

**ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ (ПО ОБЛАСТЯМ И УРОВНЯМ ОБРАЗОВАНИЯ) /  
THEORY AND METHODS OF TEACHING AND UPBRINGING (BY AREAS AND LEVELS OF EDUCATION)**

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.136.64>

**ВОЗМОЖНОСТИ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ НА СРЕДНЕЙ  
СТУПЕНИ ОБУЧЕНИЯ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Научная статья

**Позднякова М.Н.<sup>1\*</sup>, Панарина Г.И.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> ORCID : 0000-0003-4558-919X;

<sup>2</sup> ORCID : 0000-0003-4313-8256;

<sup>1,2</sup> Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина, Елец, Российская Федерация

\* Корреспондирующий автор (marina4907[at]mail.ru)

**Аннотация**

В статье рассматривается проблема овладения грамматическими навыками иностранного языка на средней ступени обучения. Целью исследования является выявление эффективности внедрения в учебный процесс технологии геймификации для снижения трудностей при изучении грамматического материала школьниками. В ходе исследования были использованы следующие методы: педагогический эксперимент, анализ и синтез информации. В результате было выявлено, что применение технологии геймификации для формирования грамматических навыков иноязычного говорения является эффективным при регулярном внедрении игровых элементов, в том числе разработанных с помощью цифровых инструментов, в учебный процесс и сочетании их с традиционными дидактическими заданиями.

**Ключевые слова:** грамматические навыки говорения, урок английского языка, возрастные особенности младшего подросткового периода, технология геймификации, обучающие компьютерные программы.

**POSSIBILITIES OF GAMIFICATION IN TEACHING FOREIGN LANGUAGE AT THE SECONDARY LEVEL IN  
GENERAL EDUCATION SCHOOL**

Research article

**Pozdniakova M.N.<sup>1\*</sup>, Panarina G.I.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> ORCID : 0000-0003-4558-919X;

<sup>2</sup> ORCID : 0000-0003-4313-8256;

<sup>1,2</sup> Bunin Yelets State University, Yelets, Russian Federation

\* Corresponding author (marina4907[at]mail.ru)

**Abstract**

The article examines the problem of mastering grammatical skills of a foreign language at the secondary level of education. The aim of the study is to determine the effectiveness of introducing gamification technology into the educational process to reduce difficulties in learning grammatical material by schoolchildren. The following methods were used in the course of the research: pedagogical experiment, analysis and synthesis of information. As a result, it was established that the use of gamification technology for the formation of grammatical skills of foreign-language speaking is effective in the case of regular introduction of game elements, including those developed with the help of digital tools, into the learning process and combining them with traditional didactic tasks.

**Keywords:** grammatical speaking skills, English lesson, age specifics of early adolescence, gamification technology, computer-based learning programmes.

**Введение**

Овладение иностранным языком часто связано с необходимостью заучивания огромного количества материала, что, безусловно, представляет собой определенные трудности для подростков. Вследствие этого в младшем подростковом возрасте снижается мотивация к изучению иностранного языка. Особую сложность представляет собой и применение изученных грамматических моделей в речи из-за отсутствия автоматизированных навыков.

Изучение педагогической литературы, посвященной особенностям подросткового возраста показало, что основными задачами учителя иностранного языка являются следующие:

- 1) развитие мотивации обучающихся;
- 2) учет познавательных интересов обучающихся;
- 3) создание учебных ситуаций для коммуникации со сверстниками [1], [2].

В этом возрасте внимание подростка становится более стабильным, но память остается избирательной [3]. Исходя из психологических запросов подростка, можно сделать вывод о том, что внедрение технологии геймификации в учебный процесс может повысить эффективность обучения, поскольку соответствует психологическим потребностям младшего подросткового возраста.

В основу исследования положен принцип комплексного использования таких методов педагогического исследования, как наблюдение, анализ и синтез полученных результатов. Ход педагогического эксперимента базируется на принципе целостного изучения педагогического процесса. Принцип объективности был применен для всестороннего анализа полученных результатов.

## Основные результаты

Формирование грамматических навыков по определению Е.И. Пассова – это «способность говорящего выбрать модель, адекватную речевой задаче, и оформить ее соответственно нормам данного языка» [4, С. 401]. Основные грамматические умения и навыки в процессе обучения иностранному языку должны быть сформированы уже в пятом классе. Использование технологии геймификации может значительно облегчить этот процесс.

Термин «геймификация» активно используется методистами, однако до сих пор нет однозначного определения. Некоторые исследователи (Л.А. Аркадьева, Панкратова К.А. и другие) считают, что это «средство» [5], [6], [7], другие (например, Белкина Е.С., Шурупова М.В. – «способ» [8], третьи – «прием» [9]). Следует, однако, отметить, что все чаще геймификацию определяют как «технология». Так, в работах исследователей Рябенко К.А. [10], Чудаковой К.А., Пыхиной Н.В. [11] Цветковой А.В. [12] и других под геймификацией понимается именно технология. Это не случайно. В словаре «Философия науки и техники: тематический словарь справочник» (авторы Некрасов С.И., Некрасова Н.А.) одно из пяти значений термина – «применение любого научного знания для решения практических задач». Авторы отмечают, что «технология включает в себя методы, приёмы, режим работы, последовательность операций и процедур, она тесно связана с применяемыми средствами, оборудованием, инструментами, используемыми материалами» [13, С. 207]. В нашем исследовании мы опираемся на определение геймификации как технологии. Под названным термином понимается совокупность игровых приемов и методов, используемых на регулярной основе для достижения практической цели овладения иностранным языком.

В феврале и марте 2023 года нами был проведен педагогический эксперимент в общеобразовательных школах Липецкой и Воронежской областей. Количество обучающихся в контрольной и экспериментальной группах – по 54 человека. В эксперименте участвовали сельские и городские подростки, изучающие английский язык. Объектом исследования стали обучающиеся пятых классов, поскольку к этому возрасту школьники уже имеют определенный опыт в изучении английского языка, владеют достаточной лексической и грамматической базой. Цель экспериментальной работы – развитие грамматических навыков говорения на английском языке с применением технологии геймификации, прежде всего, с использованием цифровых технологий.

Начальный уровень владения обучающимися английским языком был определен с помощью дидактического тестирования. Тест состоял из 10 письменных заданий. Были выделены два критерия оценивания: когнитивный и деятельностный. Показатели когнитивного критерия основывались на умении образовать степени сравнения прилагательных, образовать порядковые числительные, образовать формы глагола в простом прошедшем времени и других. При этом деятельностный критерий выражался в умении составлять различные типы простых предложения, а также переводить и использовать разные временные формы. Каждое задание оценивалось в баллах от 1 до 3 в зависимости от количества правильных ответов. Пример заданий представлен в таблице 1.

Таблица 1 - Описание заданий дидактического теста и их оценка в баллах

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.136.64.1>

Описание заданий когнитивного критерия	Оценка задания в баллах	Описание заданий деятельностного критерия	Оценка задания в баллах
задание на образование степеней сравнения прилагательных: <i>long, small, good, bad, little, interesting, famous, sunny, beautiful</i>	Максимальное количество баллов – 3. 8-9 слов - 3 балла 6-7 слов - 2 балла 4-5 слов – 1 балл 3 слова и менее – 0 баллов	задание на завершение разделительных вопросов: 1) <i>You live in Russia, ...?</i> 2) <i>He went to Moscow, ...?</i> 3) <i>She will phone you, ...?</i> 4) <i>They didn't come, ...?</i> 5) <i>You don't like apples, ...?</i> 6) <i>They are pupils, ...?</i> 7) <i>He isn't a student, ...?</i> 8) <i>She didn't go to school, ...?</i> 9) <i>You were at home, ...?</i>	Максимальное количество баллов – 3. 8-9 вопросов – 3 балла 6-7 вопросов - 2 балла 4-5 вопросов – 1 балл 3 вопроса и менее – 0 баллов

В зависимости от количества баллов обучающиеся были разделены на три группы владения английским языком: высокий уровень (24-30 баллов), средний (16-23 балла), низкий (менее 15 баллов). Результаты тестирования представлены на рисунке 1.

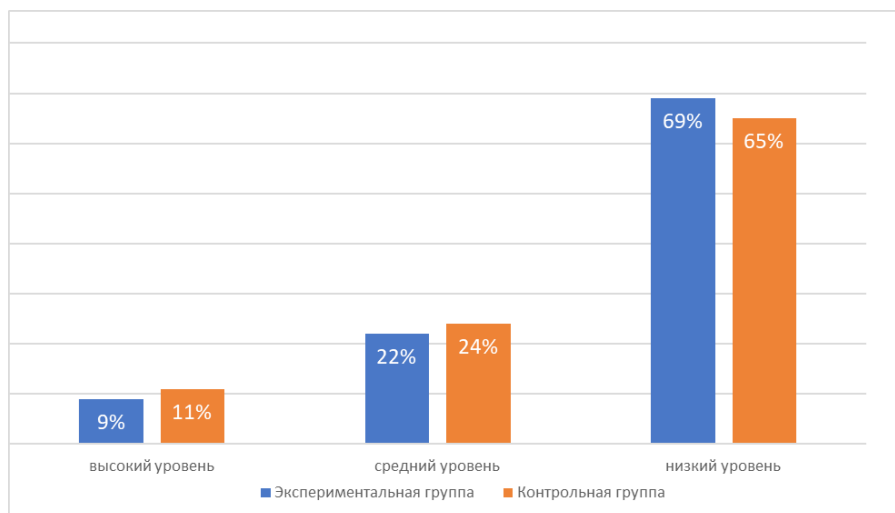


Рисунок 1 - Результаты констатирующего эксперимента  
DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.136.64.2>

Итак, большая часть участников эксперимента имеют низкий уровень успеваемости (69% в экспериментальной и 65% в контрольной группе), лишь небольшой процент обучающихся достигли высокого уровня (9% в экспериментальной и 11% в контрольной группе).

Все участники эксперимента обучались по учебнику О.В. Афанасьевой, И.В. Михеевой и К.М. Барановой для 5 класса “Rainbow English” [14], [15]. Учебник написан известными специалистами в области обучения английскому языку, предназначен для школьников и является основным компонентом УМК по английскому языку для 5 класса. Учебник соответствует ФГОС основного общего образования, одобрен РАО и РАН, включен в Федеральный перечень учебников.

По данной серии учебников обучение английскому языку школьников идет со второго класса. Таким образом, на протяжении четырех лет соблюдается преемственность в процессе обучения детей фонетической, лексической и грамматической стороне иноязычной речи. Среди грамматических правил на уроках в 5 классе изучаются следующие: the Present Simple Tense (revision), the Past Simple Tense, the Future Simple Tense, the Present Progressive Tense (revision), the Past Progressive Tense, неправильные глаголы, степени сравнения прилагательных, модальные глаголы, типы вопросов, неличные формы глагола (инфинитив, причастие), множественное число существительных, артикли с географическими названиями и другие.

Все уроки сопровождаются заданиями из аудиоприложения. Учебник красочно иллюстрирован, на протяжении всего процесса обучения английскому языку с использованием учебника “Rainbow English”, начиная со второго класса, на его страницах можно найти множество картинок людей, животных и сказочных персонажей, например, эльф Эмили и тролль Хэрри. Авторы учебника апеллируют к обучающимся, просят задать вопросы или ответить на вопросы этих персонажей, вступить с ними в диалог, выполнить разнообразные задания, рассказать о себе. Таким образом, школьники вовлекаются в игру в сказочном мире английского языка, не осознавая, что все это часть учебного процесса. Таким образом, обучающие игры, применяемые для усвоения грамматического материала, логично вписываются в структуру учебника.

После эксперимента был проведен проверочный тест по тем же критериям, что и контрольный. Результаты тестирования представлены на рисунке 2.

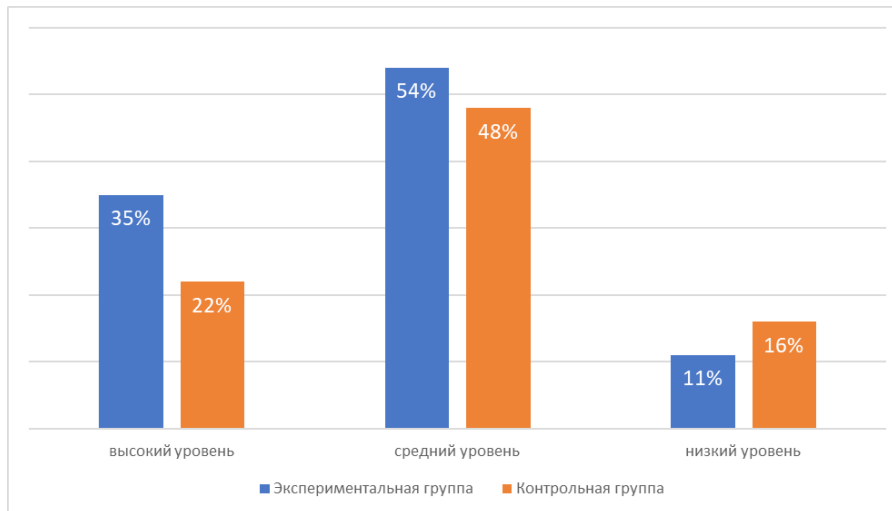


Рисунок 2 - Результаты контрольного эксперимента  
DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.136.64.3>

Таким образом, в экспериментальной группе значительно повысилось количество обучающихся с высоким уровнем владения английским языком (с 9% до 35%), в контрольной группе также отмечается повышение успеваемости на 11%. При этом следует отметить тот факт, что значительно увеличилось количество обучающихся, достигших среднего уровня (58% в экспериментальной группе, то есть их количество увеличилось более, чем в два раза). Приведенные цифры свидетельствуют об эффективности применения обучающих Интернет-платформ для формирования грамматических навыков обучающихся пятого класса.

Проведенный эксперимент подтвердил обоснованность применения технологии геймификации при обучении иностранному языку, поскольку обладает огромным дидактическим потенциалом. В процессе формирования грамматических навыков использование игровых приемов и установок, а также различных обучающих программ с элементами игры позволяет объединить когнитивные и эмоциональные аспекты, что создает оптимальные условия для успешности обучения. Геймификация создает качественно новый подход к процессу обучения и способствует формированию не только грамматических навыков школьников, но и овладению иностранным языком в целом, а по большому счету, оказывает положительное влияние на повышение мотивации школьников к учебному процессу.

### Обсуждение

Использованию игровых моментов и ситуаций в образовательном процессе посвящено множество научных исследований. В связи с развитием цифровых технологий эта тема приобретает новое звучание. Интернет-пространство предлагает нам множество обучающих Интернет-платформ. «РИА Новости» определило двадцать самых популярных из них, результаты исследования представлены на рисунке 3 [16].



Рисунок 3 - Популярные образовательные платформы  
DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.136.64.4>

Примечание: Источник: [16]

Согласно рейтингу наибольшей популярностью пользуется онлайн-школа «Skillbox». Грамматические задания здесь предлагаются как традиционно, так и в игровом стиле. Одним из лидеров по востребованности среди школьников является Интернет-платформа Lingualeo. Подача грамматического материала базируется на игровой основе. Кроме Интернет-платформ изучать иностранный язык с использованием цифровых инструментов можно при помощи любимых среди подростков компьютерных игр. Для этого достаточно просто сменить русский язык на английский.

Названные Интернет-платформы были предложены обучающимся экспериментальной группы, которые в течение двух месяцев занимались в среднем (на уроке и дома) по 30 минут в день. Это время было определено в соответствии с гигиеническими нормами, которые регламентируют использование электронных средств обучения: для обучающихся 5-9 классов – 30 минут на уроке и 100 минут в течение учебного дня (для интерактивной доски (панели) – суммарное время работы на уроке) [17].

Современные исследователи проявляют все больший научный интерес к возможностям использования технологии геймификации в обучении иностранному языку, о чем свидетельствуют многочисленные публикации. Обзор статей за 2022-2023 год показал, что геймификация используется при изучении иностранного языка как в общеобразовательной школе на разных ступенях обучения, так и в вузе [18], [19], [20], [21]. Современные ученые Апарина Ю.И., Коваль Е.И. видят эффективность ее применения для формирования лингвострановедческой компетенции, при этом авторы статьи отмечают то обстоятельство, что дидактические игры развивают мышление, внимание, а также долговременную память [21]. Обучение лексике также может базироваться на принципах геймификации, считают методисты Хмылова А.Д., Нуриева А.Р., Кулькова М.А. [19], [20]. Практически все исследователи сходятся во мнении, что геймификация способствует повышению мотивации.

### Заключение

Опросы практикующих учителей показали, что интерес к изучению иностранных языков постепенно снижается именно на средней ступени обучения. Технология геймификации в сочетании с цифровыми педагогическими технологиями призвана поддержать заинтересованность школьников в учебном процессе и повысить их мотивацию к учению. При этом процесс механического заучивания, который подчас сопровождает изучение лексико-грамматического материала любого иностранного языка, становится для обучающихся весьма затруднительным. Цифровизация образования на основе современных технологий обеспечивает возможность внедрения в учебный процесс новых и интересных для обучающихся форм, методов и средств обучения иностранному языку, что является необходимым условием повышения мотивации обучающихся к получению знаний. Геймификация, в том числе с

использованием цифровых инструментов, дает возможность найти новый формат обучения и существенно повысить их мотивацию.

В результате проведенного исследования было выявлено, что геймификация процесса обучения иностранному языку в школе является эффективной при условии сочетания традиционных дидактических заданий, сформулированных в игровой форме с возможностями, предоставляемыми Интернет-технологиями.

### Конфликт интересов

Не указан.

### Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

### Conflict of Interest

None declared.

### Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

### Список литературы / References

1. Казанская В.Г. Подросток. Трудности взросления. Книга для психологов, педагогов, родителей. 2-е изд., доп. / В.Г. Казанская. — СПб.: Питер, 2008. — 283 с.
2. Фельдштейн Д.И. Особенности ведущей деятельности детей подросткового возраста / Д.И. Фельдштейн ; под ред. Г.В. Бурменской // Хрестоматия по детской психологии: от младенца до подростка. — М.: МПСИ, 2004. — 386 с.
3. Куницын И.А. Интеллектуальные особенности обучающихся младшего подросткового возраста с различным уровнем лингвистической подготовки / И.А. Куницын, С.Ш. Фойт, Е.Н. Яхудина // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. — 2021. — №2. — С. 10-24.
4. Пассов Е.И. Урок иностранного языка / Е.И. Пассов, Н.Е. Кузовлева. — Ростов н/Д : Феникс ; М. : Глосса-Пресс, 2010. — 640 с.
5. Панкратова К.А. Геймификация как средство совершенствования лексической компетенции учащихся на уроке иностранного языка с использованием ИКТ-платформ / К.А. Панкратова // Молодежь XXI века: образование, наука, инновации. Материалы VIII Всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием. В 3-х частях / Под редакцией Л.П. Полянской. — 2019. — С. 66-67. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=42338136> (дата обращения: 10.08.2023)
6. Аркадьева Л.А. Геймификация как средство повышения мотивации младших школьников на уроках иностранного языка дистанционного формата / Л.А. Аркадьева // Известия института педагогики и психологии образования. — 2021. — № 1. — С. 80-84. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=45616145> (дата обращения: 10.08.2023)
7. Панкратова К.А. Геймификация как средство совершенствования лексико-грамматической составляющей языковой компетенции учащихся на уроке иностранного языка с использованием ИКТ-платформ / К.А. Панкратова // Молодежь XXI века: образование, наука, инновации. Материалы IX Всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием. В 4-х частях / Под редакцией Л.П. Полянской. — 2020. — С. 92-94. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44849325> (дата обращения: 12.08.2023)
8. Белкина Е.С. Геймификация как новый способ мотивации учащихся на уроках иностранного языка / Е.С. Белкина, М.В. Шурупова // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания. — 2021. — № 1 (19). — С. 113-117. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=45788375> (дата обращения: 12.08.2023)
9. Матюк Е.В. Прием геймификации на уроках иностранного языка в основной школе / Е.В. Матюк // Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования. Сборник статей по материалам LXII международной научно-практической конференции. — Москва, 2022. — С. 36-41. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49465545> (дата обращения: 12.08.2023)
10. Рябенко К.А. Использование технологий геймификации на уроках иностранного языка / К.А. Рябенко // Теория и практика обучения иностранным языкам: Традиции и перспективы развития. Сборник статей по материалам IV Международной студенческой научно-методической онлайн конференции. Ответственный редактор А.П. Василевич. — 2019. — С. 235-240. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=41347152> (дата обращения: 14.08.2023)
11. Чудакова К.А. Геймификация как инновационная технология обучения французскому языку младших подростков / К.А. Чудакова, Н.В. Пыхина // Язык, культура, ментальность: Германия и Франция в европейском языковом пространстве. Сборник статей по материалам III студенческой научно-практической конференции с международным участием / Отв. редактор К.В. Чайка. Нижний Новгород, 2023. — С. 248-252. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=53847586> (дата обращения: 14.08.2023)
12. Цветкова А.В. Использование технологий геймификации при формировании профессиональных навыков будущего специалиста на уроках иностранного языка в вузе / А.В. Цветкова // Мир науки, культуры, образования. — 2022. — № 1 (92). — С. 200-204. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48096738> (дата обращения: 14.08.2023)
13. Некрасов С.И. Философия науки и техники: тематический словарь справочник. Учебное пособие / С.И. Некрасов, Н.А. Некрасова. — Орёл: ОГУ, 2010. — 289 с.
14. Афанасьева О.В. Английский язык. 5 класс. В 2 ч. Ч. 1: учебник / О.В. Афанасьева, И.В. Михеева, К.М. Баранова. — 2-е изд., стереотип. — М.: Дрофа, 2014. — 136 с.
15. Афанасьева О.В. Английский язык. 5 класс. В 2 ч. Ч. 2: учебник / О.В. Афанасьева, И.В. Михеева, К.М. Баранова. — 2-е изд., стереотип. — М.: Дрофа, 2014. — 176 с.
16. РИА новости. Социальный навигатор. Популярные образовательные онлайн-платформы. — URL: <https://sn.ria.ru/20220905/onlayn-1814079946.html> (дата обращения: 15.08.2023)

17. Гигиенические нормативы и специальные требования к устройству, содержанию и режимам работы в условиях цифровой образовательной среды в сфере общего образования. Руководство. — М.: НМИЦ здоровья детей Минздрава России. — 2020. — 20 с. — URL: <http://shkola23.sysert.ru/wp-content/uploads/Гигиенические-требования-к-цифровой-школе.pdf> (дата обращения: 15.08.2023)

18. Матюк Е.В. Применение геймификации на уроках иностранного языка как способ повышения мотивации обучающихся / Е.В. Матюк // Молодой ученый. — 2022. — № 42 (437). — С. 229-231. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49609341> (дата обращения: 18.08.2023)

19. Хмылова А.Д. Использование элементов геймификации при формировании лексической компетенции на уроке иностранного языка на начальном этапе основного общего образования / А.Д. Хмылова // Наука и инновации – современные концепции. Сборник научных статей по итогам работы Международного научного форума. — Москва, 2022. — С. 15-18. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49408763> (дата обращения: 18.08.2023)

20. Нуриева А.Р. Особенности развития лексической компетенции школьников на уроке иностранного языка с помощью геймификации / А.Р. Нуриева, М.А. Кулькова // Современные проблемы филологии и методики преподавания языков: вопросы теории и практики. Сборник материалов VI Международной научно-практической конференции. ФГАОУ «Казанский (Приволжский) федеральный университет», Елабужский институт. — Елабуга, 2022. — С. 181-185. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49912279> (дата обращения: 18.08.2023)

21. Апарина Ю.И. Геймификация в процессе обучения лингвострановедческому аспекту на уроках иностранного языка / Ю.И. Апарина, Е.И. Коваль // Известия института педагогики и психологии образования. — 2022. — № 1. — С. 11-15. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48399507> (дата обращения: 18.08.2023)

### Список литературы на английском языке / References in English

1. Kazanskaja V.G. Podrostok. Trudnosti vzroslenija. Kniga dlja psihologov, pedagogov, roditel'ej [Adolescence. Difficulties of Growing Up. A book for psychologists, teachers, parents] / V.G. Kazanskaja. — 2-nd ed., suppl. — SPb.: Piter, 2008. — 283 p. [in Russian]

2. Feldstein D.I. Osobennosti vedushhej dejatel'nosti detej podrostkovogo vozrasta [Specifics of the Leading Activity of Adolescent Children] / D.I. Feldstein // Hrestomatija po detskoj psihologii: ot mladenca do podrostka [Chrestomathy on Child Psychology: from Infant to Adolescent] / ed. by G.V. Burmenskaja. — М.: MPSI, 2004. — 386 p. [in Russian]

3. Kunicyn I.A. Intel'ktual'nye osobennosti obuchajushhishja mladshego podrostkovogo vozrasta s razlichnym urovnem lingvisticheskoj podgotovki / I.A. Kunicyn, S. Sh. Flit, E.N. Jahudina // Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta im. A.S. Pushkina [Bulletin of A.S. Pushkin Leningrad State University]. — 2021. — №2. — P. 10-24. [in Russian]

4. Passov E.I. Urok inostrannogo jazyka [A Foreign Language Lesson] / E.I. Passov, N.E. Kuzovleva. — Rostov on Don: Feniks ; М.: Glossa-Press, 2010. — 640 p. [in Russian]

5. Pankratova K.A. Gejmifikacija kak sredstvo sovershenstvovanija leksicheskoj kompetencii uchashhishja na uroke inostrannogo jazyka s ispol'zovaniem IKT-platfom [Gamification as a Means of Improving Learners' Lexical Competence in a Foreign Language Lesson Using ICT Platforms] / K.A. Pankratova // Molodezh' XXI veka: obrazovanie, nauka, innovacii. Materialy VIII Vserossijskoj studencheskoj nauchno-prakticheskoj konferencii s mezhdunarodnym uchastiem [Youth of the XXI Century: Education, Science, Innovations. Materials of the VIII All-Russian Student Scientific and Practical Conference with International Participation]. In 3 parts / Edited by L.P. Poljanskaja. — 2019. — P. 66-67. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=42338136> (accessed: 10.08.2023) [in Russian]

6. Arkad'eva L.A. Gejmifikacija kak sredstvo povyshenija motivacii mladshih shkol'nikov na urokah inostrannogo jazyka distancionnogo formata [Gamification as a Means of Increasing Motivation of Junior Schoolchildren at Distance Format Foreign Language Lessons] / L.A. Arkad'eva // Izvestija instituta pedagogiki i psihologii obrazovanija [Proceedings of the Institute of Pedagogy and Psychology of Education]. — 2021. — № 1. — P. 80-84. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=45616145> (accessed: 10.08.2023) [in Russian]

7. Pankratova K.A. Gejmifikacija kak sredstvo sovershenstvovanija leksiko-grammaticheskoj sostavl'jajushhej jazykovoj kompetencii uchashhishja na uroke inostrannogo jazyka s ispol'zovaniem IKT-platfom [Gamification as a Means of Improving the Lexico-grammatical Component of Students' Language Competence in a Foreign Language Lesson Using ICT Platforms] / K.A. Pankratova // Molodezh' XXI veka: obrazovanie, nauka, innovacii. Materialy IX Vserossijskoj studencheskoj nauchno-prakticheskoj konferencii s mezhdunarodnym uchastiem [Youth of the XXI Century: Education, Science, Innovations. Materials of IX All-Russian Student Scientific and Practical Conference with International Participation]. In 4 parts / Edited by L.P. Poljanskaja. — 2020. — P. 92-94. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44849325> (accessed: 12.08.2023) [in Russian]

8. Belkina E.S. Gejmifikacija kak novyj sposob motivacii uchashhishja na urokah inostrannogo jazyka [Gamification as a New Way of Motivating Students at Foreign Language Lessons] / E.S. Belkina, M.V. Shurupova // Na peresechenii jazykov i kul'tur. Aktual'nye voprosy gumanitarnogo znanija [At the Crossroads of Languages and Cultures. Topical Issues of Humanitarian Knowledge]. — 2021. — № 1 (19). — P. 113-117. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=45788375> (accessed: 12.08.2023) [in Russian]

9. Matjuk E.V. Priem gejmifikacii na urokah inostrannogo jazyka v osnovnoj shkole [Gamification at Foreign Language Lessons at the Primary School] / E.V. Matjuk // Pedagogika i psihologija v sovremennom mire: teoreticheskie i prakticheskie issledovanija. Sbornik statej po materialam LXII mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii [Pedagogy and Psychology in the Modern World: Theoretical and Practical Research. Collection of articles on the materials of the LXII International Scientific and Practical Conference]. — Moscow, 2022. — P. 36-41. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49465545> (accessed: 12.08.2023) [in Russian]

10. Rjabenko K.A. Ispol'zovanie tehnologij gejmifikacii na urokah inostrannogo jazyka [Use of Gamification Technologies at Foreign Language Lessons] / K.A. Rjabenko // Teorija i praktika obuchenija inostrannym jazykam: Tradicii i

perspektivy razvitiya. Sbornik statej po materialam IV Mezhdunarodnoj studencheskoj nauchno-metodicheskoj onlajn konferencii [Theory and Practice of Foreign Language Teaching: Traditions and Prospects of Development. Collection of articles on the materials of the IV International Student Scientific and Methodological Online Conference] / Chief editor A.P. Vasilevich. — 2019. — P. 235-240. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=41347152> (accessed: 14.08.2023) [in Russian]

11. Chudakova K.A. Gejmifikacija kak innovacionnaja tehnologija obuchenija francuzskomu jazyku mladshih podrostkov [Gamification as an Innovative Technology of Teaching French to Young Teenagers] / K.A. Chudakova, N.V. Pyhina // Jazyk, kul'tura, mental'nost': Germanija i Francija v evropejskom jazykovom prostranstve. Sbornik statej po materialam III studencheskoj nauchno-prakticheskoj konferencii s mezhdunarodnym uchastiem [Language, Culture, Mentality: Germany and France in the European Linguistic Space. Collection of articles on the materials of the III Student Scientific and Practical Conference with International Participation] / Chief editor K.V. Chajka. Nizhnij Novgorod, 2023. — P. 248-252. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=53847586> (accessed: 14.08.2023) [in Russian]

12. Cvetkova A.V. Ispol'zovanie tehnologij gejmifikacii pri formirovanii professional'nyh navykov budushhego specialista na urokah inostrannogo jazyka v vuze [Use of Gamification Technologies in the Formation of Professional Skills of Future Specialist at Foreign Language Lessons in Higher Education Institutions] / A.V. Cvetkova // Mir nauki, kul'tury, obrazovanija [The World of Science, Culture, Education]. — 2022. — № 1 (92). — P. 200-204. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48096738> (accessed: 14.08.2023) [in Russian]

13. Nekrasov S.I. Filosofija nauki i tehniki: tematicheskij slovar' spravochnik. Uchebnoe posobie [Philosophy of Science and Technology: A Topical Dictionary Reference Guide. Textbook] / S.I. Nekrasov, N.A. Nekrasova. — Oryol: OSU, 2010. — 289 p. [in Russian]

14. Afanas'eva O.V. Anglijskij jazyk. 5 klass. V 2 ch. Ch. 1: uchebnik [English Language. 5th grade. In 2 parts. Pt. 1: textbook] / O.V. Afanas'eva, I.V. Miheeva, K.M. Baranova. — 2-nd ed., ster. — M.: Drofa, 2014. — 136 p. [in Russian]

15. Afanas'eva O.V. Anglijskij jazyk. 5 klass. V 2 ch. Ch. 2: uchebnik [English Language. 5th grade. In 2 parts. Pt. 2: textbook] / O.V. Afanas'eva, I.V. Miheeva, K.M. Baranova. — 2-nd ed., ster. — M.: Drofa, 2014. — 176 p. [in Russian]

16. RIA novosti. Social'nyj navigator. Populjarnye obrazovatel'nye onlajn-platformy [RIA Novosti. Social Navigator. Popular online educational platforms]. — URL: <https://sn.ria.ru/20220905/onlayn-1814079946.html> (accessed: 15.08.2023) [in Russian]

17. Gigienicheskie normativy i special'nye trebovanija k ustrojstvu, sodержaniju i rezhimam raboty v uslovijah cifrovoj obrazovatel'noj sredy v sfere obshhego obrazovanija. Rukovodstvo [Hygienic norms and special requirements for the device, content and modes of work in the conditions of digital educational environment in the sphere of general education. Guidelines]. — M.: NMIC Children's Health Centre of the Ministry of Health of Russia. — 2020. — 20 p. — URL: <http://shkola23.sysert.ru/wp-content/uploads/Gigienicheskie-trebovanija-k-cifrovoj-shkole.pdf> (accessed: 15.08.2023) [in Russian]

18. Matjuk E.V. Primenenie gejmifikacii na urokah inostrannogo jazyka kak sposob povyshenija motivacii obuchajushhihsja [Application of Gamification in Foreign Language Lessons as a Way to Increase Learners' Motivation] / E.V. Matjuk // Molodoy uchenyj [Young Scientist]. — 2022. — № 42 (437). — P. 229-231. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49609341> (accessed: 18.08.2023) [in Russian]

19. Hmylova A.D. Ispol'zovanie jelementov gejmifikacii pri formirovanii leksicheskoj kompetencii na uroke inostrannogo jazyka na nachal'nom jetape osnovnogo obshhego obrazovanija [Use of Gamification Elements in the Formation of Lexical Competence at the Foreign Language Lesson at the Initial Stage of Basic General Education] / A.D. Hmylova // Nauka i innovacii – sovremennye koncepcii. Sbornik nauchnyh statej po itogam raboty Mezhdunarodnogo nauchnogo foruma [Science and Innovations – Modern Concepts. Collection of scientific articles based on the results of the International Scientific Forum]. — Moscow, 2022. — P. 15-18. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49408763> (accessed: 18.08.2023) [in Russian]

20. Nurieva A.R., Kul'kova M.A. Osobennosti razvitiya leksicheskoj kompetencii shkol'nikov na uroke inostrannogo jazyka s pomoshh'ju gejmifikacii / [Specifics of Developing Schoolchildren's Lexical Competence at the Foreign Language Lesson with the Help of Gamification] // Sovremennye problemy filologii i metodiki prepodavanija jazykov: voprosy teorii i praktiki. Sbornik materialov VI Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii [Modern Problems of Philology and Methodology of Language Teaching: Issues of Theory and Practice. Collection of materials of the VI International Scientific and Practical Conference]. Kazan (Volga Region) Federal University, Yelabuga Institute. — Yelabuga, 2022. — P. 181-185. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49912279> (accessed: 18.08.2023) [in Russian]

21. Aparina Ju.I. Gejmifikacija v processe obuchenija lingvostranovedcheskomu aspektu na urokah inostrannogo jazyka [Gamification in the Process of Teaching the Linguo-country Studies Aspect at Foreign Language Lessons] / Ju.I. Aparina, E.I. Koval // Izvestija instituta pedagogiki i psihologii obrazovanija [Proceedings of the Institute of Pedagogy and Psychology of Education]. — 2022. — № 1. — P. 11-15. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48399507> (accessed: 18.08.2023) [in Russian]