

Нурбаева А. М.¹, *Байсыдық И.Б.², Омарбаева Г.С.³

^{1,2} *Казахский национальный педагогический университет имени Абая*

³ *Казахский национальный университет имени аль-Фараби*

^{1,2,3} *Казахстан, Алматы*

¹ *ORCID 0000-0003-1653-0383*

² *ORCID 0000-0001-5013-4398*

³ *ORCID 0000-0001-9767-4041*

**i.baissydyk@gmail.com*

ИЗУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ПОМОЩЬЮ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ В ЦИФРОВОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация

В условиях стремительной цифровизации образовательной среды особое значение приобретает разработка и внедрение инновационных подходов к преподаванию английского языка в начальной школе. Статья посвящена исследованию эффективности метода геймификации в обучении младших школьников в условиях цифровой образовательной среды. Цель работы – теоретическое обоснование и эмпирическая проверка дидактической результативности геймифицированного подхода. В исследовании применены методы теоретического анализа, педагогического моделирования, формирующего педагогического эксперимента, анкетирования, наблюдения, тестирования, экспертной оценки и математико-статистической обработки данных. Эксперимент проведён на базе общеобразовательной школы №109 г. Алматы, охватывал 92 учащихся вторых и третьих классов и длился 8 недель. Результаты показали статистически значимый прирост академической успеваемости в экспериментальной группе (с 59,1% до 81,7%) по сравнению с контрольной (с 58,2% до 66,4%). Отмечен рост учебной мотивации (с 3,1 до 4,3 баллов по шкале Лайкерта), повышение речевой активности, расширение словарного запаса и грамматической точности высказываний. Теоретическая интерпретация базируется на моделях самодетерминации, разработанной Э. Деси и Р. Райаном, теории саморегулируемого обучения Б. Циммермана, а также концепции обучения на уровне мастерства, предложенной американским педагогом Блумом. Полученные данные подтверждают эффективность цифровой геймификации как инструмента формирования функциональной грамотности. Статья содержит практические рекомендации по интеграции игровых платформ (Wordwall, Kahoot, Quizizz, Flippity) в учебный процесс. Сделан вывод о высокой результативности и методической целесообразности внедрения геймификации в систему начального языкового образования Казахстана.

Ключевые слова: геймификация, начальная школа, английский язык, цифровая образовательная среда, мотивация, речевая активность, игровые платформы.

Введение. Современное образование вступает в фазу кардинальной трансформации, обусловленной стремительным развитием цифровых технологий, глобализацией культурных и языковых практик, а также возрастанием значимости когнитивно-ориентированных подходов к обучению. В условиях цифровой эпохи, характеризующейся сменой парадигмы знания и коммуникации, возникает острая необходимость переосмысления содержания и инструментального обеспечения начального языкового образования. Особенно актуальной становится задача формирования у младших школьников функциональной грамотности, включающей речевую, цифровую и межкультурную компоненты.

На фоне реализации стратегических программ Республики Казахстан – «Цифровой Казахстан» и «Рухани жаңғыру» – приоритетом становится не только адаптация образовательной системы к новым условиям, но и формирование личности, способной к эффективной социализации, академической мобильности и творческому саморазвитию в цифровом обществе. Президент Республики Казахстан К.К. Тоқаев подчёркивает в своём Послании народу [1], что качественное образование должно служить опорой индустриального и инновационного роста страны, при этом особое внимание должно быть уделено развитию языковых и цифровых компетенций с раннего возраста, что согласуется с международными стратегиями ЮНЕСКО и ОЭСР [2, 3].

Актуальность исследования обусловлена тем, что в начальной школе закладываются фундаментальные основы речевого развития и языковой социализации. Именно на этом этапе

формируется мотивация к изучению иностранных языков, проявляется когнитивная восприимчивость к новым знаниям, а также происходит освоение базовых навыков и стратегий межкультурного кодирования. Однако традиционные формы преподавания иностранного языка в условиях начального образования демонстрируют низкую степень эффективности при взаимодействии с представителями поколения Z, для которых характерны клиповое мышление, потребность в интерактивной среде и высокая чувствительность к визуально-аудиальному контенту.

Среди современных методологических подходов, способных компенсировать указанные ограничения, особое место занимает геймификация (gamification) – педагогическая технология, основанная на применении элементов игры в образовательном процессе. Геймификация способствует активации мотивационных ресурсов, развитию учебной автономии, формированию позитивной рефлексии и усилению вовлечённости обучающихся в процесс овладения учебным материалом. Теоретические основания геймификации берут начало в мотивационно-деятельностной теории, разработанной Э. Деси и Р. Райаном, в которой подчёркивается значимость удовлетворения базовых психологических потребностей – автономии, компетентности и принадлежности – как ключевого условия устойчивой учебной мотивации [4]. Эта теория позволяет объяснить, почему элементы игры (обратная связь, баллы, достижение целей) эффективно воздействуют на внутреннюю мотивацию учащихся.

Вторым концептуальным основанием выступает теория саморегулируемого обучения, предложенная Б. Циммерманом, где акцент сделан на развитии у обучающихся способностей к самоконтролю, целеполаганию, планированию и самооценке [5]. Игровая среда, встраивающая такие элементы, как уровни сложности, таймеры, повторные попытки и обратная связь, способствует формированию этих навыков в условиях мотивационной поддержки. Дополняет основу когнитивно-поведенческая педагогика, которая предполагает активное включение обучающихся в учебную деятельность, пошаговое закрепление материала и позитивное подкрепление через игровые стимулы и визуальные средства.

Современные научные исследования подтверждают эффективность системной геймификации в языковом образовании младших школьников. Так, М. Х. Аль-Хрешех [6] подчёркивает, что внедрение игровых механик в учебный процесс способствует формированию устойчивой внутренней мотивации и повышению степени взаимодействия между учеником и цифровой средой, в частности за счёт активации механизма обратной связи и достижений. Чжэнь Шэнь и Минцзе Лай [7] акцентируют внимание на значимости цифровой поддержки и адаптивной визуализации заданий для развития речевых стратегий у детей младшего школьного возраста, подчёркивая важность мультимодального восприятия и поэтапного усложнения задач. А.И. Ванг и Р. Тахир в своём эмпирическом исследовании доказали, что при регулярном использовании геймифицированных платформ (включая Wordwall и Quizizz) наблюдается значительное повышение продуктивности обучающихся в выполнении речевых упражнений, а также снижение уровня тревожности при выполнении коммуникативных заданий [8]. Особое внимание в их работе уделено влиянию игрового дизайна на эмоциональную устойчивость ребёнка.

Также важно отметить выводы Абдаллы Абу Кубы, Омара Абдуллы Аль-Хадж Эйда, Гассана Аднана Хасана и Джассима Аль-Херза, которые выявили, что комбинированная модель обучения (сочетание традиционного преподавания и цифровой геймификации) особенно эффективна в обучении грамматике и аудированию в начальной школе. Их данные демонстрируют, что учащиеся, вовлечённые в смешанное обучение, показывают более высокие результаты как по объективным тестам, так и по показателям вовлечённости [9]. Таким образом, выводы указанных авторов не только дополняют теоретическую основу настоящего исследования, но и подтверждают практическую значимость геймифицированного подхода в обучении английскому языку младших школьников. Тем не менее, представленные результаты преимущественно охватывают отдельные аспекты

языковой подготовки (грамматика, аудирование, мотивация) и не формируют целостной модели применения геймификации в условиях начального образования.

Вместе с тем, анализ литературы показывает, что существующие исследования освещают проблему частично и с разных позиций. Так, теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана подчёркивает значение внутренних мотивов обучения [4, с.120–135], а аффективно-ориентированные подходы описывают снижение учебной тревожности за счёт поддерживающей цифровой среды и безопасной обратной связи. Модель мастеринг-обучения Б. Блума [10] и концепция саморегулируемого обучения Б. Циммермана [5, с. 65–68] акцентируют поэтапное освоение материала и развитие автономии. Эмпирические исследования последних лет (М. Х. Аль-Хрешех [6, с. 80–83]; Чжэнь Шэнь и Минцзе Лай [7, с. 5–7]; А.И. Ванг и Р. Тахир [8, с. 10–12]; А. Абу Куба и соавт. [9, с. 430–433]) демонстрируют положительное влияние геймификации на мотивацию, мультимодальное восприятие и улучшение лексико-грамматических навыков. Однако большинство работ ограничиваются констатацией отдельных эффектов и не предлагают комплексной модели для начального образования в Казахстане. Настоящее исследование восполняет этот пробел за счёт разработки и апробации интегративного подхода, в котором игровые элементы системно соотносятся с целями урока и критериями CEFR.

Применение геймификации в обучении английскому языку в условиях начальной школы требует не просто эпизодического использования игровых упражнений, а системной дидактической интеграции, направленной на реализацию конкретных учебных целей. В этом контексте цифровые платформы и приложения, такие как Wordwall, Kahoot, Quizizz, Flippity и другие, представляют собой значительный ресурс, способный повысить уровень интерактивности и адаптивности учебного процесса. Однако для достижения устойчивого эффекта необходимо учитывать возрастные особенности младших школьников, специфику восприятия цифрового контента, а также принципы формирования мотивационно-ценностных установок в условиях начального образования.

Тем не менее, в казахстанском педагогическом дискурсе отсутствует апробированная и научно-обоснованная модель геймифицированного преподавания английского языка для младших школьников в условиях цифровой трансформации образования. Методико-технологический разрыв между функционалом образовательных платформ и их реализацией в учебной практике сохраняется. Преподаватели, как правило, не обладают необходимыми компетенциями для проектирования и реализации полноценных геймифицированных сценариев, отсутствуют систематизированные научно-методические ресурсы, обеспечивающие внедрение игрового подхода на уровне начального звена. Кроме того, нередко наблюдаются случаи стихийного и несистемного использования геймификации, при котором теряется её обучающий потенциал, а доминирует лишь развлекательная функция. Это порождает риски подмены образовательной цели внешними эффектами и снижает когнитивную ценность учебного взаимодействия.

Таким образом, возникает объективная потребность в разработке и верификации научно обоснованной модели интеграции геймификационного подхода в преподавание английского языка на начальном уровне образования. Такая модель должна быть основана на принципах системности, научной валидности, культурной релевантности и технологической адаптивности. Она предполагает наличие чётко структурированной методики, ориентированной на развитие у младших школьников не только речевых компетенций, но и навыков цифровой грамотности, критического мышления, самоорганизации и креативности.

Цель статьи заключается в обосновании педагогического потенциала геймификации как дидактического метода при обучении английскому языку младших школьников в условиях цифровой образовательной среды, а также в представлении результатов апробации фрагмента разработанной модели на базе школьной практики.

Задачи статьи:

1. Провести критико-аналитический обзор научной литературы и нормативно-методических документов, посвящённых проблеме цифрового языкового образования в

начальной школе;

2. Выявить совокупность педагогических условий, способствующих эффективному формированию английской речевой компетенции с применением геймификации;

3. Разработать и апробировать цифровой геймифицированный сценарий урока английского языка для младших школьников;

4. Провести педагогический эксперимент с использованием флип-модели обучения и цифровых платформ (Wordwall, Kahoot, Flippity и др.);

5. Сформулировать научно обоснованные рекомендации по интеграции геймификации в процесс преподавания английского языка в начальной школе.

Научная новизна исследования состоит в том, что впервые для казахстанского начального образования предложена и апробирована интегративная модель геймифицированного обучения английскому языку, системно встроенная в структуру урока и соотнесённая с дескрипторами CEFR (A1–A2). В отличие от зарубежных исследований, где геймификация трактуется преимущественно как вспомогательный приём или эпизодическая технология, в данной работе игровые элементы (баллы, уровни, повторные попытки, мгновенная обратная связь) встроены в каждый этап урока и привязаны к конкретным учебным целям. Новизна также заключается в сочетании количественных и качественных методов диагностики (тестирование, анкета мотивации, наблюдение, экспертная оценка речи), что позволило выявить не только рост академической успеваемости, но и качественные изменения речевой продуктивности и мотивационного поведения учащихся. Кроме того, впервые показана возможность применения цифровых платформ Wordwall, Quizizz, Kahoot и Flippity именно в условиях казахстанской начальной школы не только как средства развлечения, но и как полноценного инструмента формирования функциональной грамотности.

Практическая значимость заключается в возможности использования предложенной модели в школьной практике, а также в повышении профессиональной готовности педагогов к инновационному языковому обучению в условиях цифровизации. Данное исследование создаёт предпосылки для пересмотра методологических основ начального языкового образования и может служить отправной точкой для построения комплексных программ подготовки и переподготовки учителей, работающих в условиях цифровой образовательной среды.

Методы и материалы. Методология настоящего исследования опирается на комплексный научный подход, включающий теоретический анализ, педагогическое моделирование и эмпирическую проверку разработанных решений. В эмпирической части работа опиралась на использование комплекса диагностических процедур, направленных на всестороннюю оценку эффективности внедряемой модели. Входное и итоговое тестирование были авторской разработкой на основе дескрипторов уровня A1–A2 CEFR и включали тридцать заданий, охватывающих лексико-грамматические навыки и чтение: задания на соотнесение слов с изображениями, множественный выбор, определение форм глагола в Present Simple и Present Continuous, употребление артиклей и предлогов, а также понимание содержания коротких текстов. Параллельно проводилось анкетирование учащихся по пятибалльной шкале Лайкерта, измеряющей учебную мотивацию по восьми параметрам (интерес к предмету, прилагаемые усилия, удовольствие от процесса, уверенность в собственных силах и др.); внутренняя согласованность шкалы составила $\alpha=0,84$. Дополнительно осуществлялось педагогическое наблюдение с использованием карты речевой активности, фиксировавшей уровень участия, частоту добровольных ответов, среднюю длину высказываний и случаи самокоррекции. Устная продукция обучающихся оценивалась независимыми экспертами по критериям CEFR (лексическая уместность и объём, грамматическая точность, беглость и связность высказывания); каждая позиция оценивалась по шкале от 0 до 5 баллов, коэффициент межэкспертного согласия составил $\kappa=0,78$.

Обработка данных сочетала количественные и качественные процедуры. Количественный анализ включал расчёт средних значений и стандартных отклонений, проверку нормальности распределения (тест Шапиро–Уилка) и гомогенности дисперсий (тест

Левена), применение t-критерия Стьюдента для независимых и связанных выборок, а также определение размера эффекта по формуле Коэна (d). Мощность выборки при $n=46$ в каждой группе обеспечила значение $>0,95$, что позволяет говорить о высокой статистической надёжности выявленных различий. Качественный анализ реализовывался через контент-анализ письменных и устных высказываний, сопоставление речевых фрагментов до и после эксперимента, а также экспертное кодирование наблюдаемых изменений в речевой активности и мотивационном поведении.

Такое сочетание методов обеспечивает комплексную проверку гипотезы и соответствует международным практикам оценки эффективности инновационных технологий в языковом образовании.

В качестве теоретико-методологической базы использовались концепции когнитивной лингводидактики, деятельностного и компетентностного подходов, а также идеи цифровой трансформации образовательной среды. Теоретическая часть исследования включала анализ научной литературы по вопросам геймификации, цифровых технологий в обучении, формирования языковой и цифровой грамотности у младших школьников, а также изучение нормативно-правовых документов, регулирующих современное начальное образование в Казахстане.

Эмпирическая часть исследования была реализована в рамках формирующего педагогического эксперимента, проведённого на базе КГУ «Средняя школа №109» города Алматы. В исследовании приняли участие учащиеся вторых и третьих классов ($N = 92$), которые были равномерно распределены на контрольную и экспериментальную группы. Обучение в экспериментальной группе осуществлялось с применением разработанных геймифицированных заданий, цифровых платформ (Wordwall, Kahoot, Flippity) и модели флип-обучения, в то время как в контрольной группе использовались традиционные методы преподавания английского языка.

Разработанная авторская методика геймифицированного обучения английскому языку для начальной школы основывалась на:

- интеграции игровых элементов в дидактическую структуру урока;
- адаптации платформ под возрастные и речевые особенности учащихся;
- регулярной диагностике учебных результатов с учётом как языковых, так и цифровых компетенций.

Таким образом, совокупность применённых методов и эмпирических инструментов обеспечивает высокую научную достоверность, воспроизводимость и прикладную значимость результатов исследования.

Результаты и их обсуждение. В ходе эмпирического этапа настоящего исследования была проведена комплексная диагностика эффективности внедрения геймификации в процесс преподавания английского языка младшим школьникам в условиях цифровой образовательной среды. Экспериментальная работа проводилась на базе КГУ «Средняя школа №109» города Алматы и охватывала 92 обучающихся вторых и третьих классов, которые были равномерно распределены на контрольную и экспериментальную группы. Обе группы изначально демонстрировали сопоставимый уровень подготовленности, что подтверждается результатами входного тестирования: средний показатель в контрольной группе составил 58,2%, а в экспериментальной – 59,1%. Это обеспечило экспериментальную чистоту и позволило объективно оценить влияние геймифицированного подхода на динамику образовательных результатов.

На протяжении восьми недель учащиеся экспериментальной группы обучались с активным использованием цифровых игровых платформ – Wordwall, Kahoot, Quizizz, Flippity и Google Forms. Эти инструменты применялись дважды в неделю, преимущественно в вводной и заключительной частях урока, и были направлены на отработку и закрепление лексико-грамматического материала, предусмотренного учебной программой. В то же время контрольная группа обучалась по традиционной методике, без использования геймифицированных элементов.

Разработанная автором методика предусматривала системную интеграцию игровых компонентов в дидактическую структуру урока. В частности, использовались:

- цифровые карточки и игры на сопоставление для автоматизации лексики;
- интерактивные кроссворды и визуальные задания для семантического закрепления;
- соревновательные квизы с мгновенной обратной связью;
- элементы формирующего оценивания, в том числе через цифровые рейтинги, таймеры и уровни сложности.

Важно подчеркнуть, что геймифицированные задания не рассматривались как факультативные или вспомогательные, а были встроены в основную учебную нагрузку, выступая инструментом планомерного повторения, углубления и закрепления материала. Такая дидактическая модель обеспечила высокую степень вовлечённости, усилила мотивационный компонент обучения и способствовала формированию устойчивых речевых и познавательных навыков у младших школьников.

Итоговое тестирование, проведённое по завершении экспериментального этапа, выявило статистически значимые различия в результатах между контрольной и экспериментальной группами. В контрольной группе средний показатель успешности выполнения заданий увеличился с 58,2% до 66,4% (прирост составил +8,2 п.п.), в то время как в экспериментальной группе он возрос с 59,1% до 81,7% (+22,6 п.п.) (Рис.1). Статистическая достоверность этих различий подтверждена с применением t-критерия Стьюдента при уровне значимости $p < 0,01$, а расчёт размера эффекта (Cohen's $d \approx 1,1$) свидетельствует о высокой практической значимости внедрённого геймифицированного подхода.

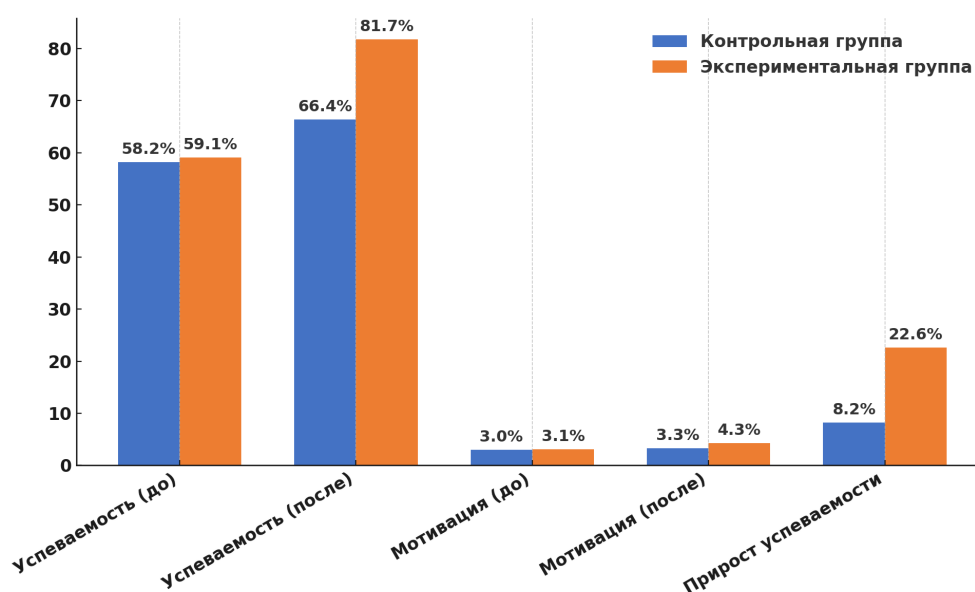


Рисунок 1. Сравнительная диаграмма показателей успеваемости, мотивации и прироста успеваемости в контрольной и экспериментальной группах (в процентах)

Источник: составлено авторами по результатам педагогического эксперимента.

Дополнительным подтверждением эффективности является рост учебной мотивации, зафиксированный с помощью анкеты на основе шкалы Ликерта (1–5 баллов). Интерпретация качественных данных также подтверждает выводы количественного анализа. По педагогическим наблюдениям зафиксировано увеличение числа добровольных ответов: в экспериментальной группе среднее значение выросло с 1,1 до 2,9 за урок. Анализ устных высказываний показал расширение словарного запаса и улучшение связности речи. Так, на входном этапе учащиеся формулировали короткие и фрагментарные реплики: «*I like school... English... good... I no understand homework*» (ограниченный словарь, ошибки, отсутствие связности). На итоговом этапе высказывания стали более развернутыми и грамматически точными: «*I like English lessons because we play quizzes. I can talk about my day and my family.*»

Sometimes I make mistakes, but I try again» (наличие связок *because*, самокоррекция, уверенное использование базовой грамматики). Кроме того, средняя длина высказывания увеличилась с 9,2 до 14,7 слов в минуту, а доля грамматически корректных предложений возросла с 41 % до 68 %. В экспериментальной группе среднее значение мотивации возросло с 3,1 до 4,3, тогда как в контрольной – лишь с 3,0 до 3,3. Эти данные отражают усиление как когнитивного (интеллектуального), так и аффективного (эмоционального) компонента учебной деятельности, что подчёркивает комплексное влияние геймификации на процесс усвоения иностранного языка у младших школьников

В дополнение к количественным данным в рамках исследования был проведён анализ качественных показателей, отражающих динамику учебного поведения и языкового развития обучающихся. Педагоги, сопровождавшие эксперимент, зафиксировали выраженный рост самостоятельности учащихся, повышение речевой активности, а также стремление к самокоррекции и повторному выполнению заданий. Участники экспериментальной группы чаще проявляли инициативу при выборе стратегий выполнения упражнений, демонстрировали готовность к повторным попыткам в квизах и усиливали взаимодействие в учебной коммуникации со сверстниками. Анализ продуктов учебной деятельности (письменных заданий, устных высказываний, игровых упражнений) проводился на основе шкалы коммуникативной продуктивности CEFR (уровни A1–A2). В результате было зафиксировано увеличение количества тематически релевантной лексики, повышение грамматической точности, развитие дискурсивной связности и завершённости высказываний, что позволяет говорить о качественном росте языковой компетентности.

Применение цифровых платформ (Wordwall, Quizizz, Kahoot, Flippity, Google Forms) обеспечило реализацию многоканального восприятия учебной информации, где визуальные, аудиальные и текстовые компоненты дополняли друг друга, формируя насыщенную и адаптивную образовательную среду. Каждая платформа выполняла специфическую педагогическую функцию: Wordwall – для индивидуализированных лексико-грамматических заданий; Quizizz – для формирующего оценивания с мгновенной обратной связью; Kahoot – для создания соревновательной атмосферы, повышающей вовлечённость; Flippity – для закрепления материала посредством карточек и memory-игр; Google Forms – для анкетирования и мониторинга прогресса.

Функциональное разнообразие и педагогическая направленность цифровых инструментов обеспечили реализацию принципов адаптивного и смешанного обучения, способствовали персонализации образовательного процесса и позволили задействовать широкий спектр когнитивных и аффективных механизмов обучения. Кроме того, активное участие в выполнении цифровых заданий способствовало формированию метапредметных навыков, включая цифровую грамотность, критическое мышление, способность к самооценке и саморегуляции учебной деятельности.

Теоретическое обоснование полученных результатов может быть представлено через призму нескольких актуальных моделей. Прежде всего, теория самодетерминации Деси и Райана утверждает, что внутренняя мотивация усиливается при удовлетворении базовых психологических потребностей – в компетентности, автономии и принадлежности [4, с.229–233]. Геймификация, включающая обратную связь, систему баллов, достижений и возможностей выбора, создает условия для удовлетворения этих потребностей. Ученики получают незамедлительный отклик на свои действия, могут отслеживать прогресс и сравнивать себя с другими (при этом не подвергаясь стрессу формального оценивания), что способствует укреплению чувства компетентности. Элементы выбора (например, в темпе прохождения заданий или виде игровых активностей) обеспечивают автономию. Совместная работа в квизах и играх – принадлежность и социализацию. Таким образом, наблюдаемый рост мотивации и вовлечённости может быть объяснён именно через механизмы внутреннего мотивирования, активируемые благодаря игровой среде.

Игровая форма занятий снижает восприятие ошибки как угрозы, формирует доверительное пространство, в котором учащиеся меньше боятся ошибиться и чаще

включаются в коммуникативную активность. Это облегчает поступление comprehensible input и способствует неосознанному усвоению языковых структур. Следовательно, зафиксированный рост речевой активности, уверенности и точности у учащихся экспериментальной группы может быть интерпретирован как результат оптимизации условий усвоения языка, в том числе за счёт снижения аффективных барьеров.

Также наблюдаемая динамика может быть рассмотрена в рамках модели мастеринг-обучения Б. Блума [10, с. 45–52]. Повторяющееся выполнение одного и того же задания до его успешного освоения (что возможно благодаря цифровым играм с многоразовыми попытками) фактически реализует принципы mastery learning, согласно которым подавляющее большинство учеников способно достичь высоких результатов при достаточном времени и поддержке. Игровая форма способствует увеличению количества таких повторов, не вызывая утомления или снижения интереса. Это, в свою очередь, позволяет постепенно перейти от механического запоминания к осмысленному применению знаний, что подтверждается ростом дискурсивной и грамматической точности учащихся экспериментальной группы.

Согласно исследованию М. Гюль Бекар [11], внедрение элементов геймификации в образовательный процесс способствует значительному повышению когнитивной активности учащихся, их вовлечённости и академической успеваемости. В свою очередь, А. Аль-Фарадж и М. Рахман [12] в своём эмпирическом анализе пришли к выводу, что цифровая геймификация способствует снижению уровня речевой тревожности и активизации учебной деятельности обучающихся.

Согласно исследованиям А. Джарамильо-Медьявилли, Э. Басантес-Андрате [13], использование игровых платформ способствует росту уверенности и мотивации младших школьников в процессе изучения английского языка. Кроме того, опрос учителей показал, что 87% респондентов отметили повышение интереса учащихся к предмету, 73% – улучшение понимания материала, 68% – снижение тревожности. Все эти показатели подкрепляют вывод о целесообразности внедрения геймификации в начальное языковое обучение.

Тем не менее, при всей убедительности результатов, следует отметить ограничения исследования. Во-первых, выборка ограничена одной школой, что снижает репрезентативность. Во-вторых, эксперимент длился всего два месяца, что не позволяет судить о долговременных эффектах (в частности, о сохранении интереса после снижения эффекта новизны). В-третьих, оценка сосредоточена в основном на лексико-грамматических и мотивационных аспектах, тогда как развитие навыков аудирования и говорения оценивалось качественно, без инструментальной диагностики. В-четвёртых, успешность геймификации может зависеть от уровня цифровой подготовки педагога, его методической гибкости и индивидуального стиля взаимодействия с учениками. Следовательно, для масштабного внедрения требуется проведение дополнительных исследований, а также организация программ повышения квалификации, способствующих формированию у учителей устойчивых навыков проектирования игровых сценариев и эффективного использования цифровых инструментов.

С практической точки зрения, исследование подтверждает высокую результативность использования игровых технологий при обучении английскому языку в начальной школе. Учителям рекомендуется включать элементы геймификации в уроки, соблюдая при этом дидактический баланс между обучающими и развлекательными компонентами. Игры должны быть встроены в структуру урока таким образом, чтобы служить средством достижения учебных целей. Целесообразно использовать платформы Wordwall, Kahoot, Quizizz, Flippity как инструменты закрепления и формирующего оценивания. Школам необходимо обеспечить техническую готовность – доступ к интернету, оборудованию и сопровождение. Администрации и методические службы – разрабатывать стандарты и рекомендации по внедрению игровых подходов. В долгосрочной перспективе геймификация может быть интегрирована в системные решения по обновлению содержания образования и формирования функциональной грамотности у младших школьников.

Таким образом, проведённое исследование позволяет утверждать, что геймификация, будучи внедрённой как целостный, методически обоснованный подход в начальное языковое образование, обеспечивает рост учебной мотивации, формирование устойчивых речевых навыков, развитие цифровой грамотности и снижение аффективных барьеров у младших школьников. Теоретическая обоснованность, эмпирическая воспроизводимость и междисциплинарная верифицируемость результатов позволяют рассматривать геймифицированное обучение как перспективное направление в контексте цифровой трансформации образовательной среды Республики Казахстан.

Заклучение. Проведённое исследование подтвердило высокую эффективность геймификации как инновационного дидактического подхода в обучении английскому языку младших школьников в условиях цифровой образовательной среды. Внедрение игровых цифровых инструментов (Wordwall, Quizizz, Flippity, Kahoot) на основе системной методики, ориентированной на когнитивные, эмоциональные и поведенческие аспекты учебной деятельности, способствовало росту учебной мотивации, вовлечённости и устойчивых речевых навыков.

Экспериментальные данные выявили статистически значимое улучшение учебных результатов учащихся в экспериментальной группе по сравнению с контрольной. Средний прирост знаний составил +22,6 процентных пункта, а мотивация по шкале Ликерта возросла с 3,1 до 4,3 баллов. Полученные результаты согласуются с выводами, представленными в ряде современных зарубежных исследований, в частности в работах М. Г. Бекар [11, с. 186–198], А.Аль-Фараджи и Ч. Дж. Чен [12, с. 25-41], а также А. Харамильо-Медиавиллья, Э. Басантес-Андрате, М. Кабесас-Гонсалес, С. Касильяс-Мартин [13, с. 64–69]. Указанные авторы также фиксируют позитивное влияние игровых цифровых платформ на когнитивную активность, снижение речевой тревожности и повышение вовлечённости младших школьников, что подтверждает воспроизводимость эффекта геймификации в различных образовательных средах.

Научная новизна исследования заключается в разработке и апробации интегративной модели геймифицированного обучения английскому языку для начальной школы, основанной на синтезе когнитивной лингводидактики, цифровых технологий и педагогики игры. Модель учитывает возрастные особенности учащихся, принципы адаптивности и культурной релевантности, что обеспечивает её гибкость и широкую применимость в казахстанских условиях.

Практическая значимость исследования заключается в том, что его результаты могут быть использованы при проектировании программ курсов повышения квалификации учителей начальных классов, разработке методических рекомендаций для школьных педагогов и внедрении цифровых платформ в учебный процесс. Предложенные методические решения способствуют повышению качества языкового образования, развитию функциональной грамотности и подготовке учащихся к жизни в цифровом обществе. На основе указанных результатов формируется обоснование для широкой педагогической трансформации, где геймификация выступает не просто как вспомогательный инструмент, а как структурный элемент учебного процесса.

Результаты исследования подтверждают продуктивность предложенного подхода. Проведённый анализ позволил обосновать методологические основания геймификации в обучении английскому языку младших школьников, а педагогический эксперимент показал её высокую эффективность в условиях школьной практики. Зафиксированный рост мотивации, успеваемости и качества речевой активности свидетельствует о целесообразности дальнейшего внедрения цифровых игровых технологий в систему начального образования.

Полученные данные свидетельствуют о том, что геймификация, органично интегрированная в структуру учебного занятия, способствует трансформации традиционного формата преподавания в более адаптивную, мотивирующую и продуктивную образовательную практику. Потенциал дальнейших исследований заключается в анализе

долгосрочного воздействия игровых методик, развитии рецептивных навыков (аудирования и чтения), а также в апробации предложенной модели в других предметных областях.

Эти перспективы подтверждаются как количественными, так и качественными результатами, отражающими положительную динамику учебной мотивации и степени вовлечённости учащихся. Зафиксированный рост этих показателей соотносится с механизмами внутреннего мотивирования, активизируемыми через игровые элементы и цифровую интерактивную среду. Данные выводы согласуются с результатами ряда эмпирических исследований, в частности, с работой Л. Чэнь, Л. Сян, Ц. Фу [14], отметивших повышение речевой активности младших школьников при использовании цифровых упражнений, и исследованием Р. Хана, А. Алахмади и Т. Кумара [15], выявившим высокую эффективность цифровых интерактивных игр в освоении грамматических навыков у изучающих английский как иностранный язык.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 Тоқаев К. Ж. Послание Главы государства Касым-Жомарта Тоқаева народу Казахстана «Справедливый Казахстан: закон и порядок, экономический рост, общественный оптимизм». 1 сентября 2023 г. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.akorda.kz/ru/poslanie-glavy-gosudarstva-kasym-zhomarta-tokaeva-narodu-kazahstana-spravedlivyy-kazahstan-zakon-i-poryadok-ekonomicheskii-rost-obshchestvennyy-optimizm-285014> (дата обращения: 05.05.2025).
- 2 UNESCO. Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives. – Paris: UNESCO Publishing, 2017. – 62 с. [Электронный ресурс]. – URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- 3 OECD. Future of Education and Skills 2030/2040 Conceptual Learning Framework. – Paris: OECD, 2018. – 40 с. [Электронный ресурс]. – URL: https://www.oecd.org/en/about/projects/future-of-education-and-skills-2030.html?utm_source
- 4 Deci E., Ryan R. Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. – New York: Guilford Press, 2017. – 756 p. DOI: <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- 5 Zimmerman B. Becoming a self-regulated learner // Theory into Practice. – 2002. – Vol. 41(2). – P. 64–70. DOI: https://doi.org/10.1207/S15430421TIP4102_2
- 6 Al-Khresheh M.H. The Cognitive and Motivational Benefits of Gamification in English Language Learning: A Systematic Review // The Open Psychology Journal. – 2025. – Vol. 18. – P. 78–90. – DOI: <https://doi.org/10.2174/0118743501359379250305083002>
- 7 Shen Z., Lai M., Wang F. Investigating the Influence of Gamification on Motivation and Learning Outcomes in Online Language Learning // Frontiers in Psychology. – 2024. – Volume 15. DOI: [10.3389/fpsyg.2024.1295709](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1295709)
- 8 Wang A.I., Tahir R. The Effect of Using Kahoot! for Learning: A Literature Review // Computers & Education. – 2020. – Vol. 149. – Article 103818. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- 9 Abu Qub'a A., Al-Hajj Eid O.A., Hasan G.A., Al-Herz J. The Effect of Utilizing Gamification in Enhancing English Language Skills in University Settings // World Journal of English Language. – 2024. – Vol. 14. – No. 4. – P. 428-437. DOI: <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n4p428>
- 10 Блум Б. Таксономия образовательных целей. – М.: Педагогика, 1986. – 344 с.
- 11 Bekar M.G. The Use of Gamification in English Learning in Primary School // International Journal of Social Humanities Sciences Research (JSHSR). – 2024. – Vol. 11. – Issue 61. – P. 186-198. [Электронный ресурс]. – URL: https://www.researchgate.net/publication/382086997_THE_USE_OF_GAMIFICATION_IN_ENGLISH_LEARNING_IN_PRIMARY_SCHOOL
- 12 Chen C.-J. Exploring the Dual Role of Anxiety in Digital Game-Based Language Learning // The Asia Pacific Education Researcher. – 2025. – P. 25-41. [Электронный ресурс]. – URL: https://www.researchgate.net/publication/391511831_Exploring_the_Dual_Role_of_Anxiety_in_Digital_Game-Based_Language_Learning

13 Jaramillo-Mediavilla A., Basantes-Andrade E., Cabezas-González M., Casillas-Martín S. Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review // Education Sciences. – 2024. – Vol. 14(6):639. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>

14 Chen L. The Effect of Gamification on Knowledge Contribution in Online Q&A Communities: A Perspective of Social Comparison // In: Nah, F.F.H., Siau, K. (eds) HCI in Business, Government and Organizations. HCII 2021. Lecture Notes in Computer Science, Vol. 12783. - P. 471-481. [Электронный ресурс]. – URL: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-77750-0_30

15 Khan R. M. I., Alahmadi A., Kumar T. Evaluating the Impact of Digital Interactive Games in Developing EFL Grammar Skills // World Journal of English Language. – 2024. – Vol. 14. – No. 3. – P. 463-478. DOI: <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n3p463>

REFERENCES

1 Tokayev, K.Zh. (2023). *Poslanie Glavy gosudarstva Kasym-Zhomarta Tokaeva narodu Kazakhstana “Spravedlivyy Kazakhstan: zakon i poryadok, ekonomicheskii rost, obshchestvennyy optimizm”* 1 sentyabrya 2023 g. [Address of the President of the Republic of Kazakhstan to the Nation: «A Just Kazakhstan: Law and Order, Economic Growth, Public Optimism» September, 1st, 2023]. [Electronic resource] – URL: <https://www.akorda.kz/ru/poslanie-glavy-gosudarstva-kasym-zhomarta-tokaeva-narodu-kazakhstan-spravedlivyy-kazakhstan-zakon-i-poryadok-ekonomicheskii-rost-obshchestvennyy-optimizm-285014> (accessed: 05.05.2025) [In Russian]

2 UNESCO. (2017). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*. Paris: UNESCO Publishing, 62 p. [Electronic resource]. – URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>

3 OECD. (2018). *Future of Education and Skills 2030: Conceptual Learning Framework*. Paris: OECD. – 40 p. [Electronic resource] - URL https://www.oecd.org/en/about/projects/future-of-education-and-skills-2030.html?utm_source

4 Deci, E., Ryan, R. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York: Guilford Press, 756 p. DOI: <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>

5 Zimmerman, B. (2000). Becoming a self-regulated learner. *Theory into Practice*, 41(2), 64–70. DOI: https://doi.org/10.1207/S15430421TIP4102_2

6 Al-Khresheh, M. H. (2025). The Cognitive and Motivational Benefits of Gamification in English Language Learning: A Systematic Review. *The Open Psychology Journal*, 18, 78–90. DOI: <https://doi.org/10.2174/0118743501359379250305083002>

7 Shen, Z., Lai, M., Wang, F., et al. (2024). Investigating the Influence of Gamification on Motivation and Learning Outcomes in Online Language Learning. *Frontiers in Psychology*, 15. DOI: 10.3389/fpsyg.2024.1295709

8 Wang, A. I., Tahir, R. (2020). The Effect of Using Kahoot! for Learning: A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

9 Abu Qub’a, A., Al-Hajj Eid, O. A., Hasan, G. A., Al-Herz, J. (2024). The Effect of Utilizing Gamification in Enhancing English Language Skills in University Settings. *World Journal of English Language*, 14(4), 428–437. DOI: <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n4p428>

10 Bloom, B. (1986). *Taksonomiya obrazovatel'nykh tseley* [Taxonomy of Educational Objectives]. Moscow: Pedagogika [Pedagogy], 344 p. [In Russian]

11 Bekar, M. G. (2024). The Use of Gamification in English Learning in Primary School. *International Journal of Social Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 11(61), 186–198. [Electronic resource]. – URL: https://www.researchgate.net/publication/382086997_THE_USE_OF_GAMIFICATION_IN_ENGLISH_LEARNING_IN_PRIMARY_SCHOOL

12 Chen, C.-J. (2025). Exploring the Dual Role of Anxiety in Digital Game-Based Language Learning. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 40(1), 25–41. [Electronic resource] – URL:

https://www.researchgate.net/publication/391511831_Exploring_the_Dual_Role_of_Anxiety_in_Digital_Game-Based_Language_Learning

13 Jaramillo-Mediavilla, A., Basantes-Andrade, E., Cabezas-González, M., Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>

14 Chen, L.(2021). The Effect of Gamification on Knowledge Contribution in Online Q&A Communities: A Perspective of Social Comparison. In: Nah, F.FH., Siau, K. (eds) HCI in Business, Government and Organizations. HCII 2021. *Lecture Notes in Computer Science*, 12783, 471-481. [Electronic resource] – URL https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-77750-0_30

15 Khan, R. M. I., Alahmadi, A., Kumar, T. (2024). Evaluating the Impact of Digital Interactive Games in Developing EFL Grammar Skills. *World Journal of English Language*, 14(3), 463–478. DOI: <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n3p463>

Нурбаева А. М.¹, *Байсыдық И.Б.², Омарбаева Г.С.³

^{1,2}Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті

³Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті

^{1,2,3}Қазақстан, Алматы

БАСТАУЫШ СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНА АҒЫЛШЫН ТІЛІН ЦИФРЛЫҚ БІЛІМ БЕРУ КЕҢІСТІГІНДЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ ӘДІСІ АРҚЫЛЫ ОҚИТУ

Аңдатпа

Білім беру ортасының жедел цифрлануы жағдайында бастауыш мектепте ағылшын тілін оқытудың инновациялық тәсілдерін әзірлеу мен енгізу ерекше маңызға ие болып отыр. Бұл мақалада бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін цифрлық ортада геймификация әдісімен оқытудың тиімділігі қарастырылады. Зерттеудің мақсаты – геймификацияланған оқыту әдісінің дидактикалық тиімділігін теориялық тұрғыдан негіздеу және тәжірибелік тексеру. Зерттеуде теориялық талдау, педагогикалық модельдеу, қалыптастырушы педагогикалық эксперимент, сауалнама, бақылау, тестілеу, сараптамалық бағалау және математикалық-статистикалық деректерді өңдеу әдістері қолданылды. Эксперимент Алматы қаласындағы №109 жалпы білім беретін мектеп базасында жүргізілді, оған екінші және үшінші сыныптың 92 оқушысы қатысып, 8 аптаға созылды. Нәтижесінде эксперименттік топта оқу жетістіктерінің көрсеткіші бақылау тобымен салыстырғанда статистикалық тұрғыда айтарлықтай артқаны анықталды (59,1%-дан 81,7%-ға дейін; бақылау тобында 58,2%-дан 66,4%-ға дейін). Сондай-ақ мотивация деңгейі (Лайкерт шкаласы бойынша 3,1-ден 4,3-ке дейін), сөйлеу белсенділігі, сөздік қоры мен грамматикалық дәлдігі өсті. Теориялық түсіндірме Э. Деси мен Р. Райанның өзін-өзі айқындау теориясына, Б. Циммерманның өзін-өзі реттейтін оқу теориясына, сондай-ақ американдық педагог Блум ұсынған жетістікті оқыту моделіне негізделеді. Алынған деректер цифрлық геймификацияның функционалдық сауаттылықты қалыптастырудағы тиімділігін дәлелдейді. Мақалада Wordwall, Kahoot, Quizizz, Fliprity платформаларын оқу үдерісіне кіріктіру бойынша практикалық ұсыныстар берілген. Жұмыс нәтижесінде геймификацияның бастауыш білім беру жүйесінде ағылшын тілін оқытудың нәтижелі әрі әдістемелік тұрғыдан орынды бағыты екені тұжырымдалды.

Түйінді сөздер: геймификация, бастауыш мектеп, ағылшын тілі, цифрлық білім беру ортасы, мотивация, сөйлеу белсенділігі, ойын платформалары.

Nurbayeva A.M.¹, *Baissydyk I.B², Omarbayeva G.S.³

^{1,2}Abai Kazakh National Pedagogical University

³Al-Farabi Kazakh National University

^{1,2,3}Kazakhstan, Almaty

TEACHING ENGLISH TO PRIMARY SCHOOL STUDENTS THROUGH GAMIFICATION IN THE CONTEXT OF DIGITAL EDUCATION

Abstract

In the context of the rapid digitalization of the educational environment, the development and implementation of innovative approaches to teaching English in primary school has acquired particular importance. The article examines the effectiveness of gamification in teaching young learners in a digital educational setting. The aim of the study is to provide a theoretical justification and empirical verification of the didactic effectiveness of a gamified approach. The research employed methods of theoretical analysis, pedagogical modeling, formative pedagogical experiment, surveys, observation, testing, expert evaluation, and mathematical-statistical data processing. The experiment was conducted at

Secondary School No. 109 in Almaty, involved 92 second- and third-grade students, and lasted 8 weeks. The results showed a statistically significant increase in academic performance in the experimental group (from 59.1% to 81.7%) compared to the control group (from 58.2% to 66.4%). Growth was also observed in learning motivation (from 3.1 to 4.3 on a Likert scale), speech activity, vocabulary expansion, and grammatical accuracy. The theoretical interpretation is based on the Self-Determination Theory developed by E. Deci and R. Ryan, Zimmerman's Self-Regulated Learning Theory, and Bloom's Mastery Learning model. The findings confirm the effectiveness of digital gamification as a tool for developing functional literacy. The article also provides practical recommendations for integrating game-based platforms (Wordwall, Kahoot, Quizizz, Flippity) into the learning process. It concludes that gamification is a highly effective and methodologically sound approach for primary English education in Kazakhstan.

Keywords: gamification, primary school, English language, digital learning environment, motivation, speech activity, game-based platforms.

Поступила: 06.06.2025

Одобрена после рецензирования: 10.09.2025

Принята к публикации: 26.09.2025