

© Т.В. Тимохина, А.Д. Лукашова

Научная статья  
УДК 378

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА: ИССЛЕДОВАНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ОСНОВАНИЙ

Т.В. Тимохина, А.Д. Лукашова

### **Тимохина Татьяна Васильевна,**

доктор педагогических наук, доцент, профессор кафедры педагогического образования, Московский университет имени С.Ю. Витте; профессор кафедры педагогического и специального дефектологического образования, Российский новый университет, Москва, Россия.  
ORCID: 0000-0003-1255-5073  
timohina.tv@mail.ru

### **Лукашова Александра Денисовна,**

аспирант кафедры педагогического и специального дефектологического образования, Российский новый университет, Москва, Россия.  
aleksa.luk2000@mail.ru

**Аннотация.** В данной статье рассматривается педагогическое обоснование использования игр при обучении лексике английского языка. Проблема исследования заключается в недостаточном количестве разработанных методик игрового обучения, которая способствует повышению мотивации обучающихся и эффективному формированию лексического навыка в процессе изучения английского языка. Целью работы является определение педагогического потенциала использования различных видов игр и создание универсальной технологии их применения, которая сочетает в себе традиционные подходы и современные взгляды на применение игр в процессе обучения лексике английского языка. Авторами предлагается универсальная технология применения игр различной классификации, которая позволяет учитывать индивидуальные особенности, типы упражнений и важность практического применения лексических единиц. Методология исследования включает: теоретический анализ научной литературы, экспериментальное тестирование разработанной технологии в группе студентов, включающей в себя людей разного уровня подготовки, и последующий анализ полученных результатов. Область применения полученных выводов охватывает высшие учебные заведения, использующие игровые технологии преподавания английского языка. Новизна исследования заключается в интеграции современных подходов к обучению лексике иностранного (английского) языка с элементами геймификации, адаптированными для специфики обучения студентов разных направлений подготовки. Выводы подтверждают гипотезу авторов о положительном влиянии игровой формы обучения на усвоение английских лексических единиц, повышении интереса к изучению предмета и развитие коммуникативных навыков учащихся.

**Ключевые слова:** универсальная технология обучения лексике, английский язык, геймификация, игра, индивидуальные особенности, коммуникативные навыки, учебная мотивация, игровая технология, проектирование технологии преподавания.

**Библиографическая ссылка:** Тимохина Т.В., Лукашова А.Д. Использование игр при обучении лексике английского языка: исследование педагогических оснований // ЦИТИСЭ. 2026. № 1. С. 580-591.

Research Full Article  
UDC 378

**USING GAMES IN TEACHING ENGLISH VOCABULARY:  
A STUDY OF PEDAGOGICAL FOUNDATIONS**

T.V. Timokhina, A.D. Lukashova

**Tatyana V. Timokhina,**

Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Professor of the Department of Pedagogical Education, Moscow State University named after S. Yu. Witte; Professor of the Department of Pedagogical and Special Defectological Education, Russian New University, Moscow, Russian Federation.

ORCID: 0000-0003-1255-5073

[timohina.tv@mail.ru](mailto:timohina.tv@mail.ru)

**Alexandra D. Lukashova,**

Postgraduate student of the Department of Pedagogical and Special Defectological Education, Russian New University, Moscow, Russian Federation.

[aleksa.luk2000@mail.ru](mailto:aleksa.luk2000@mail.ru)

**Abstract.** *This article examines the pedagogical rationale for using games in teaching English vocabulary. The research problem lies in the insufficient number of developed game-based learning methods that enhance student motivation and effectively develop lexical skills in English language learning. The aim of this study is to determine the pedagogical potential of various game types and develop a universal technology for their application that combines traditional approaches and modern perspectives on the use of games in teaching English vocabulary. The authors propose a universal technology for using games of various classifications that takes into account individual characteristics, exercise types, and the importance of practical application of lexical units. The research methodology includes a theoretical analysis of scientific literature, experimental testing of the developed technology in a group of students with people of varying levels of proficiency, and subsequent analysis of the results. The scope of application of the findings extends to schools using game-based technologies in teaching English. The novelty of the study lies in the integration of*

*modern approaches to teaching foreign (English) language vocabulary with elements of gamification adapted to the specific needs of students. The findings support the authors' hypothesis regarding the positive impact of game-based learning on the acquisition of English vocabulary, increased interest in learning the subject, and the development of students' communicative skills.*

**Keywords:** *universal vocabulary teaching technology, English language, gamification, game, individual characteristics, communicative skills, learning motivation, game-based learning, teaching technology design.*

**For citation:** Timokhina, T. V., & Lukashova, A. D. (2026). Using games in teaching English vocabulary: A study of pedagogical foundations. *CITISE*, 1, 580–591. (In Russian).

### **Введение.**

В современном образовательном процессе особое внимание уделяется поиску эффективных средств обучения иностранным языкам, в частности - английскому языку.

Одной из актуальных педагогических технологий является использование игр при формировании и развитии лексических навыков. Данная работа посвящена проблеме недостаточности количества разработанных методик игрового обучения, которая способствует повышению мотивации обучающихся и эффективному формированию лексического навыка в процессе изучения английского языка. На основе теории использования игр в процессе формирования и развития лексического навыка английского языка было рассмотрено понятие игры в педагогике, ее историческое развитие и значимость в процессе обучения иностранному языку, представлена классификация лексических игр по разным категориям (цели, содержанию, форме проведения) и описаны психолого-педагогические условия эффективного использования игр (возрастные и индивидуальные особенности учащихся, требования к организации игр в ходе учебного процесса). С учетом теоретических знаний о специфике использования игр в преподавании английского языка была разработана универсальная технология, которая позволяет внедрить геймификацию в процесс усвоения лексики английского языка обучающихся школы.

**Актуальность** данного исследования обусловлена необходимостью повышения мотивации обучающихся, активизации их познавательной деятельности, а также создания благоприятной образовательной среды для обучающихся разных возрастных групп.

Целью исследования является определение педагогического потенциала использования различных видов игр и создание универсальной технологии их применения, которая сочетает в себе традиционные подходы и современные взгляды на применение игр в процессе обучения лексике английского языка.

**Объектом** исследования является процесс обучения английскому языку, а **предметом** — педагогические основы использования игр для формирования лексического навыка.

Новизна исследования заключается в интеграции современных подходов к обучению лексике иностранного (английского) языка с элементами геймификации, адаптированными для специфики обучения школьников.

В качестве **методов исследования** были использованы теоретический анализ научной литературы, экспериментальное тестирование разработанной технологии в группе обучающихся школы, включающей в себя учеников разного уровня подготовки, и последующий анализ полученных результатов.

Понятие игры в педагогике рассматривается как особый вид деятельности, который характеризуется свободой, самостоятельностью и инициативностью обучающихся. Л.С. Выготский описывал игру, как «пространство «внутренней социализации» ребенка, средство

усвоения социальных установок» [1]. А.Н. Леонтьев отмечал, что «игра — свобода личности в воображении, иллюзорная реализация нереализуемых интересов» [2]. Согласно зарубежным источникам, грамотное использование элементов игры положительно влияет на развитие когнитивных способностей [12]

Игра выполняет множество функций, таких как: развлекательная, обучающая, коммуникативная, компенсаторная и функция самовыражения. Мотивом игры является сам процесс, а не результат, что способствует развитию творческого потенциала обучающегося. В контексте обучения английскому языку игры позволяют повысить мотивацию к изучению, активизируют внимание и воображение, а также помогают формировать коммуникативные навыки, способствуя созданию благоприятной атмосферы на уроке, свободному использованию иностранного языка и снижению страха ошибки. Проектирование уроков по изучению лексического материала с учетом культурных и социокультурных особенностей учащихся усиливает вовлеченность в учебный процесс и позволяет учащимся легче усваивать новые лексические единицы, а также использовать его в общении на английском языке [14].

В процессе обучения иностранным языком игровые методы способствуют развитию внимания, памяти, воображения и коммуникативных навыков, что особенно важно при обучении лексике английского языка. Игры моделируют разные жизненные ситуации, что позволяет практиковать развитие языковых навыков в контексте, повышая эффективность усвоения лексического материала [4].

Изучение научных источников позволило определить следующую классификацию лексических игр по цели, форме и содержанию (таблица 1).

Таблица 1

Классификация лексических игр

Критерий классификации	Вид лексических игр	Краткое описание	Основные функции
По цели	Обучающие игры	Ввод и закрепление новой лексики	Ознакомление с лексикой
	Развивающие игры	Развитие речевой активности, памяти, внимания	Активизация речемыслительной деятельности
	Контрольные игры	Проверка усвоения лексического материала	Диагностика знаний
По форме	Индивидуальные	Выполнение заданий каждым учащимся самостоятельно	Формирование индивидуальных навыков
	Групповые	Соревнования и взаимодействия в командах	Развитие коммуникативных умений
	Ролевые	Моделирование ситуаций общения	Практическое применение в речи
По содержанию	Словарные игры	Игры с составлением	Расширение словарного запаса

		слов, ассоциации, кресворды	
	Тематические игры	Игры по определенным темам	Закрепление лексики по различным темам

Лексические игры на уроках английского языка многогранны и выполняют следующие функции:

1. Обучающая: развитие внимания, памяти, восприятия и усвоения лексического материала.
2. Развивающая: активизация мыслительной и речевой деятельности учащихся.
3. Воспитательная: формирование навыков сотрудничества, взаимопомощи и уважения в коллективе.
4. Коммуникативная: создание условий для практического использования лексики в общении.
5. Релаксационная: снижение эмоционального напряжения и создание благоприятной атмосферы на уроке.
6. Мотивационная: повышение интереса и вовлеченности учащихся в учебный процесс.

Лексические игры могут быть использованы на разных этапах урока: для введения новой лексики, для закрепления, повторения и контроля знаний. Разнообразие игр позволяет учителю адаптировать учебный материал под возрастные особенности и уровень знаний учащихся, делая процесс обучения более увлекательным и эффективным [5].

В педагогике под понятием «лексический навык» принято понимать «автоматическое и самостоятельное осуществление ряда действий и операций, связанных с вызовом слова из долговременной памяти и соотносением его с другими лексическими единицами» [6].

Выделяется два типа лексических навыков:

1. Рецептивный (языковой). Навык узнавания и понимания лексических единиц в процессе чтения и аудирования.
2. Продуктивный (речевой). Навык интуитивно правильного словоупотребления и словообразования в соответствии с целями и ситуациями общения в говорении и письме.

Формирование лексических навыков в процессе игровой деятельности требует соблюдения психолого-педагогических условий, которые обеспечивают эффективное усвоение материала. Эти условия базируются на принципах возрастной психологии, педагогики и лингводидактики [8].

Традиционно содержание игры соответствует когнитивным способностям и интересам учащихся. Для современных студентов предпочтительны игры с яркой наглядностью, двигательной активностью и простыми правилами, что соответствует наглядно-действенному мышлению, а также актуальны ролевые и сюжетные игры, моделирующие различные жизненные ситуации. Индивидуальные особенности (тип памяти, тревожность, коммуникативные навыки) определяют выбор между индивидуальными и групповыми форматами игр [15].

Игровая ситуация снижает страх ошибок за счет условности ситуаций, что особенно важно при формировании лексических навыков. Такие условия, как: отсутствие жесткого оценивания, акцент на процессе, а не на результате, позволяют повысить готовность к спонтанной речи на английском языке.

Соответствие дидактическим целям и этапам формирования навыка [9].

Так выбор игры следует осуществлять с учетом этапов формирования лексического навыка:

1. Введение лексики: Игры-ассоциации для семантизации.
2. Тренировка: Командные игры-соревнования для автоматизации.

Применение: Ролевые игры для вывода лексических единиц в речь. Важно соблюдение принципа «от простого к сложному», начиная с репродуктивных игр, постепенно внедряя творческие задания.

3. Систематичность и дозированность.

Применение игровой технологии эффективно при постоянном использовании, но не должны быть основой образовательного процесса, так как чрезмерная игрофикация снижает познавательную эффективность. Необходимо чередовать игровую и неигровую форму обучения, чтобы избегать «эффекта насыщения» и сохранять новизну.

4. Мотивационная направленность.

Игры активируют внутреннюю мотивацию при помощи:

1. Соревновательности: личные и командные рейтинги.
2. Креативность: например, создание ролевых сюжетов с использованием новых лексических единиц.

3. Релевантность: связь игровых сюжетов с жизненным опытом учащихся. Как отмечает Д.Б. Эльконин, «игра создает зону ближайшего развития», где лексика усваивается непроизвольно через эмоциональное вовлечение [20].

Учитывая актуальность использования игровой технологии в образовательном процессе необходимо унифицировать различные виды и типы игр для наиболее эффективного применения в процессе обучения английскому языку учащихся разных возрастов и уровней подготовки.

Сочетание игровой технологии и традиционных методов обучения позволяют объединить различные виды игр и грамотно включить их в образовательный процесс.

Традиционные подходы к использованию игровой технологии при обучении лексике английского языка включает в себя основные этапы работы над лексикой и методические принципы. Данные компоненты неизменно присутствуют в процессе усвоения новых лексических единиц и являются неизменной частью универсальной технологии использования игр.

Основные этапы включают в себя:

1. Введение новой лексики.

На данном этапе используются игры, которые обеспечивают первичного знакомство с новым лексическим материалом (игры-ассоциации, matching- соединение слова с картинкой(переводом на родной язык). Важно обеспечить наглядность, эмоциональную вовлеченность и повторение слов для наилучшего запоминания.

2. Закрепление и тренировка.

Для закрепления и тренировки эффективны командные, соревновательные и тематические игры: кроссворды, «цепочка слов», «снежный ком», лото, Taboo. Эти игры направлены на автоматизацию употребления слов, развитие речевой реакции и коммуникативных навыков [8].

3. Контроль и применение новой лексики.

На этапе вывода в речь используются ролевые, сюжетные и творческие игры, моделирующие реальные ситуации общения: интервью, диалоги, мини-сценки.

Цель: Формирование коммуникативной компетенции.

При использовании лексических игр на уроке английского языка следует принимать во внимание следующие педагогические принципы:

1. Принцип сознательности и активности.

Игры должны стимулировать осознанное участие обучающихся в образовательном процессе, развивать самостоятельность и творческий потенциал.

2. Принцип наглядности.

Использование карточек с картинками и словами («flashcards»), игры Memory. Такой подход особенно эффективен на ранних этапах усвоения лексического материала так как ассоциации позволяют упростить запоминание новых слов.

3. Принцип доступности и индивидуализации.

Игры подбираются с учетом уровня подготовки учащихся в пределах одной группы. Так, одной группе учеников можно предложить игру «Bingo», которая является аналогом русского «Лото», а другой группе учащихся предложить игру «Taboo», в которой нельзя называть загаданное слова и основные его признаки.

4. Принцип системности и последовательности.

Учитель последовательно использует игры на каждом этапе урока. Сначала «Picture Dictionary» для введения новой лексики урока, затем «Word Chain» для закрепления и ролевую игру для финального закрепления.

5. Принцип коммуникативной направленности.

Проведение игры «Role-play». Учащиеся попеременно играют роли продавца и покупателя, используя тематическую лексику (одежда, еда, транспорт), учатся вступать в диалог, задавать уточняющие вопросы, осуществлять покупки [23].

Вариативной частью универсальной технологии являются конкретные игры, классификация которых была описана нами выше, которые подбираются с учетом возраста и подготовки обучающихся и лексический материал, который должен соответствовать уровню обучения английскому языку. В таблице № 2 представлены принципы реализации универсальной технологии применения игр при обучении лексике английского языка.

Таблица 2

Принцип применения игр при обучении лексике английского языка

Этап формирования лексического навыка	Реализуемые принципы	Примеры игр
Введение новой лексики	Принцип наглядности Принцип посильности	Материал: «flashcards» или карточки с лексическим материалом и картинками, соответствующими ему. Игра: «Find the pair» или «Найди пару» соединение слова с картинкой/переводом на родной язык. Может быть реализована как в электронном, так и в печатном варианте, в ходе парной или групповой работы на уроке.
Закрепление и тренировка	Принцип доступности и индивидуализации.	Игра Tic-tac-toe Является аналогом русской игры «Крестики-нолики» в которой прежде, чем поставить знак «крестик» или «нолик» студенты должны верно назвать слово,

		написанное/нарисованное на поле. В случае парной работы может быть реализована в печатном варианте, а в случае группой работы возможно применение электронной версии.
Контроль и применение новой лексики	Принцип коммуникативной направленности	Игра «Resolve a problem» или «Реши проблему» Студенты индивидуально/в парах/ в группах получают карточку с проблемой, которая соответствует лексической теме урока. Студентам необходимо найти самое оригинальное решение проблемы, кто победитель решается с помощью голосования.

Данный вариант универсальной технологии использования игр при обучении лексики английского языка был использован при обучении студентов первого курса технических специальностей. Всего в эксперименте принимало участие 120 испытуемых, которые были разделены на две группы: контрольную и экспериментальную. В экспериментальной группе проводились занятия с учетом предлагаемой универсальной технологии, а в контрольной группе основную часть учебного процесса составляли традиционные методы обучения без использования игр.

После завершения модуля было проведено тестирование на знание пройденной лексики и были сделаны следующие выводы:

1. В экспериментальной группе число правильных ответов возросло на 30%, в то время как в контрольной лишь на 10%.
2. Участники экспериментальной группы более уверенно использовали лексические единицы в разных речевых ситуациях.

Дополнительным показателем стала вовлеченность студентов в изучение английского языка несмотря на то, что данный предмет не является профильным.

Данные экспериментального исследования показывают, что при использовании игровой технологии количество правильных ответов в экспериментальной группе увеличилось на 30%. Также стоит отметить увеличение таких немаловажных факторов как улучшение разговорной речи, умение использовать новый лексический материал и рост мотивации к изучению.

Представленные результаты демонстрируют эффективность использования универсальной технологии использования игр при обучении английскому языку студентов высших учебных заведений. Особенно важно отметить повышение мотивации к изучению и вовлеченность в образовательный процесс, что бывает сложно достигнуть, используя лишь традиционные методы обучения. Данная технология может быть адаптирована не только для студентов высших учебных заведений, но и обучающихся в школах и колледжах.

**Заключение.**

Проведенное исследование подтверждает теорию о том, что использование игровых методов обучения способствует улучшению семантизации новых лексических единиц и создает благоприятную атмосферу на занятии, что повышает стремление к улучшению лексических навыков.

На основе предложенной классификации игр и универсальной технологии их использования возможно создание обучающих курсов по английскому языку для обучающихся разного возраста и уровня подготовки. Эксперимент показал, что несмотря на то, что игра является основной деятельностью лишь учащихся младшего школьного возраста, игровые методы актуальны и в обучении не только школьников, но и студентов колледжей и вузов.

#### Список источников:

1. Арсарык А.А. Использование игровых технологий в обучении младших школьников лексике иностранного языка // Молодой учёный. 2022. № 49 (444). С. 159–162.
2. Бешинская Н.В. Методика преподавания английского языка студентам технических специальностей в университете: дистанционное обучение английскому языку // Проблемы современного педагогического образования. 2025. № 87-3. С. 39–42. URL: <https://www.elibrary.ru/grfuny>
3. Гурова К.С. Использование игровых технологий при обучении английскому языку // Наукосфера. 2022. № 3-2. С. 78–81. URL: <https://www.elibrary.ru/uvmcnu>
4. Дудковская И.А. Некоторые аспекты использования игровых технологий в обучении // Психолого-педагогическое образование в современных условиях: Материалы VIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. - Чебоксары: Издательский дом «Среда», 2025. - С. 293–296.
5. Зенина О.П., Потапова Т.К. Игровые технологии как средство реализации технологии ситуации успеха на уроках иностранного языка на начальном этапе обучения // Стратегии профессиональной подготовки учителя иностранных языков в новых образовательных условиях: Сборник научных статей по материалам IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. - Нижний Новгород: Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова, 2023. - С. 95–103. URL: <https://www.elibrary.ru/jhfedn>
6. Каримова К.С. Адаптивное обучение в преподавании английского: индивидуализированный подход к каждому студенту // Учёные записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2023. № 4 (68).
7. Келехсаева З.З., Наниева М.М. Игры как эффективный способ расширения словарного запаса учащихся начальной школы по английскому языку // Флагман науки. 2025. № 11 (34). С. 215–218. URL: <https://elibrary.ru/ionxtf>
8. Курбанбаева У.Э. Игровые образовательные технологии в обучении иностранным языкам // Интернаука. 2022. № 46-5 (269). С. 9–10. URL: <https://elibrary.ru/myzkmp>
9. Назарова Г.И., Низамиева Л.Р. Проектирование и реализация инновационных технологий обучения иноязычной профессиональной коммуникации // Современные проблемы науки и образования. 2022. № 4. С. 35. DOI: <https://doi.org/10.17513/spno.31905>
10. Орлова Н.С. Методика использования сервиса Wordwall для создания интерактивных флэш-карт при обучении иноязычной лексике в начальной школе // Сборник студенческих научных работ по итогам работы научно-практической конференции Студенческого научного общества, приуроченной к 110-летию РГУ имени С.А. Есенина: Материалы научно-практической конференции. - Курск: Университетская книга, 2025. - С. 219–223.

11. Сергеева И.Ф., Нораева Е.С. История педагогики игры: XVIII—XIX века // Вестник Ульяновского государственного педагогического университета. 2023. № 1. С. 25–34. DOI: <https://doi.org/10.33065/2307-1052-2022-1-39-19-27>
12. Хабибуллина Ю.И. Использование игровых методов в процессе формирования интереса учащихся младших классов к изучению иностранного языка // Мир науки. Педагогика и психология. 2022. Т. 10, № 1. С. 23–31.
13. Afanasyeva E.G. Innovative techniques and trends in English language teaching for students of Vavilov university. - Саратов: Вавиловский университет, 2024. - С. 8–11. URL: <https://elibrary.ru/wipkta>
14. Antonopoulou H., Halkiopoulos C., Gkintoni E. [et al.] Application of gamification tools for identification of neurocognitive and social function in distance learning education // International Journal of Learning Teaching and Educational Research. 2022. Vol. 21, No. 5. P. 367–400. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.19>
15. Ishaq K., Rosdi F., Zin N.a.M., Abid A. Serious game design model for language learning in the cultural context // Education and Information Technologies. 2022. Vol. 27, No. 7. P. 9317–9355. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10999-5>
16. Kozhantaeva A.G. Doing “Action Research” in teaching English for university students. - Уфа: "Научно-издательский центр "Вестник науки", 2024. - С. 62–70. URL: <https://elibrary.ru/lxomkw>
17. Kosenko D.V. Game technologies at the English language learning. - Астрахань: Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева, 2024. - С. 457–459. <https://elibrary.ru/rznwgf>
18. Khasawneh M. The Effect of Using a Language Games-Based Electronic Program on Acquiring Oral Expression Skills among People with Learning Difficulties in English Language during Covid-19 Pandemic // MANAZHIM. 2021. Vol. 3, No. 2. P. 136–150. DOI: <https://doi.org/10.36088/manazhim.v3i2.1109>
19. Manzano-León A., Camacho-Lazarraga P., Guerrero M.A. [et al.] Between level up and game over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education // Sustainability. 2021. Vol. 13, No. 4. P. 2247. DOI: <https://doi.org/10.3390/su1304227>
20. Matthew G., Pelsers-Carstens V., Bunt B. [et al.] Enhancing Student Engagement and Knowledge Retention through Game-Based Learning: A Comprehensive Framework Integrating Game Design and Learning Theories // European Conference on Games Based Learning. 2025. Vol. 19, No. 2. P. 591–599. DOI: <https://doi.org/10.34190/ecgbl.19.2.3873>
21. Pirogova N.G. Teaching English for professional communication to university students. - Москва: Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), 2025. - С. 104–108. URL: <https://elibrary.ru/tbfwqk>
22. Sanesi M. Implementing critical thinking in university English language teaching // Philology. Theory & Practice. 2025. Vol. 18, No. 10. P. 4215–4222. DOI: <https://doi.org/10.30853/phil20250573>
23. Sokolova A.G., Arkhipov A.V. Gamification and game-based learning technologies in teaching English as a foreign language // Социально-гуманитарные знания. 2024. № 11. С. 355–358. URL: <https://elibrary.ru/jaxddt>
24. Sharipzhanova A. Gaming technologies in the process of foreign language teaching // Студенческий форум. 2023. № 23-2 (246). С. 64–66. URL: <https://elibrary.ru/feprsu>
25. Yang L., Li R. Contextualized Game-Based Language Learning: Retrospect and Prospect // Journal of Educational Computing Research. 2023. Vol. 62, No. 1. P. 137–155. DOI: <https://doi.org/10.1177/07356331231189292>

**References:**

1. Arsaryk, A. A. (2022). Using gaming technologies in teaching foreign language vocabulary to primary school students. *Young Scientist*, 49, 159–162. (In Russian).
2. Beshinskaya, N. V. (2025). Methods of teaching English to students of technical specialties at the university: Distance learning of English. *Problems of Modern Pedagogical Education*, (87–3), 39–42. (In Russian). <https://www.elibrary.ru/grfuny>
3. Gurova, K. S. (2022). Using gaming technologies in teaching English. *Naukosfera*, 3-2, 78–81. (In Russian). <https://www.elibrary.ru/uvmcnu>
4. Dudkovskaya, I. A. (2025). Some aspects of using gaming technologies in teaching. In *Psychological and pedagogical education in modern conditions: Proceedings of the VIII All-Russian scientific and practical conference with international participation* (pp. 293–296). Sreda Publishing House. (In Russian).
5. Zenina, O. P., & Potapova, T. K. (2023). Gaming technologies as a means of implementing the technology of the situation of success in foreign language lessons at the initial stage of learning. In *Strategies for professional training of foreign language teachers in new educational conditions: Collection of scientific articles* (pp. 95–103). Nizhny Novgorod State Linguistic University. (In Russian). <https://www.elibrary.ru/jhfedn>
6. Karimova, K. S. (2023). Adaptive learning in teaching English: An individualized approach to each student. *Scientific Notes: Electronic Scientific Journal of Kursk State University*, 4. (In Russian).
7. Kelekhsaeva, Z. Z., & Nanieva, M. M. (2025). Games as an effective way to expand the vocabulary of primary school students in English. *Flagman of Science*, 11, 215–218. (In Russian). <https://elibrary.ru/ionxtf>
8. Kurbanbaeva, U. E. (2022). Game-based educational technologies in teaching foreign languages. *Internauka*, 46–5, 9–10. (In Russian). <https://elibrary.ru/myzkmp>
9. Nazarova, G. I., & Nizamieva, L. R. (2022). Design and implementation of innovative technologies for teaching foreign language professional communication. *Modern Problems of Science and Education*, 4, 35. (In Russian). <https://doi.org/10.17513/spno.31905>
10. Orlova, N. S. (2025). Methodology for using the Wordwall service to create interactive flash cards in teaching foreign language vocabulary in primary school. In *Collection of Student Research Papers: Proceedings of the Scientific and Practical Conference* (pp. 219–223). University Book. (In Russian).
11. Sergeeva, I. F., & Norayeva, E. S. (2023). History of the pedagogy of play: 18th–19th centuries. *Bulletin of the Ulyanovsk State Pedagogical University*, 1, 25–34. (In Russian). <https://doi.org/10.33065/2307-1052-2022-1-39-19-27>
12. Khabibullina, Yu. I. (2022). Using game methods in forming interest in learning a foreign language among elementary school students. *World of Science. Pedagogy and Psychology*, 10(1), 23–31. (In Russian).
13. Afanasyeva, E. G. (2024). *Innovative techniques and trends in English language teaching for students of Vavilov University*. Vavilov University. <https://elibrary.ru/wipkta>
14. Antonopoulou, H., Halkiopoulos, C., Gkintoni, E., & Katsimpelis, A. (2022). Application of gamification tools for identification of neurocognitive and social function in distance learning education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 367–400. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.19>
15. Ishaq, K., Rosdi, F., Zin, N. a. M., & Abid, A. (2022). Serious game design model for language learning in the cultural context. *Education and Information Technologies*, 27(7), 9317–9355. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10999-5>
16. Kozhantaeva, A. G. (2024). Doing “Action Research” in teaching English for university students. In *Scientific Publishing Center "Vestnik Nauki"* (pp. 62–70). Vestnik Nauki. <https://elibrary.ru/lxomkw>

17. Kosenko, D. V. (2024). Game technologies at the English language learning. In *Proceedings of Astrakhan State University* (pp. 457–459). Astrakhan State University named after V.N. Tatishchev. <https://elibrary.ru/rznwgf>
18. Khasawneh, M. (2021). The effect of using a language games-based electronic program on acquiring oral expression skills among people with learning difficulties in English language during the Covid-19 pandemic. *Manazhim*, 3(2), 136–150. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v3i2.1109>
19. Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., & Aguilar-Parra, J. M. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 2247. doi.org
20. Matthew, G., Pelser-Carstens, V., Bunt, B., & Authors, E. (2025). Enhancing student engagement and knowledge retention through game-based learning: A comprehensive framework integrating game design and learning theories. *European Conference on Games Based Learning*, 19(2), 591–599. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.19.2.3873>
21. Pirogova, N. G. (2025). Teaching English for professional communication to university students. In *Proceedings of A.N. Kosygin State University of Russia* (pp. 104–108). A.N. Kosygin State University. <https://elibrary.ru/tbfwqk>
22. Sanesi, M. (2025). Implementing critical thinking in university English language teaching. *Philology. Theory & Practice*, 18(10), 4215–4222. <https://doi.org/10.30853/phil20250573>
23. Sokolova, A. G., & Arkhipov, A. V. (2024). Gamification and game-based learning technologies in teaching English as a foreign language. *Social and Humanitarian Knowledge*, 11, 355–358. <https://elibrary.ru/jaxddt>
24. Sharipzhanova, A. (2023). Gaming technologies in the process of foreign language teaching. *Student Forum*, 23-2, 64–66. <https://elibrary.ru/feprsu>
25. Yang, L., & Li, R. (2023). Contextualized game-based language learning: Retrospect and prospect. *Journal of Educational Computing Research*, 62(1), 137–155. <https://doi.org/10.1177/07356331231189292>

Submitted: 10 February 2026

Accepted: 12 March 2026

Published: 12 March 2026

