

ISSN 2713-2730

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФГБОУ ВО «НАБЕРЕЖНОЧЕЛНИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

# ВЕСТНИК

Набережночелнинского государственного  
педагогического университета

ФИЛОЛОГИЯ

PHILOLOGY

# BULLETIN

of Naberezhnye Chelny  
State Pedagogical University

2025 / 3 (56)

## СОДЕРЖАНИЕ

## ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ СОВРЕМЕННОЙ ЛИНГВИСТИКИ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

**Бируля И.А.**

О типичных ошибках в заданиях по морфемике и словообразованию на централизованном экзамене по русскому языку .....8

**Irina A. Birulya**

On Typical Mistakes in Morphemic and Word formation Tasks in the Centralized Exam in the Russian Language .....8

**Буграев М.К.**

Функционально-стилистический анализ русскоязычной печатной прессы Туркменистана: специфика и тенденции развития .....11

**Maksat K. Bugrayev**

Functional and Stylistic Analysis of Russian-language Print Media in Turkmenistan: Specific Features and Development Trends .....11

**Глухова О.П.**

Функционирование модальных частиц в художественном тексте.....15

**Olga P. Glukhova**

Functioning of Modal Particles in a Literary Text .....15

**Калинин К.А., Хайруллина Д.Р.**

Правописание корней с чередованием как материал исторического комментирования на уроках русского языка.....17

**Konstantin A. Kalinin, Dinara R. Khairullina**

Spelling of Roots with Alternation as a Material for Historical Commentary in Russian Language Lessons.....17

**Налобина А.П.**

Анализ концепта "Sustainable Fashion as Ethical Fashion" .....19

**Anastasiya P. Nalobina**

Analysis of the Concept "Sustainable Fashion as Ethical Fashion" .....20

**Флянтикова Е.В.**

Группы метафор лексем семантической группы «Крупяные и хлебобулочные изделия» (на основе данных Национального корпуса русского языка).....22

**Elena V. Flyantikova**

Groups of Metaphorical Lexemes in the Semantic Field of "Cereal and Bakery Products" (Based on the National Corpus of the Russian Language Data) .....23

**Хоммадова Г.С., Хыдыров С.А.**

Исследование культурной коннотации слова во второй половине XX века.....25

**Gulnazik S. Hommadova, Saparmurad A. Hudyrov**

Research of Cultural Connotation of a Word in the Second Half of the 20th Century.....26

**Шараева Г.З.**

Сопоставительный анализ сложносочинённых предложений в английском и татарском языках.....29

**Gulnara Z. Sharaeva**

Comparative Analysis of Compound Sentences in the English and Tatar Languages .....29

## АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ЛИТЕРАТУРЫ

**Абраменко Е.В.**

Постмодернистская литература через призму метатекстуальности: основные черты.....32

**Ekaterina V. Abramenko**

Postmodern Literature through the Framework of Metatextuality: Core Characteristics .....32

**Галиуллин Р.Р., Салихов Р.Т., Гали Б.Т.**

Особенности татарской женской поэзии (на примере творчества Клары Булатовой).....34

**Radik. R. Galiullin, Renat T. Salikhov, Bulat T. Gali**

Features of Tatar Women's Poetry (on the Works by Klara Bulatova).....34

**Фролова Г.А.**

Коммуникативные трудности подростков и способы их преодоления в повестях А. Жвалевского и Е. Пастернак .....37

**Galina A. Frolova**

Communicative Difficulties of Teenagers and Ways to Overcome them in the Stories by A. Zhvaleyevsky and E. Pasternak.....37

## ПЕРЕВОД И МЕЖКУЛЬТУРНАЯ КОММУНИКАЦИЯ

**Амансарыева Дж.Дж., Ильясова Г.К.**

Особенности перевода медицинских терминов с русского языка на туркменский язык.....41

<b>Jamal J. Amansaryeva, Gulbahar K. Ylysova</b>	
Features of Translation of Medical Terms from Russian into Turkmen .....	41
<b>Гельдыева Л.М.</b>	
Лингвистические и прагматические аспекты перевода туркменских публицистических текстов на английский язык .....	44
<b>Lachyn M. Geldiyeva</b>	
Linguistic and Pragmatic Aspects of Translating Turkmen Journalistic Texts into English .....	45
<b>Туев В.И.</b>	
Проблемы перевода диалогов в русскоязычной локации игры «The Last of Us» .....	48
<b>Vsevolod I. Tuev</b>	
Problems of Rendering Dialogues in the Russian Location of the Video Game “The Last of Us” .....	48

### ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

<b>Аймасова Э.А.</b>	
Модель организации проектной деятельности для развития навыков письма на английском языке в 10 и 11 классах .....	52
<b>Elmira A. Aimasova</b>	
Model for Organizing Project Work to Develop English Writing Skills in 10th and 11th Grades .....	52
<b>Аймасова Э.А.</b>	
Развитие метапредметных компетенций старшеклассников на уроках английского языка через проектную деятельность .....	55
<b>Elmira A. Aimasova</b>	
Developing Meta-subject Competencies of the Students in Senior High School Through Project-based Learning in English Language Classes .....	55
<b>Багатеева А.О.</b>	
Технологии ИИ в формировании иноязычной коммуникативной компетентности .....	57
<b>Angelina O. Bagateeva</b>	
AI Technologies in Forming Foreign Language Communicative Competence .....	57
<b>Бойцова А.А., Цыганова Е.Б.</b>	
Система упражнений для развития навыков изучающего чтения на основе коротких рассказов современных британских писателей в 10-11 классах .....	60
<b>Anastasia A. Boitsova, Evgeniya B. Tsyganova</b>	
System of Exercises for Developing Student Reading Skills Based on Short Stories by Contemporary British Writers in the 10th-11th Grades .....	60
<b>Мамедова И.О.</b>	
Роль и применение современных инновационных технологий в преподавании иностранных языков в Азербайджане .....	62
<b>Irana O. Mamedova</b>	
The Role and Application of Modern Innovative Technologies in Teaching Foreign Languages in Azerbaijan .....	63
<b>Моммиев Э.Г.</b>	
Интеграция искусственного интеллекта в методику преподавания иностранных языков .....	66
<b>Emir G. Mommyev</b>	
Integration of Artificial Intelligence into the Methodology of Teaching Foreign Languages .....	66
<b>Мухтарова Р.Й., Валиуллина Ф.М., Бахрамова Р.Р.</b>	
Геймификация в образовании: многогранность применения – технология, метод, подход .....	69
<b>Rezeda Y. Mukhtarova, Farida M. Valiullina, Roza R. Bakhramova</b>	
Gamification in Education: The Versatility of Application-Technology, Method, Approach .....	69
<b>Сафина А.Р., Мукминова Д.И., Сысой С.В.</b>	
Применение игровых элементов в обучении английскому языку .....	71
<b>Adelina R. Safina, Diana I. Mukminova, Sofya V. Sysoy</b>	
Using Game Elements in English Language Teaching .....	72
<b>Хаматуллина Э.А.</b>	
Обучение фонетической стороне речи с учетом межъязыковой интерференции на уроке иностранного языка в основной школе .....	74
<b>Elsa A. Khamatullina</b>	
Pronunciation Teaching in Secondary School Foreign Language Classes Considering Cross-Linguistic Interference .....	74
<b>ПРЕПОДАВАНИЕ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО</b>	
<b>Ессад Асия</b>	
Роль песни в обучении русскому языку как иностранному на начальном этапе в Алжире (на материале имени прилагательного) .....	78

УДК 37.016:81

Мухтарова Р.Й., Валиуллина Ф.М., Бахрамова Р.Р.

## Геймификация в образовании: многогранность применения – технология, метод, подход

В статье исследуется многогранность применения геймификации в образовании, проводится разграничение между такими компонентами, как «технология», «метод», «подход». Авторы рассматривают особенности, составляющие геймификации, определяющие ее роль в методике преподавания языка рассматривается история возникновения и становления, внедрения геймификации в процесс преподавания.

**Ключевые слова:** геймификация, технология, метод, подход, прие.

Rezeda Y. Mukhtarova, Farida M. Valiullina, Roza R. Bakhramova

## Gamification in Education: The Versatility of Application-Technology, Method, Approach

The abstract tackles the many sided nature of gamification in education, differentiates such component of this phenomenon as "method", "technology", "approach". The authors see gamification from different sides thus defining its role in teaching languages. The history of gamification, its formation and implementation in teaching process are also discussed.

**Keywords:** gamification, technology, method, approach, technique.

В современном образовательном пространстве, характеризующемся динамичными изменениями все большую популярность приобретает геймификация. Этот инновационный подход, объединяющий элементы игрового дизайна с образовательными целями, часто воспринимается как единое целое. Однако, геймификация в образовании – это сложное, многогранное явление. Цель данной статьи – провести анализ понятия геймификации в образовании разграничив технологические и методические подходы и выявить особенности применения каждого из этих аспектов.

Геймификация (или, по-другому, игрофикация) (от англ. слова gamification) – это «использование элементов игры, принципов и технологий разработки игр в неигровых контекстах» [9, с. 6]. Введенное в 2002 году программистом Ником Пеллнгом, понятие геймификации заняло довольно прочное место среди инновационных методов работы. В связи с тем, что геймификация является относительно новым понятием, её концепция продолжает активно развиваться, а подходы к её изучению и применению варьируются в зависимости от сферы. Геймификация представляет собой многозначное и многоплановое явление, которое может быть рассмотрено в образовательном контексте с различных методологических позиций. Это объясняет существование множества трактовок, в которых геймификацию рассматривают как технологию, метод, приём, подход. Рассмотрим каждый вариант более детально.

Прием в обучении – «наименьшая обучающая единица в деятельности преподавателя, представленная в виде одного задания (например, пересказ, рассказ, опрос и др.) для решения конкретной задачи преподавателя на определенном этапе практического занятия; является составной частью метода обучения» [1, с. 211]. Геймификация может выступать как прием (как локальный инструмент) в рамках определенного этапа урока для решения конкретной задачи (например, повторение лексики в форме викторины / «своя игра»). В данном случае геймификация не охватывает весь образовательный процесс, используется лишь малая ее часть как вспомогательное средство, которое помогает усилить воздействие других методов и форм обучения.

Технология в обучении – это «совокупность наиболее рациональных способов научной организации труда, обеспечивающих достижение поставленной цели обучения за минимальное время с наименьшей затратой сил и средств... В 70-е гг. термин стал использоваться в более широком контексте: для обучения с использованием ТСО...» [1, с. 313]. Геймификация как технология подразумевает использование цифровых инструментов, игровых платформ и программного обеспечения для структурирования образовательного процесса. В данном случае акцент делается на техническую реализацию: систему уровней, рейтингов, очков, достижений, обратной связи и т.д.

Метод – это «способ достижения цели, определённым образом упорядоченная деятельность» [1, с. 135]. «Метод – методически обоснованная система обучения иностранным языкам, которая имеет свои педагогические технологии и базируется на определенных принципах обучения (например, коммуникативный метод базируется на принципе коммуникативности) [5, с. 89].

Следовательно, геймификация как метод предполагает систематическое интегрирование игровых механизмов в процесс обучения с целью достижения конкретных педагогических целей (например, повышение учебной мотивации, концентрация внимания). Подход – это «базисная категория методики, определяющая стратегию обучения языку и выбор метода обучения, реализующего такую стратегию» [1, с. 200]. Другими словами, это «общее направление в обучении иностранному языку» [5, с. 89]. То есть, геймификация как подход формирует целостную

дидактическую модель, построенная на игровых принципах освоения учебного содержания. Это стратегический выбор организации обучения, при котором образовательная среда строится аналогично с игровыми системами, то есть учащийся становится «игроком», который, проходя уровни, преодолевает трудности и тем самым постепенно развивается.

Таким образом, именно многоаспектность геймификации позволяет эффективно применять игровые элементы в различных формах: от единоразового приема до полноценной стратегии организации образовательного процесса. В нашей исследовательской работе мы склоняемся к рассмотрению геймификации именно как педагогического подхода. Такой выбор обусловлен комплексным охватом её дидактического потенциала, так как подход – более широкая категория по сравнению с методом, приемом или технологией. К тому же, именно геймификация с точки зрения подхода предоставляет возможность включить геймификацию в контекст современных образовательных парадигм, например, личностноориентированный подход. Следовательно, геймификация как подход позволяет рассмотреть ее не как отдельный инструмент, а как объединяющее, смыслообразующее начало.

Вербах выделяет три составляющие геймификации: во-первых, элементы игры, во-вторых, технологии создания игр или, другими словами, геймдизайн, и в-третьих, неигровой контекст. Под игровыми элементами имеются в виду набор инструментов или механизмы, заимствованные из игр, создающие у пользователя ощущение вовлеченности:

- очки, являющиеся показателем прогресса;
- уровни – это этапы, которые делят обучение на разумные «порции» и обозначают прогресс;
- значки – являются визуальными наградами за выполнение определенных задач;
- рейтинги – сравнительные таблицы, стимулирующие конкуренцию у пользователей;
- аватары – персонализированные образы;
- награды и миссии – задания и призы, поощряющие участников и мотивирующие к достижению целей [12, с. 16].

Существует несколько классификаций геймификации в зависимости от целей и аудитории.

В современной педагогической практике существует возможность дифференцированного подхода в зависимости от конкретных учебных задач. Капп выделяет два основных вида геймификации:

• структурную – характеризующуюся включением отдельных игровых элементов в традиционный учебный процесс

• содержательную – подразумевающую кардинальное преобразование образовательного процесса, отход от традиционных методов обучения и построением обучения в рамках и по правилам выбранного игрового сюжета [11, с. 112].

Согласно Е. В. Кармановой, геймификация бывает:

• «легкой» (light gamification) – предполагает лишь поверхностное погружение в игру, то есть «процесс обучения не превращается в игру, а дополняется теми или иными игровыми элементами» (баллы, рейтинги, призы, миссии и т. д.). Такие формы геймификации могут систематически использоваться в процессе обучения, но не охватывать его полностью.

• «тяжелой» (hard gamification) – предполагает полноценную трансформацию курса и погружение в игровое пространство, где участники придерживаются четкого игрового сценария (например, специально спроектированные игры, онлайн-симуляторы, курсы-квесты и т. д.) [4, с. 21].

Геймификация образования, при очевидных сходствах с игровым подходом в образовании, имеет свои особенности. Геймификация и игра соотносятся как часть и целое: хоть геймификация и заимствует отдельные элементы и механики из игрового процесса, её невозможно назвать полноценной игрой. Главным отличием является то, что «игра самодостаточна в то время, как геймификация предполагает внешнее воздействие [12, с. 3]. При проведении игры в рамках урока, учитель преследует конечную образовательную цель, например, усвоение и/или закрепление нового грамматического материала, отработку новых лексических единиц и т. д. При этом устанавливаются четкие правила, задания и цели, которые сами строят процесс, и ученики, взаимодействуя друг с другом, получают необходимые ресурсы и обратную связь в рамках самой игры. «Игровой подход — это обучение в рамках конкретной игры, а геймификация — применение игровых методик в повседневных процессах ради повышения мотивации» [3, с. 17]. Следовательно, игра, чаще всего, задействует какую-то часть от урока и является самодостаточным элементом, «у неё есть понятное начало, середина и конец – победа игрока» [2, с. 44]. То есть для достижения учебного результата она может функционировать как полноценная и независимая единица обучения, не требующая дополнительных контекстов и внешних мотивов.

Отличие геймификации от традиционных игр в том, что при применении геймификации человек остается в реальности, при этом играя. [6, с. 61]. Геймификация «является не просто набором игр, а общей игровой оболочкой целенаправленного процесса» [8, с. 2], то есть геймификация сохраняет прочную связь с реальностью: участники взаимодействуют с достоверной информацией, решают актуальные задачи и применяют практические знания, которые имеют значение за пределами игрового контекста. Это отличает её от традиционных игр, где действия совершаются в вымышленной среде и не всегда имеют последствия в реальной жизни. Благодаря ей предполагается усиление и изменение образовательного процесса за счет внедрения в обычные уроки игровых элементов, таких как конкурсные таблицы и системы вознаграждения (баллы, очки, достижение уровней). Такое внешнее воздействие способствует изменению отношения у учеников к учебному процессу и поддержанию у них интереса.

## Литература:

1. Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – Москва : ИКАР, 2009. – 448 с.
2. Василиженко, М. В. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам / М. В. Василиженко, Е. А. Коротков, В. С. Мухаркина // Современная высшая школа : инновационный аспект. – Челябинск, 2020. – Том 12, № 2. – С. 43–50.
3. Голубкова, О. А. Использование активных методов обучения в учебном процессе : учебно-методическое пособие / О. А. Голубкова, И. Ф. Кефели. – Санкт-Петербург : БГТУ «Военмех», 1998. – 42 с.
4. Карманова, Е. В. Тяжелая и легкая геймификация при обучении : что выбрать? / Е. В. Карманова, В. А. Шелеметьева // Информатика и образование. – 2020. – №1 (1). – С. 20–27.
5. Мозелова, И. В. Понятия «методика», «метод», «технология», «подход» и «прием» в лингводидактике / И. В. Мозелова, С. С. Микова // Rhema. Рема. – 2022. – № 1. – С. 86–108.
6. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – № 9 (162). – С. 60–64.
7. Осипов, В. Ф. Технология игрофикации в образовании / В. Ф. Осипов // Актуальные научные исследования в современном мире. – 2019. – № 10-5(54). – С. 84–87.
8. Хлыбова, М. А. Применение геймификации в процессе изучения иностранного языка в вузе / М. А. Хлыбова // Мир науки. Педагогика и психология. — 2022. — Том 10, № 1. – С. 1–8.
9. Christians G. The Origins and Future of Gamification / G. Christians – University of South Carolina, Columbia, 2018. – 64 p.
10. Khaitova, N. F. History of gamification and Its role in the educational process // N. F. Khaitova // International journal of multicultural and multireligious understanding. – 2021. – Vol. 8. – № 5. – pp. 212–216.
11. Kapp, K. The Gamification of Learning and Instruction / K. Kapp. // New York : Pfeiffer : An Imprint of John Wiley & Sons. Ideas into Practice. – 2012. – 336 p.
12. Werbach, K. Course "Gamification". Coursera online education server / K. Werbach. – URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification> (дата обращения: 27.08.2025).

## Об авторах:

**Мухтарова Резеда Йолдызовна**, кандидат филологических наук, доцент, Казанский (Приволжский) Федеральный Университет, г. Казань, Россия, [nastyufka.rezedamuh@gmail.com](mailto:nastyufka.rezedamuh@gmail.com)

**Валиуллина Фариды Мансуровна**, кандидат филологических наук, Казанский (Приволжский) Федеральный Университет, г. Казань, Россия, [farida1@bk.ru](mailto:farida1@bk.ru)

**Бахрамова Роза Рамзиевна**, тьютор, Автономная некоммерческая общеобразовательная организация "Академия Бала-Сити (Город детей)", г. Казань, Россия, [ARBakhramova@stud.kpfu.ru](mailto:ARBakhramova@stud.kpfu.ru)

## About the authors:

**Rezeda Y. Mukhtarova**, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia

**Farida M. Valiullina**, Candidate of Philology, Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia

**Roza R. Bakhramova**, Tutor, Autonomous Non-Commercial Educational Organization "Bala-City Academy (City of Children)", Kazan, Russia

УДК 372.881.111.1

Сафина А.Р., Мукминова Д.И., Сысой С.В.

## Применение игровых элементов в обучении английскому языку

Данная статья посвящена исследованию влияния игровых элементов на мотивацию и эффективность обучения английскому языку. Рассматриваются преимущества использования игровых элементов на занятии, включающие формирование положительной мотивации, динамичность и разнообразие, социализацию, сотрудничество, качественное усвоение учебного материала. Также выделяются недостатки применения игровых элементов, среди которых ориентация на развлечение, дефицит времени, опасность снижения авторитета учителя / преподавателя и некоторые другие.

**Ключевые слова:** игра, английский язык, мотивация, коммуникация, обучение иностранному языку, инновационный подход.

Adelina R. Safina, Diana I. Mukminova, Sofya V. Sysoy

## Using Game Elements in English Language Teaching

This article is devoted to the study of the influence of game elements on motivation and effectiveness of English language teaching. The advantages of using game elements in the classroom are considered, including the formation of positive motivation, dynamism and diversity, socialization, cooperation and high-quality assimilation of educational material. The disadvantages of using game elements are also highlighted, including the focus on entertainment, the lack of time, the danger of reducing the authority of the teacher and some others.

**Keywords:** game, English language, motivation, communication, foreign language teaching, innovative approach.

В условиях современного общества, характеризующегося высокой степенью мобильности и необходимостью эффективной коммуникации на международном уровне, владение английским языком является обязательным условием профессиональной успешности и личностного развития. Вместе с тем традиционная система преподавания иностранного языка сталкивается с проблемами низкой мотивации обучающихся, ограниченного уровня усвоения лексико-грамматического материала и слабого развития коммуникативных навыков. Процесс изучения иностранного языка может оказаться довольно трудным и даже утомительным, особенно если обучение основано исключительно на традиционной зубрежке грамматических правил и многократном повторении конструкций. Одна из главных задач любого педагога заключается в обеспечении высокого уровня мотивации обучающихся, ведь мотивированный обучающийся быстрее осваивает новый материал, проявляет больше инициативности и стремится к достижению высоких результатов. Мотивационный потенциал складывается не только из окончательного качества потребляемого образовательного продукта, но и из процессуальных единиц (педагогических методов, инструментов, приемов), при помощи которых образовательный продукт доставляется к потребителю [1]. Поиск эффективных решений, позволяющих повысить качество образования и сделать учебный процесс привлекательным и продуктивным, является актуальной задачей для педагогов и исследователей.

Одним из наиболее перспективных направлений в данной области выступает применение игровых элементов в обучении английскому языку. Современные образовательные стандарты требуют внедрения инновационных подходов, направленных на формирование ключевых компетенций, развитие креативности и критического мышления. Использование игровых технологий позволяет успешно решать данные задачи, обеспечивая высокий уровень освоения учебной программы и повышая удовлетворенность процессом обучения. Интеграция игровых элементов позволяет активизировать мыслительные способности обучающихся, формировать устойчивые знания и умения, развивать навыки общения на английском языке в естественной и комфортной обстановке. Игры способствуют развитию логического мышления, навыков общения, анализа и интерпретации нового и уже изученного материала, оказывают визуальную стимуляцию – все это делает обучение конкретным [2].

Игровые элементы способствуют формированию положительной мотивации к изучению английского языка благодаря следующим факторам:

1) эмоциональный фактор: игра вызывает положительные эмоции – радость, удовольствие, интерес, что, в свою очередь, улучшает восприятие новой информации и облегчает запоминание. Обучение воспринимается легче и приятнее, позитивная атмосфера на занятии снижает стресс и уменьшает страх совершить ошибку.

2) повышение вовлеченности и активности обучающихся: игровая деятельность повышает внимание обучающихся и удерживает его длительное время за счет активного взаимодействия друг с другом и с учителем / преподавателем. Обучающиеся становятся активными участниками процесса обучения, у них развивается способность анализировать ситуацию и применять полученные знания на практике.

3) создание аутентичных ситуаций общения: использование ролевых игр и симуляций приближает ситуацию общения на английском языке к реальной жизни. Обучающиеся учатся использовать языковые конструкции и выражения естественно, свободно выражают мысли и участвуют в диалогах, имитируя повседневные ситуации (например, покупки, путешествия). Аутентичные условия снижают барьер боязни общения, повышают готовность общаться на английском языке во внеаудиторное время.

4) создание ситуации здорового соперничества: обучающиеся стремятся побеждать, достигать лучших результатов. Они получают возможность видеть быстрый прогресс и ощутимые результаты, начинают верить в свои возможности. Победа в игре приносит удовлетворение, увеличивает уверенность в своих силах, поднимает настроение.

Еще одним преимуществом внедрения игровых элементов в образовательный процесс является их динамичность и разнообразие. Учитель / преподаватель может варьировать и менять форму подачи материала. Среди вариантов игр можно выделить:

- индивидуальные задания-игры, направленные на проверку индивидуальных навыков;
- групповые задания, которые развивают умения сотрудничать и обсуждать;
- онлайн-игры и мобильные приложения, предлагающие непрерывное погружение в языковую среду.

Другим положительным моментом использования игровых элементов на занятиях по английскому языку является возможность к осуществлению социализации. Важнейшей частью любой игры является общение и взаимодействие игроков. При изучении английского языка именно социальные связи становятся дополнительным стимулом для качественного обучения. Общение с друзьями усиливает заинтересованность, делает сам процесс