

*Коршунова Ю.И.,*

*магистрант,*

*3 курс, Высшая школа иностранных языков и перевода, ИМОИиВ*

*Казанский (Приволжский) федеральный университет*

*Россия, г. Казань*

*Закирова Л.Р.,*

*кандидат филологических наук, доцент,*

*доцент кафедры европейских языков и культур, ИМОИиВ*

*Казанский (Приволжский) федеральный университет*

*Россия, г. Казань*

## **КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОВЫХ ИКТ В ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА: ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ**

*Аннотация:* В статье представлена классификация игровых ИКТ для обучения лексике английского языка в основной школе. Цель исследования – создание теоретико-методологического инструмента анализа и отбора цифровых игровых ресурсов. Методологическую основу составили системный, деятельностный и компетентностный подходы. Теоретическая значимость заключается в структуризации понятийного поля цифровой дидактики. Практическая ценность состоит в предоставлении педагогам инструмента для методически обоснованного выбора и конструирования учебных заданий.

*Ключевые слова:* игровые технологии, информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), классификация, лексическая компетенция, английский язык, основное общее образование, методика преподавания, теоретико-методологический аспект, дидактика.

**Annotation:** *The article is devoted to the development of a multidimensional classification of game-based ICT tools for teaching English vocabulary. Built on the system-activity approach, the presented classification serves as an analytical tool for selecting resources based on three key criteria: game mechanics, technological format, and lexical learning objective. The theoretical and practical relevance of the research for digital language pedagogy is substantiated.*

**Key words:** *game technologies, information and communication technologies (ICT), classification, lexical competence, English language, basic general education, teaching methodology, theoretical and methodological aspect, didactics.*

Динамичное развитие цифровой образовательной среды привело к появлению большого количества игровых ресурсов, используемых в качестве средства обучения иностранному языку. Особое место среди них занимают инструменты, направленные на усвоение лексики – базового компонента иноязычной коммуникативной компетенции [1, с. 89]. Интеграция игровых принципов в обучение через информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) отвечает познавательным особенностям и интересам поколения Z, способствуя повышению учебной мотивации и созданию условий для интерактивной практики [2].

Однако на фоне роста количества приложений, платформ и онлайн-игр наблюдается дефицит системных исследований, предлагающих педагогу не просто каталог ресурсов, но аналитический инструмент для их осмысленного отбора. Существующие классификации в области геймификации образования часто носят общий характер или фокусируются исключительно на технических параметрах, не устанавливая связь с конкретными методическими задачами обучения лексике [6, с. 15]. Это порождает научную проблему, связанную с отсутствием целостной теоретико-методологической системы, позволяющей категоризировать игровые ИКТ исходя из их

дидактического потенциала и соответствия психологическим механизмам усвоения словарного запаса.

Таким образом, целью данного исследования является разработка и теоретико-методологическое обоснование классификации игровых ИКТ как основы для анализа, экспертизы и проектирования процесса обучения лексике английского языка на этапе основного общего образования.

Теоретико-методологический фундамент исследования образует синтез ряда подходов:

1. *Системный подход*, позволяющий рассматривать совокупность игровых ИКТ как сложную систему, элементы которой (виды игр) находятся во взаимосвязи и подчинены общей цели – формированию лексической компетенции.

2. *Деятельностный подход* (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн), в рамках которого усвоение лексики трактуется как процесс, происходящий в контексте специально организованной деятельности. Игровые ИКТ выступают средством опосредования этой учебной деятельности, придавая ей мотивационно-смысловую наполненность.

3. *Теория игровой деятельности* (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин), обосновывающая развивающий потенциал игры через такие её атрибуты, как воображаемая ситуация, правила, роль и действие. Данная теория служит основой для анализа структуры и содержания цифровых игр с дидактической точки зрения.

4. *Компетентностный и коммуникативный подходы* в методике преподавания иностранных языков (Н.Д. Гальскова, И.Л. Бим), акцентирующие внимание на практическом, деятельностном результате обучения – способности к использованию языка в общении [3, с. 102]. Это задает критерий эффективности для любого игрового инструмента – его способность моделировать ситуации речевого взаимодействия.

В соответствии с данными подходами классификация должна отражать не только форму, но и сущностные характеристики игровых ИКТ, их связь с этапами становления лексического навыка и видами речевой деятельности.

В результате теоретического анализа сформулирована авторская классификация, основанная на трёх взаимодополняющих критериях, представленных в Таблице 1. Данная модель позволяет комплексно оценить любой цифровой игровой ресурс с точки зрения его методического потенциала.

*Таблица 1.*

**Классификация игровых ИКТ для обучения лексике английского языка**

<b>Критерий I:</b> <b>Тип игровой механики и познавательная деятельность</b>	<b>Критерий II:</b> <b>Технологический формат и интерактивность</b>	<b>Критерий III:</b> <b>Лексическая задача и формирование навыка</b>
Алгоритмические игры-тренажеры. Механика: повторение действий по заданному алгоритму (сопоставление, выбор, ввод). Деятельность: репродуктивная, направленная на автоматизацию и запоминание. Пример: Quizlet (режимы Learn, Match), цифровые карточки.	Автономные приложения/программы. Готовый контент. Интерактивность: «ученик–программа» с автоматической проверкой. Пример: мобильные приложения (“English Grammar & Vocabulary”).	Ознакомление и семантизация. Задача: формирование звукобуквенного образа и значения. Пример: интерактивные постеры (Thinglink), анимированные карточки, игры на ассоциацию (Pictionary Online).
Проблемно-ситуативные игры (квесты). Механика: решение последовательности	Конструкторы игр и упражнений. Платформы для создания учителем или учеником собственного игрового контента.	Тренировка и первичное закрепление. Задача: отработка формы, значения,

<p>языковых/логических задач в рамках сюжета.</p> <p>Деятельность: аналитико-синтетическая, поисковая.</p> <p>Пример: интерактивные веб-квесты, escape rooms (Breakout EDU), сюжетные задания на LearningApps.</p>	<p>Интерактивность: «ученик–программируемая среда». Пример: Kahoot!, Quizizz, Wordwall, Educaplay.</p>	<p>орфографии в изолированном виде и устойчивых сочетаниях. Пример: лексические дуэли, игры на составление слов, орфографические аркады.</p>
<p>Стратегические и конструкторские игры.</p> <p>Механика: управление ресурсами (словами), планирование, созидание.</p> <p>Деятельность: стратегическое мышление, проектирование. Пример: создание комикса по теме (StoryboardThat), игра в «Слова» в онлайн-формате, лингвистические симуляторы.</p>	<p>Мультимедийные интерактивные пространства. Целостные виртуальные пространства (миры) для свободного исследования.</p> <p>Интерактивная деятельность: «ученик–виртуальная среда».</p> <p>Пример: образовательные миры в Minecraft, интерактивные карты, виртуальные туры с заданиями.</p>	<p>Активизация речевой деятельности. Задача: интеграция лексики в связное высказывание, развитие комбинаторных умений. Пример: симуляторы диалогов (ChatterPal), ролевые игры в чатах, создание подкастов или видео по теме.</p>
<p>Ролевые и социально-интерактивные игры.</p> <p>Механика: принятие роли, взаимодействие с другими игроками для достижения общей цели.</p> <p>Деятельность: социально-коммуникативная, кооперативная. Пример: ролевые форумы,</p>	<p>Социальные сетевые платформы и сервисы. Использование игровых механик в рамках коммуникационных сервисов.</p> <p>Интерактивная деятельность: «ученик–ученик(и)–среда».</p> <p>Пример: игровые челленджи в социальных сетях, образовательные чат-боты, игровые механики в системах</p>	<p>Контроль и творческое применение. Задача: оценка сформированности навыка, использование лексики в новой, неподготовленной ситуации. Пример: игровые форматы тестирования («Своя</p>

образовательные игры (MMORPG), ролевые проекты в Zoom/Teams.	управления обучением (LMS).	игра», викторины), создание цифровых историй, участие в дебатах на игровой платформе.
--	-----------------------------	---

Представленная классификация носит не статичный, а динамичный и интегративный характер. Её практическое применение заключается в возможности наложения всех трёх критериев для анализа или проектирования учебной ситуации.

- Первый критерий связывает внешнюю форму цифровой игры с внутренними когнитивными процессами обучающегося, что опирается на теорию поэтапного формирования умственных действий (П.Я. Гальперин). Переход от алгоритмических игр (этап формирования ориентировочной основы действия) к ролевым (этап собственно речевой деятельности) отражает путь от репродуктивного владения лексикой к продуктивному.

- Второй критерий отражает эволюцию технологий от закрытых систем к открытым, творческим средам, что соответствует принципу субъектности в обучении. Конструкторы и интерактивные среды переводят учащегося из позиции пассивного потребителя контента в позицию активного создателя.

- Третий критерий обеспечивает прямую методическую привязку к процессу обучения. Он позволяет педагогу задать ключевые вопросы: «Какую конкретную задачу на пути от значения слова к его свободному употреблению решает данная игра?» и «На каком этапе урока (актуализации, изучения нового материала, контроля) её применение наиболее целесообразно?».

Например, задание, созданное учителем в *Quizizz* (Критерий II), может быть направлено на тренировку орфографии (Критерий III) и реализовывать

механику соревновательного теста с лидербордом (Критерий I: алгоритмическая игра с элементами социального взаимодействия). Создание же виртуального музея по теме “Environmental Issues” в *Minecraft* (Критерий II: интерактивная среда) представляет собой проект (Критерий I), конечной целью которого является творческое применение и демонстрация усвоенной тематической лексики (Критерий III).

Таким образом, классификация выступает в роли аналитической матрицы, помогающей педагогу: 1) проводить экспертизу существующих цифровых ресурсов; 2) осознанно комбинировать разные типы игр для построения дидактической траектории; 3) проектировать собственные задания с четким пониманием их места и функции в учебном процессе.

Данная классификация вносит вклад в структуризацию понятийного аппарата современной цифровой методики, предоставляя исследователям инструмент для более тонкого анализа дидактических свойств игровых технологий.

С практической точки зрения, предлагаемая модель является руководством для педагогов по осмысленному и методически выверенному использованию цифрового игрового контента. Она способствует переходу от фрагментарного применения игр «для оживления урока» к их системной интеграции как полноценного дидактического средства, адекватного психологическим закономерностям усвоения лексики и современной цифровой культуре обучающихся.

#### **Использованные источники:**

1. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – М.: Академия, 2009. – 336 с.
2. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. – М.: Академия, 2010. – 368

с.

3. Шукин А.Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика / А.Н. Шукин. – М.: Филоматис, 2006. – 480 с.

4. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 4-е изд. – М.: Педагогика, 2007. – 304 с.

5. Reinhardt J. Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice / J. Reinhardt. – New York: Palgrave Macmillan. – 2019. – 330 p.

6. Robert I.V. et al. Modern Information Technologies in Education / I.V. Robert et al. – М.: RITM, 2020. – 215 p.

7. Sykes J.M. & Reinhardt J. Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning / J.M. Sykes, J. Reinhardt. – Pearson Education. – 2012. – 256 p.