельности.

Что касается восприятия эффективности игр, значительная часть учеников считает, что они способствуют более глубокому усвоению английского языка. Лишь незначительное число учащихся (10%) выразило сомнение в этом, и ни один не характеризовал использование игр как неэффективное. Это указывает на наличие устойчивого положительного отношения к игровым методикам в контексте изучения иностранного языка.

Анализ предпочтений обучающихся относительно характеристик игр показал, что основное значение придаётся их увлекательности и внесении разнообразия в учебный процесс. Подобное распределение ответов подчёркивает важность сбалансированного подхода, при котором игра выполняет как развлекательную, так и образовательную функцию. Интересно отметить, что фактор социального взаимодействия (например, возможность общения с друзьями) оказался менее значимым, что может свидетельствовать о том, что ученики в большей степени ориентированы на индивидуальные или групповые формы работы и изучения учебного материала, нежели на развитие неформального общения в рамках урока.

Рассматривая предпочтения учащихся в отношении форматов игр, можно отметить, что наибольшей популярностью пользуются викторины и квизы (42%), которые воспринимаются как наиболее эффективная форма закрепления учебного материала. Также определённый интерес вызывают ролевые (24%) и компьютерные игры (24%), в то время как настольные и другие формы игры были выбраны значительно меньшим количеством учащихся (5%). Это позволяет сделать вывод о необходимости учитывать популярность конкретных игровых форм при планировании учебных занятий.

Несмотря на эти различия, общее эмоциональное отношение к играм оказалось положительным в обеих группах. При анализе мнений о влиянии игр на понимание английского языка выявились некоторые расхождения. Учащиеся контрольной группы преимущественно согласны с тем, что игры способствуют более глубокому усвоению материала. В экспериментальной же группе мнения разделились практически поровну: 27% учащихся считают, что игры действительно помогают, 26% – что нет, а почти половина (47%) затруднились дать определённый ответ. Подобная неопределенность может объясняться отсутствием у учеников достаточного опыта и понимания функций игровых заданий в обучении.

Что касается восприятия преимуществ игр, в обеих группах учащиеся подчёркивали, что игровые элементы вносят разнообразие в учебный процесс и делают занятия более увлекательными. При этом в контрольной группе акцент чаще делался на обучающую ценность игр, тогда как учащиеся экспериментальной группы чаще отмечали такие аспекты, как эмоциональная вовлеченность и возможность взаимодействия с одноклассниками. Это различие может свидетельствовать о том, что учащиеся, ранее редко сталкивавшиеся с игровыми подходами, сначала обращают внимание на внешнюю привлекательность процесса, а не на его образовательный потенциал.

Таким образом, сравнение показывает, что внедрение игр в учебный процесс требует не только адаптации самих материалов, но и работы с мотивацией и пониманием учащихся, особенно в тех случаях, когда подобные практики ранее не применялись или применялись очень редко. Тем не менее, полученные данные подтверждают потенциал игровых методов в обучении английскому языку.

После проведения входного анкетирования учащимся было предложено пройти тестирование. Тест содержал три задания. Первое задание было направлено на проверку лексических знаний по теме “Wild animals”. Второе задание предусматривало умение образовывать формы множественного числа существительных. В третьем задании, посвящённом теме Past Progressive, учащиеся должны были выбрать правильную форму глагола to be, что позволило выявить уровень сформированности соответствующих грамматических навыков. Входное тестирование показало небольшой разрыв в уровне владения английским языком у учащихся обеих групп, средний балл в экспериментальной группе составил 4 балла, а в контрольной 3,7 балла.

После проведения анкетирования и входного тестирования началась серия учебных занятий в экспериментальной группе, где к традиционному материалу уроков были добавлены обучающие игры. Занятия в

контрольной группе шли в обычном режиме. При разработке уроков была применена классификация методов обучения по назначению, предложенная М.А. Даниловым и Б.П. Есиповым. В рамках этой классификации выделяются следующие методы:

1. приобретение знаний;
2. формирование умений и навыков;
3. применение знаний;
4. творческая деятельность;
5. закрепление материала;
6. проверка знаний, умений и навыков.

Эта классификация методов гармонично соотносится с классической схемой организации учебного занятия и направлена на то, чтобы помочь педагогам в реализации учебно-воспитательного процесса, а также упростить номенклатуру методов [4, с. 106].

Полученные знания активно применялись в игровых упражнениях. Например, на первом занятии ученикам была предложена ролевая игра. Им был показан рисунок с изображением людей, выполняющих различные действия. Задание было следующее, представившись одним из персонажей с рисунка, составить предложения о том, что вы делали в определенное время, используя форму Past Progressive. При изучении глаголов состояния школьники выполняли задания на платформе Wordwall, где подбирали глаголы к органам чувств в формате интерактивной диаграммы.

Особое внимание уделялось заданиям, стимулирующим творческое мышление. На втором занятии обучающиеся приняли участие в блиц-квизе. Некоторым учащимся (ведущим) были предложен коллаж с изображением диких животных. В игровой форме они придумывали небольшую историю о выбранном животном, но при этом не называли его. Одноклассники задавали уточняющие вопросы, чтобы угадать, о каком животном идёт речь. Выигрывал тот обучающийся, который мог дать правильное название животного на английском языке. Эта игра позволяла не только закреплять лексику по теме «Wild Animals», но и тренировать структуру вопросительных и отрицательных предложений, а также расширять вокабулар за счет широкого использование имён прилагательных.

Закрепление изученных правил осуществлялось как в учебнике, так и в игровых заданиях. Например, задания по тренировке времени Past Progressive сочетали упражнения из учебника и игровой формат, что обеспечивало переход от игровой формы к традиционной систематизации знаний, при этом продуктивность большинства обучающихся при работе с упражнениями из учебника была достаточно высокой.

На заключительном занятии основное внимание было удалено повторению всего изученного материала. Здесь игровые задания на платформе Wordwall использовались в качестве ведущих, а не вспомогательных методов обучения; учащиеся сразу получали баллы за правильные ответы, что способствовало закреплению знаний в интересной увлекательной форме, и то же время позволяло выявить проблемные моменты в освоении материала.

Элемент контроля присутствовал практически на каждом занятии. Так, при выполнении упражнений у доски учитель имел возможность оценить уровень усвоения правил. В интерактивных играх на платформе Wordwall результаты учащихся фиксировались автоматически: правильные и неправильные ответы позволяли быстро выявить проблемные места. На заключительном уроке игровая деятельность выполняла диагностическую функцию, позволяя проверить степень готовности учеников к итоговому анкетированию и дальнейшему тестированию.

По результатам экспериментальной работы было проведено анкетирование, позволяющее оценить эффективность примененных игровых технологий.

Анкетирование в контрольной группе выявило, что большинство учащихся воспринимают занятия по английскому языку как эффективные и полезные. Эмоциональный фон занятий также оказался преимущественно положительным. Подавляющее большинство участников отметили интерес и удовольствие от уроков (63%), только единичные ответы отражали нейтральное отношение, а небольшая часть учащихся (23%) указали на трудности в усвоении материала. При этом признаков усталости на занятиях не отмечено, что свидетельствует о благоприятной атмосфере, однако выявленные затруднения у некоторых учащихся требуют дополнительного внимания со стороны преподавателя.

Особый интерес вызвал вопрос об игровых формах обучения. Практически все участники выразили желание включать игровые элементы в уроки, и только единичное мнение было противоположным. При этом предпочтения относительно частоты игр распределились довольно разнообразно: от редкого использования (38%) до включения в каждый урок (16%). В совокупности эти данные указывают

на высокий мотивационный потенциал игровых технологий и необходимость учитывать их при планировании занятий.

В целом, результаты анкетирования демонстрируют положительное отношение учащихся к занятиям английским языком, высокую оценку их эффективности, преобладание положительных эмоций на уроках, а также выраженный интерес к использованию игровых методов, что может служить основанием для дальнейшего внедрения игровых форм в образовательный процесс с учётом умеренной частоты и индивидуальных особенностей учащихся.

Анкетирование в экспериментальной группе показало высокую степень положительного восприятия игровых методов обучения на уроках английского языка. Характерно, что ответ «никогда», на вопрос анкеты о том, как часто учащиеся хотели бы играть на уроках английского языка, не был выбран ни разу, что уже само по себе отражает позитивное отношение учащихся к игровым формам обучения. Небольшая часть участников (11%) предпочла бы играть на уроках английского языка редко (1–2 раза в месяц), некоторые (22%) – раз в неделю, а большинство (67%) высказались за более частое их включение: часть выбрала вариант «несколько раз в неделю», а часть – «на каждом уроке». Эти ответы свидетельствуют о высокой мотивации к обучению через игровую деятельность.

Оценивая влияние игр на развитие языковых навыков, часть участников (28%) отметили, что игры им очень помогли: сняли языковой барьер, учащиеся не боялись допускать ошибки, т.к. это игра; а остальные (72%) указали на умеренный, но всё же положительный эффект. Отрицательных оценок данная методика не получила, что подтверждает её результативность. Примечательно, что все учащиеся отметили интерес к урокам, где применялись игры, что указывает на высокий уровень вовлечённости обучающихся в учебный процесс.

Эмоциональное восприятие занятий также оказалось преимущественно положительным: значительная часть опрошенных (78%) испытывали интерес и удовольствие, а остальные – нейтральные эмоции. Жалоб на усталость или трудности в понимании заданий не было, что отличает экспериментальную группу от контрольной, где у некоторых учеников наблюдались затруднения в восприятии учебного материала.

Кроме того, учащиеся экспериментальной группы указали, какие игровые формы им наиболее понравились. Наибольший интерес вызвали квизы (46%) и интерактивные игры (45%), тогда как ролевые игры не получили поддержки (0%). Некоторая часть учеников отметила другие, не предложенные в списке форматы. Это позволяет сделать вывод о предпочтении игровых заданий, которые содержат вопросно-ответную деятельность или цифровую активность.

Таким образом, данные анкетирования подтверждают высокую эффективность внедрения игровых методов в процесс обучения английскому языку. Учащиеся экспериментальной группы не только проявили большой интерес к играм, но и отметили их положительное влияние на усвоение материала. Эмоциональный отклик также оказался исключительно положительным, что позволяет рассматривать игровые методы как действенный инструмент повышения мотивации и вовлечённости в образовательный процесс.

По завершении экспериментальной работы было проведено итоговое тестирование с целью определения эффективности проведённого эксперимента. Учащимся была предложена контрольная работа, включающая различные типы заданий. В заданиях проверялись следующие умения: преобразование существительных во множественное число, в том числе знание их особых форм; употребление глаголов во времени Past Progressive; выбор правильной формы глагола из двух предложенных вариантов. Завершающее задание предусматривало перевод слов по теме “Wild Animals”.

Итоговое тестирование продемонстрировало более высокие результаты в экспериментальной группе, где проводилась работа с использованием обучающих игр, по сравнению с контрольной группой, обучавшейся с использованием традиционных методик. В экспериментальной группе оценку «отлично» получили 5 учащихся, тогда как в контрольной группе данный результат отсутствовал. Оценку «хорошо» продемонстрировали 10 учащихся экспериментальной группы и 5 учащихся контрольной группы. На уровень «удовлетворительно» справились 4 ученика в экспериментальной группе и 5 – в контрольной. При этом в контрольной группе 4 школьника показали неудовлетворительные результаты, тогда как в экспериментальной группе таких не оказалось.

Выводы

Анализ полученных данных позволяет сделать вывод, что использование обучающих игр оказывает положительное влияние на процесс овладения иностранным языком в условиях средней школы. Игровая форма работы не только способствует повышению мотивации учащихся, но и обеспечивает более проч-

ное усвоение грамматического и лексического материала, и как результат, более высокую академическую успеваемость в группе.

Положительным фактором является то, что игровые методы обучения обеспечивают более высокий уровень вовлечённости, мотивации и положительных эмоций обучающихся по сравнению с традиционными занятиями.

Гончарук А.Е. указывает, что игра усиливает языковую практику, развивает инициативу, уверенность, создаёт условия для осмысленного усвоения языка и служит диагностическим инструментом для учителя [2].

Таким образом, результаты опытно-экспериментальной работы подтверждают целесообразность включения игровых методов в систему преподавания английского языка на среднем этапе обучения.

Список источников

1. Викторова К.М., Ткачук М.А. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся // Образование. Карьера. Общество. 2013. № 4-1. С. 79 – 83.
2. Гончарук А.Е. Игровые технологии на уроках английского языка по ФГОС // Педагогика и психология: вопросы теории и практики. 2020. № 1. С. 48 – 55.
3. Дергачева Л.М. Классификация дидактических игр с позиции различных методологических подходов // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования. 2018. № 5. С. 39 – 43.
4. Дыхан Л.Б., Кукушин В.С., Трушкин А.Г. Педагогическая валеология: учебно-методическое пособие / под ред. В.С. Кукушина. Москва: ИКЦ «МарТ», 2005. 528 с.
5. Еремина С.А., Мещеряков К.С. Использование элементов игры на уроках иностранного языка // Педагогическое образование в России. 2019. № 4. С. 58 – 65.
6. Захарова Т.Н., Затянина Т.Н. Дидактическая игра: история, теория, образовательная практика: учебно-методическое пособие. Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2024. 78 с.
7. Комова А.Д. Сущность игровой технологии // Теория и практика современной науки. 2019. № 5 (47). С. 748 – 750.
8. Кудрявцева Ю.Д., Крутикова Л.А. Современные игровые технологии на уроках английского языка как средство реализации требований ФГОС // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2016. Т. 46. С. 220 – 225.
9. Пидкасистый П.И. Педагогика: учебник и практикум для вузов. Москва: Издательство Юрайт, 2024. 408 с.
10. Сластенин В.А., Исаев И.Ф., Шиянов Е.Н. Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / под ред. В.А. Сластенина. Москва: Издательский центр "Академия", 2002. 576 с.
11. Харламов И.Ф. Педагогика: учебное пособие. М.: Гардарики, 2003. 519 с.
12. KOÇ, G., Sütçü S. The Impact of Gamification on Secondary School Students' Grammar Proficiency // Educational Policy Analysis and Strategic Research. 2023. Vol. 18. No. 1. P. 31 – 45.

References

1. Viktorova K.M., Tkachuk M.A. The Role of Gaming Technologies in the Formation of General and Professional Competencies of Students. Education. Career. Society. 2013. No. 4-1. P. 79 – 83.
2. Goncharuk A.E. Gaming Technologies in English Lessons According to the Federal State Educational Standard. Pedagogy and Psychology: Theoretical and Practical Issues. 2020. No. 1. P. 48 – 55.
3. Dergacheva L.M. Classification of Didactic Games from the Perspective of Various Methodological Approaches. Bulletin of Moscow City Pedagogical University. Series: Informatics and Informatization of Education. 2018. No. 5. P. 39 – 43.
4. Dykhan L.B., Kukushin V.S., Trushkin A.G. Pedagogical valeology: a teaching aid. Edited by V.S. Kukushin. Moscow: ITC "MarT", 2005. 528 p.
5. Eremina S.A., Meshcheryakov K.S. Using game elements in foreign language lessons. Pedagogical education in Russia. 2019. No. 4. P. 58 – 65.
6. Zakharova T.N., Zatyanina T.N. Didactic game: history, theory, educational practice: a teaching aid. Yaroslavl: State Autonomous Institution of Additional Professional Education Yaroslavl Region, 2024. 78 p.
7. Komova A.D. The essence of game technology. Theory and practice of modern science. 2019. No. 5 (47). P. 748 – 750.

8. Kudryavtseva Yu.D., Krutikova L.A. Modern gaming technologies in English lessons as a means of implementing the requirements of the Federal State Educational Standard. Scientific and methodological electronic journal "Concept". 2016. Vol. 46. P. 220 – 225.
9. Pidkasisty P.I. Pedagogy: a textbook and practical training for universities. Moscow: Yurait Publishing House, 2024. 408 p.
10. Slastenin V.A., Isaev I.F., Shiyano E.N. Textbook for students of higher pedagogical educational institutions. Edited by V.A. Slastenin. Moscow: Publishing Center "Academy", 2002. 576 p.
11. Kharlamov I.F. Pedagogy: a teaching aid. M.: Gardariki, 2003. 519 p.
12. KOÇ, G., Sütçü S. The Impact of Gamification on Secondary School Students' Grammar Proficiency. Educational Policy Analysis and Strategic Research. 2023. Vol. 18. No. 1. P. 31 – 45.

Информация об авторах

Ручкина Е.М., кандидат филологических наук, доцент, Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского

Качаева Ю.К., Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского, jul.cachaeva@yandex.ru

© Ручкина Е.М., Качаева Ю.К., 2025
