

МИНОБРАЗОВАНИЯ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ: АДАПТАЦИЯ МЕТОДИК ДЛЯ
АНГЛИЙСКОГО И КИТАЙСКОГО НА МАТЕРИАЛЕ МУЛЬТСЕРИАЛОВ**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 411 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков

Глебовой Киры Васильевны

Научный руководитель
доцент кафедры английского
языка и методики его
преподавания, к.филол.н., доцент

подпись, дата

С.Е. Тупикова

Зав. кафедрой
английского языка и методики
его преподавания, к.пед.н.,
доцент

подпись, дата

Г.А. Никитина

Саратов 2026

Введение. *Актуальность* *предпринятого исследования* определяется тем, что технологии в обучении лексике постоянно совершенствуются, делая образовательный процесс более доступным и интересным. Одним из инструментов, направленных на такое совершенствование, является геймификация. Геймификация предполагает изменение образовательного процесса (в том числе и при обучении лексике) с помощью игровых технологий разного вида, однако не предполагает полное превращение обучения в игру. При геймификации процесса обучения могут использоваться различные инструменты, такие как виртуальные соревнования, игровые задания, интерактивные задания, метод рейтингов и баллов и т.д. Одним из методов геймификации обучения также может являться использование материалов популярных мультсериалов, которые являются актуальными на территории многих стран (что важно при обучении лексике), отражают актуальные вопросы и проблемы, но в тоже время имеют простую и понятную лексическую конструктивную основу, облегчающую процесс обучения иностранному языку. Использование мультипликационных сериалов позволяет сделать процесс обучения более «живым» - персонажи в мультсериалах используют более простую и доступную лексику, при этом обыгрываются повседневные сюжеты и события; яркие и колоритные персонажи и их образы лучше способствуют запоминанию информации, а сам процесс обучения с помощью мультипликации представляется более доступным.

Геймификация обучения обладает определенными принципами, которые помогают лучше усваивать новый материал в более доступной и легкой форме. Среди таких принципов можно выделить быструю обратную связь, анализ сюжетной линии, систему мотивации обучающегося, что позволяет в целом сделать процесс обучения более интересным вне зависимости от возраста обучающегося. Следует отметить, что геймификация является сравнительно новым способом обучения, который во многом сформировался под влиянием игровых элементов, однако подобный подход

уже сейчас демонстрирует достаточно высокие результаты при обучении, что подтверждается в том числе и различными эмпирическими исследованиями по отдельным направлениям образовательного процесса. Количество методов, используемых для геймификации обучения лексике достаточно велико, и выбор оптимального зависит от потребностей обучающегося, его целей, а также уровня владения языком.

Объект исследования: процесс обучения иноязычной лексике как способ повышения эффективности образовательного процесса.

Предмет исследования: специфика использования геймификации в обучении лексике для английского и китайского языков на материале мультсериала «Свинка Пеппа».

Цель исследования: анализ специфики использования геймификации в обучении лексике для английского и китайского языков на материале мультсериала «Свинка Пеппа».

Гипотеза исследования: предполагается, что формирование использование геймификации в рамках обучения иностранной лексике на основе аутентичных видео дает более эффективные результаты обучения, чем использование традиционных методик и практик.

Задачи исследования:

1. Изучить сущность, историю и ключевые компоненты геймификации.
2. Исследовать психолого-педагогические аспекты и преимущества геймификации в обучении лексике.
3. Сформулировать основные методы и приемы геймификации в обучении лексике.
4. Проанализировать принципы адаптации приемов геймификации для обучения лексике на материале аутентичного видео.
5. Разработать комплекс геймифицированных заданий для английского языка.
6. Разработать комплекс геймифицированных заданий для китайского языка.

Методы исследования. В соответствии с характером поставленных задач и с учетом специфики проблемы использовались следующие методы исследования: критический анализ научной и методической литературы по проблеме, реферирование, конспектирование, анализ, обобщение, наблюдение.

Методологическая и теоретическая база исследования. В основу данного исследования легли научные труды последних лет, посвященные общим и конкретным проблемам обучения иностранному языку. Базой данного исследования выступили работы таких авторов, как: Болтышев М.Г., Шаповалова А.Д., Шакирова Н.Ю., Касаткина Н.Н., Позднякова М. Н., Карпачева И. А., Мелякин В.Ю., Ступкина М.В., Шишигин К.А., Сафьянникова Г.Е. и другие.

Материалы исследования. Британский мультсериал «Свинка Пеппа» (*Peppa pig*).

Научная новизна исследования заключается в том, что были проанализированы возможности внедрения геймификации в обучении лексике английского и китайского языков на материале анимационного сериала «Свинка Пеппа», являющегося популярным мультсериалом во многих странах.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что было не только структурировано понятие «геймификация обучения», но и проанализированы особенности использования геймификации с помощью материалов аутентичного видео.

Практическая значимость исследования заключается в том, что на конкретном примере (анимационного сериала «Свинка Пеппа») были проанализированы возможности внедрения геймификации в обучение лексике на рамках английского и китайского языков. Результаты исследования могут быть использованы в преподавании курсов: методика обучения иностранного языка, альтернативные методы обучения, раннее обучение иностранному языку и других.

Структура исследования определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

Во введении обосновывается актуальность работы, формулируются цели и задачи исследования, а также его теоретическое и практическое значение, указываются методы анализа.

В первой главе исследуются особенности использования геймификации в обучении лексике иностранного языка. Проанализированы сущность, история и ключевые компоненты геймификации, ее психолого-педагогические аспекты и преимущества в процессе обучения, а также основные методы и приемы.

Во второй главе приводится разработка геймифицированных заданий на основе материала мультсериала Свинка Пеппа и методические рекомендации. Представлен комплекс геймифицированных заданий для английского и китайского языка (с примерами).

В заключении подводится итог проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы геймификации в обучении лексике иностранного языка» было выявлено, что развитие современных технологий, переход многих образовательных процессов в онлайн-пространство, а также изменение самих подходов к обучению требует использования совершенно новых, отвечающих вызовам времени методик. Одной из таких методик является геймификация. Геймификация – это способ обучения, который предполагает использование игровых элементов в неигровой деятельности. Развитие геймификации в историческом контексте имеет сложный путь – от системы менеджмента геймификация постепенно перешла и в другие сферы. Геймификация направлена на преодоление монотонности процесса обучения, на улучшение показателей обучаемости, на разнообразие образовательного контента и программы, а также на формирование обучающихся использовать полученные

навыки в практических условиях. Существует достаточно много методов геймификации обучения в лексике, среди которых можно выделить такие методы, как Memory game, Word search, микрозадания, Digital storytelling и другие. Их использование дает возможность добиться более эффективных результатов обучения лексике, наглядности получаемых достижений, а также высокой мотивации обучающегося в рамках образовательного процесса.

Внедрение геймификации в процесс обучения решает сразу несколько задач:

- помогает снизить у обучающегося страх ошибок, который представляет собой достаточно частое явление при изучении нового материала. Страх допустить ошибку мешает усвоению материала, снижает замотивированность обучающегося, а значит, не дает добиться положительных результатов в образовательном процессе. Геймификация, в свою очередь, позволяет снизить уровень страха ошибки за счет используемых технологий. Однако, важно отметить, что если инструменты геймификации используются для снижения уровня страха ошибок среди обучающихся, то следует избегать таких методик, как рейтинговой или балльной системы;

- при геймификация информация становится не просто элементом теоретического обучения, но инструментом решения практических задач в зависимости оттого, какой именно характер будет носить геймификация. Получаемые в процессе обучения знания сразу же используются в практических целях;

- геймификация позволяет замотивировать на участие в образовательном процессе даже самых пассивных обучающихся, что обеспечивается как индивидуальным подходом при выборе методик внедрения геймификации, так и существующей системой поощрения. Игровой элемент позволяет вовлечь в образовательный процесс тех, кто испытывает в том числе сложности с социализацией и работой в коллективе.

Среди приемов, которые используются в рамках геймификации обучения лексике, также существуют самые различные вариации популярных

игр. Так, например, один из приемов носит название «Шаги» и предполагает, что обучающийся должен добраться до конкретной точки или же своей пары, однако каждый шаг требует от него ответа на вопрос, выполнения простого задания или же произнесение слова на соответствующую заданную тематику. Победителем может считаться тот, кто быстрее всех достигнет обозначенной цели. Соревновательность данного приема являются стимулом и мотивацией ученика как можно лучше выполнять поставленные перед ним задачи.

В качестве приемов геймификации обучения лексике может выступать также использование разнообразных интернет-платформ, созданных для разработки и визуализации заданий по лексике на конкретном языке. На сегодняшний день из них можно отметить WordConfusion, Quizlet, WordWall и другие. Данные платформы позволяют создавать как простые, так и более сложные задания, которые могут служить в качестве ежедневной работы для обучающихся по освоению материала или же по тренировке своих знаний. Разнообразие таких платформ и ресурсов позволяет осуществлять самые сложные идеи.

Во второй главе «Разработка геймифицированных заданий на основе материала мультсериала Свинка Пеппа и методические рекомендации» были сделаны следующие выводы: частью геймифицированных занятий может стать в том числе и аутентичное видео. Аутентичное видео представляет собой видео на языке носителя такого языка, которое предназначено для других носителей. Плюсом аутентичных видео для обучения является то, что они дают возможность оценить более свободную лексику, а также то, что позволяют ознакомиться с культурными особенностями и реалиями конкретной языковой среды. Аутентичные видео при использовании в рамках геймификации при этом могут быть различными – блоги, сериалы, фильмы, короткие ролики и т.д.

В практической части исследования были разработаны определенные программы (комплексы) геймифицированных заданий для английского и китайского языков на основе мультсериала «Свинка Пеппа». Данный сериал

не только популярен у детей во всем мире, но также является отличным примером аутентичного видео, которое позволяет производить обучение за счет легкого сюжета, короткого хронометража, а также актуальных тем. Для английского языка предлагаются такие задания, как микрообучение, Memory game и Digital storytelling.

Для китайского языка, в первую очередь, следует определиться с тем, какой формат видеоматериала дается ученику. Если это текст на языке оригинала с субтитрами – задания могут быть одни. Если это локализованный мультсериал на китайском языке – задания могут быть совершенно другие. Комплекс геймифицированных заданий для китайского языка, предложенный в данной работе, включает в себя такие методы, как составление собственного сюжета на основе части просмотренного материала, заполнение пропущенных слов, а также использование карточек с иероглифами, использование специальных приложений для тренировки навыков.

Использование видео в геймификационных занятиях дает возможность не только получить образовательные навыки по изучению иностранного языка, но также сделать образовательный процесс более интересным. Предлагаемые нами геймифицированные задания позволят добиться лучшего результата изучения иностранных языков в геймифицированной форме, и при этом при минимальном техническом оснащении.

Заключение. Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

1. Геймификация – это сравнительно новый процесс в обучении, который предполагает использование игровых элементов в любой неигровой деятельности. Процесс обучения в современных условиях также включает в себя отдельные элементы геймификации, и степень их использования зависит от множества факторов – например, технических возможностей или непосредственной цели обучения. История развития геймификации обучения включает в себя различные этапы, куда можно отнести в том числе и развитие массовых движений – например, скаутов, а также создание образовательных

игровых платформ и приложений. Основными компонентами геймификации обучения являются наличие рейтинговой системы; использование или моделирование сюжетной линии; использование знаков отличия – значков, отметок, наклеек и т.д. Современные технологии позволяют геймифицировать любое образовательное направление, так как широкий инструментарий включает в себя виртуальную реальность, искусственный интеллект, разработку сайтов и приложений.

2. Психолого-педагогические аспекты геймификации в обучении лексике включают в себя психологический комфорт обучающегося, возможность получения быстрой или даже мгновенной обратной связи от наставника, достижение лучших образовательных результатов за счет большей мотивации, совершенствование навыков работы в команде, нацеленность на результат, отсутствие страха совершения ошибок. Преимущества геймификации в обучении лексике заключаются в том, что обучающиеся достигают лучших результатов по сравнению с теми, кто продолжает обучение по традиционным программам, что подтверждается в том числе экспериментальными исследованиями. Большая вовлеченность в процесс, участие в сюжете, который также является важной частью геймификации обучения, возможность корректировать свои решения исходя из советов и правок наставника – все это дает возможность обучающему лучше вникнуть в образовательный процесс, усвоить и понять больше материала, наработать навыки его практического использования.

3. Существует достаточно много методов геймификации обучения лексике, которые сформировались и как самостоятельные методы использования, и как дополнение к остальным. Такие методы как Memory game, Word search, микрозадания, Digital storytelling и другие позволяют развить не только словарный запас и иные лексические навыки обучающегося, но также его память, внимательность, многозадачность, умение работать в команде. Помимо того, использование методов геймификации позволяет сделать процесс обучения интересным и разнообразным. Разнообразны также

и приемы, которые используются при геймификации обучения лексике. Как методы, так и приемы геймификации следует использовать в совокупности, что позволит добиться наилучшего результата в обучении.

4. Аутентичные видео в рамках технологий геймификации при изучении иностранного языка – это достаточно важный, и в тоже время наглядный инструмент, который может задействоваться на занятии как непосредственно, так и в рамках выстроенной сюжетной конструкции. Важным отличием аутентичных видео от видео на иностранном языке является то, что первые создаются носителями языка для других носителей, что дает возможность наблюдателям ознакомиться не только с лексическими особенностями, но также и с особенностями культурологической среды. Использование аутентичных видео в рамках геймификации предполагает наличие определенных принципов, среди которых можно выделить адаптацию материала перед его непосредственным использованием, подбор такого материала, который будет интересен обучающимся, а также учет подготовки и возраста обучающихся при выборе аутентичных видео. Использование аутентичных видео может сопровождаться наличием других материалов из геймифицированных – например, дополняться различными квестами и кроссвордами, использованием цитат из просмотренного видео на дальнейших занятиях, созданием своих локальных шуток, основанных на материалах видео и т.д.

5. В качестве основного материала, на основании которого будет строиться комплекс геймифицированных заданий для английского языка, в данной работе будет использоваться мультсериал «Свинка Пеппа». Комплекс геймифицированных заданий для английского языка на основе аутентичного видео по мультсериалу Свинка Пеппа включает в себя определенную специфику геймифицированных занятий. В рамках данного комплекса предлагается использовать несколько видов геймифицированных практик – микрообучение, Memory game и Digital storytelling. Все перечисленные методы строятся на том, что первоначально изучается материал аутентичного видео

(например, определенная серия мультсериала). Микрообучение предполагает взаимодействие с учениками в образовательном формате за пределами образовательного процесса – например, путем рассылки небольших заданий и их мгновенной проверки. Игры на память предполагают, что на основании просмотренного видео ученика предлагается соединить два вида карточек так, чтобы получилась целостная фраза. Третий тип заданий предполагает, что ученики создадут собственный сюжет после того, как ознакомятся с завязкой и содержанием серии мультсериала.

6. Обучение китайскому языку – достаточно сложная задача, которая предполагает наличие определенных заданий и обучающего материала. Таким материалом может становиться также аутентичное видео, например, локализованный мультсериал «Свинка Пеппа». В переводе на китайский данный мультсериал не только сохраняет исходный смысл происходящего, но также включает определенные традиционные реалии, характерные для восточного общества. Комплекс геймифицированных заданий для китайского языка, предложенный в данной работе, включает в себя такие методы, как составление собственного сюжета на основе части просмотренного материала, заполнение пропущенных слов, а также использование карточек с иероглифами, использование специальных приложений для тренировки навыков.