



Использование геймификации в процессе совершенствования фонетических навыков на уроке английского языка в начальной школе

Е. В. ЛАВРИЩЕВА, Г. И. ПАНАРИНА, М. Н. ПОЗДНЯКОВА, Ю. А. ТРЕГУБОВА

АННОТАЦИЯ

Введение. В процессе обучения иностранным языкам в современное время одной из первостепенных задач учебного процесса является формирование и развитие иноязычных компетенций обучающихся. Практика показывает, что сочетание классической методики с инновационными подходами, основанными на внедрении в процесс обучения современных педагогических и информационных технологий, является в значительной мере эффективным. Основой владения иностранным языком можно считать сформированные фонетические навыки, работе над которыми следует уделять первостепенное внимание на начальном этапе. Выпускники педагогических факультетов и вузов часто недооценивают важность работы над данным аспектом. *Целью настоящего исследования* является изучение влияния геймификации на совершенствование фонетических навыков младших школьников на уроках английского языка.

Материалы и методы. В ходе проведения работы были рассмотрены и проанализированы труды современных российских и зарубежных ученых по теме исследования. Для определения трудностей процесса формирования и совершенствования фонетических навыков в процессе обучения английскому языку в средних общеобразовательных организациях было проведено анкетирование учителей, в котором приняло участие 75 человек. В рамках исследования был применен метод педагогического эксперимента на базе трех школ Липецкой области с входной и итоговой диагностикой уровня сформированности фонетических навыков 50 обучающихся третьих классов. При определении результативности эксперимента применялся критерий хи-квадрат Пирсона. В работе также использовался метод беседы и наблюдения.

Результаты исследования. В ходе исследования был апробирован комплекс заданий с игровыми установками, нацеленный на формирование и совершенствование англоязычных фонетических навыков на уроках в третьем классе. Результаты проведенного эксперимента, входного и итогового тестирования, анкетирование школьных учителей, анализ источников по теме исследования доказывают правомочность предположения об эффективности применения игровых технологий для процесса обучения младших школьников правильным произносительным навыкам говорения на английском языке ($\chi^2 = 12,743$; $p < 0,01$).

Заключение. Анкетирование школьных учителей английского языка подтвердило наличие значительных проблем в организации процесса обучения младших школьников иноязычным фонетическим навыкам. Результаты исследования доказывают потенциал геймификации в качестве эффективного средства совершенствования процесса обучения английскому языку в начальной школе, в частности, при формировании и совершенствовании произносительных навыков.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

обучение, начальная школа, урок английского языка, фонетические навыки, геймификация, цифровой педагогический инструментарий

Для цитирования: Лаврищева Е. В., Панарина Г. И., Позднякова М. Н., Трегубова Ю. А. Использование геймификации в процессе совершенствования фонетических навыков на уроке английского языка в начальной школе // Перспективы науки и образования. 2025. № 3. С. 218–231. <https://doi.org/10.32744/pse.2025.3.14>

Поступила: 16.12.2024 | Одобрена: 20.02.2025 | Опубликовано: 30.06.2025



Лицензия «С указанием авторства — С сохранением условий». Позволяет перерабатывать, исправлять и развивать произведения при условии указания авторства и лицензирования производных работ на аналогичных условиях.



Using gamification in the process of improving phonetic skills in English lessons in primary school

E. V. LAVRISHCHEVA, G. I. PANARINA, M. N. POZDNYAKOVA, YU. A. TREGUBOVA

ABSTRACT

Introduction. Today, in the process of teaching foreign languages, one of the primary objectives of the educational process is the formation and development of students' foreign language competences. Practice shows that the combination of classical methodology with innovative approaches based on the introduction of modern pedagogical and information technologies into the learning process is largely effective. Duly-formed phonetic skills may be considered as a basis of foreign language proficiency; therefore, the work over their development should be given primary attention at the initial stage. Graduates of pedagogical faculties and universities often underestimate the importance of working on this aspect. *The aim of the study* is to investigate the influence of gamification on the improvement of junior schoolchildren's phonetic skills in English classes.

Materials and methods. A number of works by modern Russian and foreign scientists on the research subject were investigated and analysed. To specify the difficulties in the process of formation and improvement of phonetic skills in the process of learning English at secondary general training organisations, a questionnaire survey was undertaken covering 75 teachers. The research based on the data for three schools of Lipetsk region applied the method of pedagogical experiment considering the entrance and resulting diagnostics of the phonetic skills formation level in 50 third-year schoolchildren. Pearson's chi-square test was used to assess the results of the experiment. The research also involved the method of conversation and observation.

Results. In the course of the research, a set of tasks with gaming settings was tested, aimed at the formation and improvement of English phonetic skills in the lessons for third-year schoolchildren. The results of the experiment including entrance and resulting testing, as well as the questionnaire survey of school teachers and the analysis of sources on the research subject, prove the validity of the assumption asserting the efficiency of game technologies for the process of teaching correct English pronunciation skills to junior schoolchildren ($\chi^2 = 12.743$; $p < 0.01$).

Conclusion. The questionnaire survey involving English language school teachers confirmed the existence of significant problems in the organisation of the process of teaching foreign language phonetic skills to junior schoolchildren. The survey results prove the gamification potential to be an effective means of improving the process of teaching English at primary school, in particular, for the formation and perfection of pronunciation skills.

KEYWORDS

learning, primary school, English lesson, phonetic skills, gamification, digital pedagogical toolkit

For Citation: Lavrishcheva, E. V., Panarina, G. I., Pozdnyakova, M. N., & Tregubova, Yu. A. (2025). Using gamification in the process of improving phonetic skills in English lessons in primary school. *Perspektivy nauki i obrazovaniya* = *Perspectives of Science and Education*, (3), 218–231. <https://doi.org/10.32744/pse.2025.3.14>

Received: 16 December 2024 | Approved: 20 February 2025 | Published: 30 June 2025



This is an open access article distributed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike International License (CC-BY-SA 4.0) that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время глобализация является одной из популярных тенденций в отношениях между странами в разных сферах, в том числе в области образования. Генеральный секретарь ООН Гутерриш в августе 2023 года предложил особое внимание обратить на «построение всеобъемлющей комплексной системы образования и обучения на протяжении всей жизни, обеспечение актуальности учебных программ и педагогических методик, задействование цифровых инструментов и ресурсов в целях сокращения цифрового разрыва» [1].

В сентябре 2023 года в Страсбурге на 26-й сессии Постоянной конференции министров образования Совета Европы рассматривались приоритетные задачи современного образования, среди которых особо пристальное внимание уделялось необходимости «обновления гражданской миссии образования, подтверждению важнейшей роли образования в продвижении демократии и использованию потенциала цифровой трансформации в образовании» [2].

Идея применения игры в обучении и воспитании ребенка имеет древнейшую историю, однако не теряет своей актуальности. Еще в Древней Греции, в Афинах воспитывали подрастающее поколение, используя элементы состязания не только в спорте, но и в музыке, танцах. Вопросами обучающей функции игры в разные времена занимались многие выдающиеся педагоги, философы, психологи. Исследователь Т.В. Надолинская подчеркивает, что «выдающиеся мыслители от Платона до Канта и Шиллера, от Коменского до Хейзинги и Берна отмечают универсальные возможности игры в эстетическом и нравственном воспитании, формировании коллективистских черт личности, познавательных интересов, выработке воли и характера, в интеллектуальном, эмоциональном, сенсорном и физическом развитии, развитии творческого мышления и воображения» [3, с. 139]. История феномена игры и ее потенциала в образовательном процессе до сих пор является предметом научного интереса многих методистов, педагогов и психологов.

Предложение использовать потенциал заданий в игровой форме в процессе обучения фонетике английского языка не случайно. Формированию фонетических иноязычных навыков обучающихся обычно уделяется большое внимание на начальном этапе обучения. Правильное произношение является одним из доказательств хорошего владения иностранными языками, поэтому данному аспекту необходимо отводить особую роль в учебном процессе. Интерференция произносительных навыков родного языка относится к факторам, которые влияют на воспроизведение английских фонем, и особенно важно это учитывать в младших классах, когда закладываются основы произношения. Значительно облегчить эту работу могут игровые технологии.

Цель данного исследования заключается в изучении влияния геймификации на совершенствование фонетических навыков младших школьников на уроках английского языка.

ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ

Термин «геймификация» появился в нашем языке совсем недавно. В 2004 году американский программист Ник Пиллинг предложил обозначать им «введение игровых элементов в традиционно неигровые сферы и процессы» [4]. Интересно, что применение геймификации первоначально предусматривалось в сфере экономики с целью увеличения продаж. Идея быстро распространилась по всему миру, проникла во многие области человеческой жизнедеятельности, в том числе, в образование.

Сегодня игровые технологии применяются на всех ступенях образовательного процесса: в сфере дошкольного воспитания, в начальной, основной и старшей школе, и даже в вузе [5]. Исследуя возможности применения геймификации для формирования фонетических навыков и умений английского языка в начальной школе, мы убедились, что она логично встраивается в общую модель преподавания, не вызывая противоречия, поскольку обучение строится на игровых технологиях.

Существует несколько определений термина «геймификация». Геймификация – «использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте» [6]. Геймификация – «про-

цесс реализации игровых стратегий в бизнесе» [7]. Геймификацию можно рассматривать как «педагогический инструмент, благодаря которому в обучение вводятся игровые технологии, способствующие формированию мотивации обучающихся к успешному освоению изучаемого материала и активной работе на занятиях» [8].

Как видим из приведенных высказываний, основная концепция геймификации – введение игровых элементов в процесс деятельности, в том числе, в образовательный процесс, для активного вовлечения аудитории в эту деятельность. Исследователи Д.Г. Облингер [9] и К.М. Капп [10] полагают, что концепция геймификации будет все более активно внедряться в учебный процесс на всех ступенях обучения и будет способствовать сближению поколений учеников и их преподавателей.

Исследователь К. Вербах выделяет три составляющих компонента геймификации:

- «элементы игры – набор инструментов, создающих ощущение игры, например, баллы, уровни, аватары, миссии;
- технологии создания игр – все то, что упорядочивает, структурирует элементы игры, а также требует практических навыков геймдизайнера;
- неигровой контекст – деятельность, основная цель которой лежит вне контекста игры, т. е. обучающийся выполняет игровые задания, связанные с другими социальными практиками, делая то, что лежит за пределами игры» [6].

Используя игровые технологии в процессе обучения младших школьников, нужно предусмотреть, чтобы игры соответствовали цели урока, правила игры были понятны обучающимся определенного возраста, и время, предназначенное для игры, было ограничено, так как эффективность обучения может пострадать при чрезмерном использовании игровых элементов.

Не только российские ученые изучают вопросы использования геймификации в образовании, за рубежом она также привлекает внимание.

Исследователи У.У. Юманазаров и У.И. Алматова рассматривают проблему современных дидактических параметров формирования фонетических навыков учащихся на занятиях по иностранному языку. По их мнению, особое внимание следует уделять развитию интересов, способностей, мышления, внимания, восприятия, памяти, эмоций, воли, познавательных способностей и практических навыков учащихся, поскольку по мере развития мышления они испытывают потребность в приобретении новых знаний [11].

Китайский ученый Ч. Жоу отмечает, что начальное образование, основанное на развитии дисциплинарной грамотности, уделяет больше внимания самостоятельности учащихся и способствует их всестороннему развитию. Фонетически правильное чтение на английском языке является одним из основных способов приобретения учащимися знаний по английскому языку. В своей работе ученый предлагает эффективные стратегии повышения уровня владения учащимися английским языком [12].

Дж. Ч. Омайл и Дж. У. Акабогу в ходе своего исследования изучили эффективность подхода к обучению акустике в отношении успеваемости учащихся в чтении. Для сбора данных использовался тест на успеваемость в чтении на английском языке. Результаты показали, что учащиеся, обучавшиеся чтению с использованием акустического подхода, достигли более высоких результатов, чем те, кто обучался по методу "смотри и произноси" [13].

Х. Хидаятулла и Х. Хаерази изучали возможности использования настольных игр для развития разговорных навыков обучающихся. Они пришли к выводу, что «владение фонетическими навыками связано с коммуникативной эффективностью, беглостью речи, точностью произношения, грамматической компетентностью, интонацией и словарным запасом» [14].

Исследование С. Корнель посвящено изучению влияния геймификации на улучшение навыков устной речи младших школьников в Бенине. Экспериментальная группа получала игровое языковое обучение, а контрольная группа получала традиционное языковое обучение на уроках английского языка. Результаты показали, что геймифицированная группа имела значительно более высокий уровень владения английской устной речью по сравнению с традиционной груп-

пой, а значит, геймификация является эффективным методом улучшения владения иноязычной устной речью [15].

М.С. Алотаби отмечает, что в последние годы игровое обучение приобрело популярность как инструмент повышения успеваемости. Результаты показывают, что игровое обучение оказывает значительное влияние на когнитивное, социальное, эмоциональное развитие и мотивацию детей [16].

По убеждению М.Т. Альшамари, в учебный процесс необходимо включать игровые элементы. Результаты эксперимента, который он провел с учениками начальной школы при обучении их арабскому языку, показали, что «геймификация повышает результаты обучения и положительно влияет на мотивацию учащихся к обучению» [17].

По мнению китайского исследователя Ш. Ченга, «внедрение игр в процесс обучения английскому языку в начальной школе положительно влияет на успеваемость детей в контексте реформ школьного образования в Китае. Особая роль при этом отводится пониманию учителем своих функций» [18]. Еще один ученый из Китая К. Ку в своей статье рассмотрел традиционные методы обучения, основанные на играх, а затем на их основе разработал соответствующие онлайн-методы: создание цифровой библиотеки, проектирование соответствующего приложения и т. д. В итоге, в статье предлагается концепция «гибридного обучения, основанного на игре» [19].

Целью исследования М. Мейзини из Сербии было изучение влияния использования детских игр на формирование коммуникативных навыков, пополнение словарного запаса и развитие правильного произношения учеников на уроках английского языка [20].

Д. Амелиа и Р. Хидаят изучали стратегию учителей в обучении устной речи с помощью игр для начинающих изучать английский язык. Результаты исследования показывают, что обучение становится интерактивным благодаря использованию игр при обучении разговорной речи, а ученики более активно пополняют свой запас слов [21].

Исследователь С.А. Назарова из Узбекистана отмечает важность овладения правильным английским произношением в процессе обучения, так как оно необходимо для передачи смысла. Фонетические игры являются одним из наиболее эффективных способов закрепления навыков произношения [22].

Таким образом, многочисленные современные исследования ученых из России, Китая, Сербии, Узбекистана, Сирии, Бенина, Индии и многих других стран свидетельствуют об актуальности данной темы. Все они подчеркивают значительное влияние геймификации на улучшение иноязычных произносительных навыков младших школьников при условии правильной организации этого процесса.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

В соответствии с планом исследования эксперимент проводился в течение января-мая 2024 года в третьих классах общеобразовательных организаций Липецкой области. В каждой группе (контрольной и экспериментальной) было по 25 человек.

Целью эксперимента являлась проверка гипотезы о том, что использование геймификации при обучении английскому языку школьников 3 класса окажет положительное влияние на процесс формирования и совершенствования их иноязычных фонетических навыков. Для проверки данного предположения сначала нужно было выявить начальный уровень владения учениками навыков английского произношения. В состав теста входили 132 английских слова, содержащих 44 фонемы (24 согласных и 20 гласных).

Обучающимся предлагалось прочитать по шесть английских слов, содержащих определенную фонему. Например, для проверки умения произносить межзубный звук [θ], ученики должны были фонетически правильно прочитать слова: "thin", "three", "thick", "tenth", "teeth", "thing", для проверки умения произносить звук [w] предлагались слова: "way", "week", "wide", "will", "well", "wool", для проверки гласного звука [æ] – слова: "fat", "cat", "hat", "bag", "sat", "lamp". Критерии

оценивания правильного фонетического произношения слов были следующие: правильное произношение 5-6 слов – 3 балла, 3-4 слов – 2 балла, 1-2 слов – 1 балл.

В ходе экспериментальной работы после проведения первого тестирования были сформированы три группы обучающихся, которые показали высокий уровень фонетических навыков (100-132 балла), средний (67-99 баллов) и низкий (менее 66 баллов).

Формирующий эксперимент был построен на предположении о том, что внедрение игровых технологий в учебный процесс положительно повлияет на формирование фонетических навыков учащихся 3 класса. Современные условия цифрового образования позволяют сделать особый акцент на использовании Интернет-ресурсов, а именно онлайн-платформ и приложений, которые содержат задания по обучению английскому произношению.

В начальной школе игровая деятельность еще продолжает выполнять важные функции, и это необходимо использовать в учебном процессе. Приведем для примера некоторые игры, которые были использованы в ходе контрольного эксперимента (см. табл. 1).

Таблица 1

Игры для формирования и совершенствования фонетических навыков на уроках английского языка в начальной школе

Фонетическая игра	Цель игры	Описание игры
Фонетическая сказка (можно использовать на этапе фонетической зарядки в начале урока)	Автоматизация навыков произношения английских звуков	Давайте познакомимся с Мистером Таном (Mister Tongue). Утром он просыпается, смотрит в окно и говорит [ɔ:] [ɔ:] [ɔ:]. Потом начинает уборку, вытрясает коврики [t] [t] [d] [d] и звонит друзьям в колокольчик [nɪŋ] [nɪŋ] [nɪŋ]. Когда они приходят, он говорит им «Доброе утро!» - “Good morning!” Игра предложена Негневицкой Е.И. в пособии по английскому языку для 1 класса. Сюжет можно дополнять.
Игра «Попугай»	Формирование и совершенствование английских звуков	Обучающиеся повторяют за учителем или за диктором звуки и слова. Например, [tʃ] child, chimp, chick, check, chop, speech. Можно использовать куклу или игрушку, за которой дети будут повторять слова и звуки.
Игра «Скороговорка»	Совершенствование фонетических навыков и беглости речи	Обучающиеся произносят скороговорку по очереди. Побеждает тот, кто произносит быстрее и правильнее. Например, “A fat cat sat on the hat”.
Игра «Диктант»	Автоматизация знания английской транскрипции	Учитель или диктор (или кукла) произносит английское слово, а дети записывают его транскрипцию в тетради или на листах.
Игра «Кто больше?»	Формирование и совершенствование фонетических навыков	Класс делится на 2-3 команды. Ученики по одному выходят к доске, снимают по одному листу с доски, переворачивают, произносят фонему, а члены его команды называют слова, которые начинаются с этого звука. Баллы начисляются за каждое слово.
Игра «Кубики»	Совершенствование фонетических и лексических навыков	Дети достают из мешка кубики с английскими буквами, складывают из них слово и произносят. Класс делится на 2-3 команды или на пары.
Игра “Spell It”	Автоматизация навыков произношения, аудирования и письма	Класс делится на 2-3 команды. Обучающиеся по одному выходят к доске, выбирают лист с написанным на нем английским словом, читают его, а члены команды произносят буквы слова, не видя его написание.

В соответствии с задачами контрольного этапа экспериментальной работы была проведена повторная проверка сформированности фонетических навыков английского языка учеников двух групп (экспериментальной и контрольной). Для сбора информации использовалась та же методика: обучающиеся произносили английские слова с 44 английскими фонемами, после этого полученные результаты были соотнесены с данными констатирующего эксперимента с помощью критерия хи-квадрат Пирсона.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Результаты констатирующего эксперимента показали, что в экспериментальной группе после проведения работы стало больше обучающихся, владеющих высоким и средним уровнем сформированности англоязычных фонетических навыков и сократилось число обучающихся с низким уровнем по сравнению с количеством учеников, входящих в контрольную группу. Обучающиеся с высоким уровнем правильно произносят английские звуки, владеют навыками оформления транскрипции, корректно используют ударение в словах. Ученики, владеющие средним уровнем, делают незначительные ошибки в произношении звуков, допускают неточности при написании транскрипции, иногда неправильно делают ударение. Дети из группы с низким уровнем допускают большое количество ошибок при произношении звуков и слов, не знают знаки фонем, не могут оформить транскрипцию английских слов.

Диаграмма 1 содержит количественные результаты диагностики сформированности фонетических навыков английского языка в контрольной и экспериментальной группах. Количественные результаты тестирования в контрольной и экспериментальной группе представлены на диаграмме 1. Критерий хи-квадрат Пирсона подтверждает отсутствие количественных отличий между группами: при числе степеней свободы равно 2, значение критерия $\chi^2 = 2,7936$. Критическое значение $\chi^2 = 5,911$ при уровне значимости $p < 0,05$ (уровень значимости $p = 0,247387$). Нами не было обнаружено статистически значимых различий между группами.

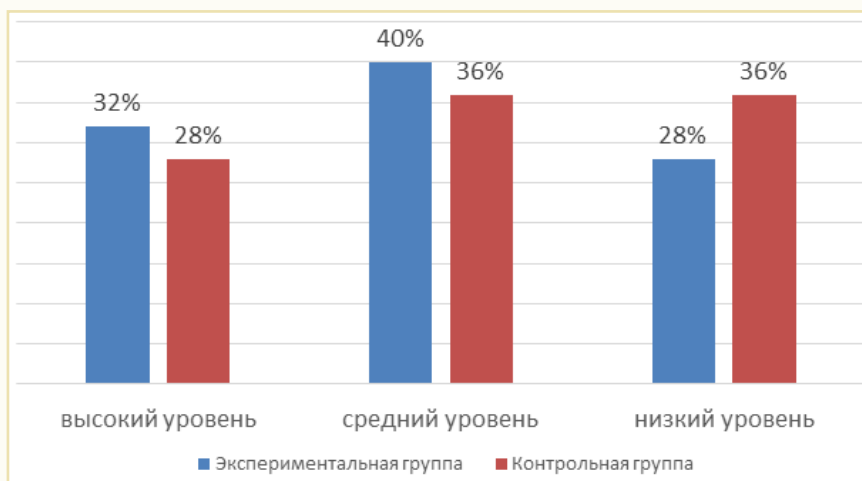


Диаграмма 1 Результаты констатирующего эксперимента

Диаграмма 2 содержит результаты контрольного эксперимента. Количество обучающихся экспериментальной группы с высоким и средним уровнем сформированности фонетических навыков значительно увеличилось, а в контрольной группе результаты остались прежними.

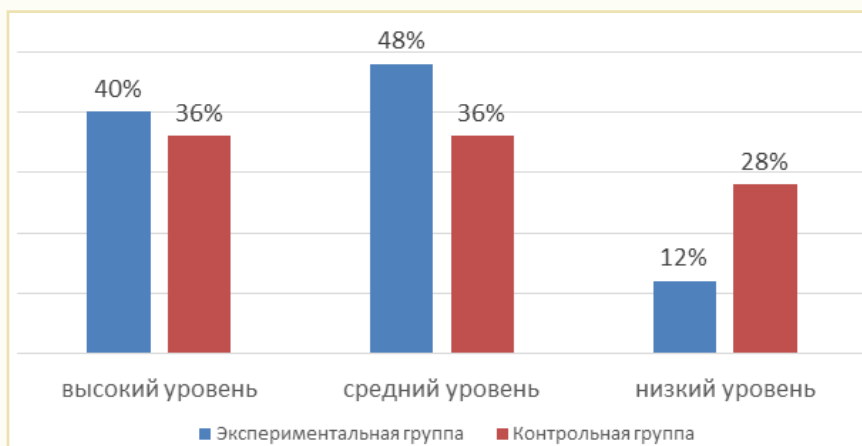


Диаграмма 2 Результаты контрольного эксперимента

Расчет критерия хи-квадрат Пирсона показал, что связь между факторным и результативным признаками статистически значима: при числе степеней свободы равном 2, значение критерия $\chi^2 = 12,743$. Критическое значение $\chi^2 = 5,991$ при уровне значимости $p < 0,05$ (уровень значимости $p = 0,00171$).

Таким образом, наша гипотеза об эффективности использования игровых технологий в процессе формирования и совершенствования фонетических навыков младших школьников на уроках английского языка получила статистическое подтверждение.

В рамках исследования по данной теме был проведен анализ учебно-методического комплекта (УМК) О.А. Афанасьевой и И.В. Михеевой "Rainbow English" [23], предназначенного для обучения школьников третьего класса английскому языку. УМК соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту начального общего образования и рекомендован Министерством образования и науки Российской Федерации. Данный учебник содержит восемь разделов, каждый из которых делится на семь уроков. Рабочая тетрадь к данному учебнику имеет такую же структуру. Планом каждого урока предусмотрено от двух до четырех заданий, нацеленных на совершенствование фонетических навыков в процессе обучения школьников третьего класса английскому языку. В рабочей тетради одно задание из пяти каждого урока отводится работе над произносительной стороной владения английским языком, при этом совершенствуются также и навыки аудирования.

Наиболее распространенными заданиями, направленными на совершенствование фонетических навыков говорения на английском языке в рамках обучения школьников третьего класса с помощью данного УМК, являются следующие: 1) «прочитай следующие слова (словосочетания, предложения) сначала за диктором, а затем самостоятельно» – 32%; 2) «послушай и повтори за диктором рифмовку (песенку)» – 21%; 3) «послушай аудиозапись и скажи, какие из этих фраз ты слышишь» – 14%; 4) «прочитай слова и распредели их по колонкам» – 12%.

Анализ УМК О.А. Афанасьевой и И.В. Михеевой «Rainbow English: Английский язык» для третьего класса на наличие элементов геймификации в процессе обучения показал, что в структуре учебника и рабочей тетради предусмотрен ряд заданий, предполагающих их выполнение в игровой форме и направленных на совершенствование иноязычных произносительных навыков. В частности, на протяжении всего учебного курса авторы УМК предлагают школьникам выполнять упражнения, связанные со сказочными персонажами: троллем Хэрри и эльфом Эмили. Например, установка одного из упражнений звучит следующим образом: «Хэрри часто путает предметы из мира людей. Эмили старается ему помочь. Какие вопросы задает эльф троллю и как тролль на них отвечает?» [23, с. 5]

Мы полагаем, что кроме заданий, предусмотренных авторами УМК для совершенствования фонетических навыков, следует использовать дополнительные упражнения и методы, например, обязательные фонетические зарядки с игровыми элементами в начале каждого урока, сюжетную игровую линию урока, сюжетно-ролевые игры, кукольные спектакли и т. д.

Также было проведено анкетирование 75-ти учителей школ Липецкой, Воронежской, Московской, Тульской, Орловской областей. Респондентам была предложена анкета, состоящая из 15 вопросов, которые затрагивали различные проблемы, связанные с трудностями формирования и совершенствования фонетических навыков говорения младших школьников на уроке английского языка.

38% респондентов имеют стаж работы в школе более 20 лет. 28% опрошенных учителей работают в школе от 10 до 20 лет, и одинаковое количество респондентов имеют стаж до 5 лет и от 5 до 10 лет (по 17%). Абсолютное большинство учителей, принявших участие в опросе, имеют опыт работы в разных классах (более 77%). Самым «популярным» учебником по результатам опроса оказался «Spotlight» – данный учебник используют более 54% респондентов, 43% опрошенных учителей предпочитают учебник «Rainbow English».

Более 50% респондентов отметили, что испытывают трудности при формировании фонетических навыков на уроке английского языка. Большинство учителей, прошедших анкетирование, считает, что совершенствованию фонетических навыков говорения на уроке следует уделять 10 минут или более (47% и 39% соответственно). Следует также отметить, что более половины респондентов (64%) считают необходимым в начальной школе давать на дом упражнения,

направленные на совершенствование фонетических навыков говорения. В качестве заданий для совершенствования фонетических навыков говорения 58% респондентов используют повторение рифмовок, песен. 32% учителей выбирают повторение звуков и слогов. Менее 10% опрошенных используют повторение словосочетаний или другие задания.

84% учителей часто на занятиях используют игровые технологии. Игры применяются учителями и для формирования фонетических навыков говорения – этот вариант ответа выбрали 67% респондентов. Абсолютное большинство респондентов уверено, что на уроках английского языка необходимо применять игровые технологии (82%), в том числе и для совершенствования фонетических навыков говорения (76%).

По мнению 72% респондентов, в учебнике английского языка недостаточно игровых заданий по формированию фонетических навыков. 75% опрошенных учителей ответили, что на своих уроках они часто используют дополнительные задания по формированию фонетических навыков.

Большинство учителей (67%) часто используют Интернет-ресурсы для формирования фонетических навыков на уроках английского языка с помощью игровых технологий: Учи.ру, Learning Apps, Phonics Bloom, Quizlet, Sounds of English, Lingualeo, Duolingo, Puzzle English, British Council, school.mos.ru.

Действительно, все большей популярностью в последние годы пользуются цифровые ресурсы, а именно, интернет-платформы и приложения, материалы которых активно внедряются в учебный процесс в школе.

На онлайн-ресурсе "Phonics.com" предлагаются разнообразные интерактивные материалы для обучения фонетическим навыкам и их дальнейшего совершенствования. Так, на платформе представлены уроки по изучению английского алфавита, учебники, доступные для скачивания, а также фонетические игры.

Интерактивный образовательный цифровой ресурс "PHONICS BLOOM" предлагает разнообразные фонетические игры для использования как на занятиях в школе, так и для самостоятельной работы дома. На сайте также представлена дополнительная информация об особенностях английской фонетики и полезные советы об обучении фонетическим навыкам.

На цифровом ресурсе "Learning Apps" можно подобрать разные обучающие материалы в игровом формате, направленные на обучение фонетическим навыкам: видеоролики с популярными песнями на английском языке, обучающие видеосюжеты в формате мультфильмов и др.

В последние годы значительно расширился список отечественных цифровых ресурсов для обучения иностранным языкам. Большим подспорьем для учителей иностранных языков может стать онлайн-школа «Инфоурок». Платформа предлагает возможность просмотра и скачивания методических разработок учителей иностранных языков, в том числе и для совершенствования фонетических навыков учащихся. Например, можно скачать и использовать в формате игр на уроках в начальной школе флешкарты с английской транскрипцией, наборы английских скороговорок, английские прописи с заданиями, памятки и рабочие листы с правилами чтения и т.д.

Образовательная онлайн-платформа «Учи.ру» предоставляет учащимся возможность дополнительно развивать и совершенствовать свои навыки английского языка в игровом формате. Интернет-сайт «Российский учебник» предлагает аудиоприложения к следующим учебникам и рабочим тетрадям: "Rainbow English", "Forward", "Enjoy English", "УМК О.В. Афанасьевой, И.В. Михеевой. Английский язык". На сайте «Российская электронная школа» можно воспользоваться обучающими видеоматериалами в игровом формате.

Большая подборка игровых материалов, направленных на формирование различных навыков, представлена на интернет-сайте «Юлия Апт: цифровые образовательные ресурсы для уроков английского языка». На сайте предлагаются игры на изучение английского алфавита, аудирование в игровом формате, а также игры на правила чтения.

Особой популярностью пользуются сейчас и интернет-ресурсы, имеющие приложения для телефонов. Например, образовательный ресурс "Duolingo" предлагает русскоязычным пользователям изучать не только английский, но и немецкий, французский и другие языки. В приложении можно выбрать индивидуальный режим обучения, который будет проходить в игровой форме.

На цифровом ресурсе "Lingualeo" предлагаются различные интерактивные уроки, направленные на изучение всех аспектов языка, представлены цифровые материалы в игровом формате для совершенствования фонетических навыков и навыков аудирования. Интересным представляется и игровое приложение "Buddy.ai", созданное с применением искусственного интеллекта. Приложение позволяет развивать и совершенствовать не только произносительные, но и лексические навыки и навыки аудирования.

Таким образом, сейчас в распоряжении учителей и обучающихся имеется достаточно большое количество различных цифровых интернет-ресурсов, которые можно использовать в процессе формирования и совершенствования фонетических навыков на уроке иностранного языка.

Кроме вышеописанных интернет-ресурсов, учителя английского языка могут воспользоваться материалами следующих сборников игр для младших школьников: «Игры для детей, изучающих английский язык» М.Д. Астафьевой [24], «Алфавитные и тематические игры на уроках английского языка» Н.А. Кулясовой [25], сборником игр О.Ф. Казанжиди «Play and Learn English» [26], «Начинаем учить английский язык» З.Н. Никитенко [27], «Изучаем английский легко и весело» А.В. Илюшкиной [28] и т.д. В процессе применения геймификации происходит комплексное воздействие на младших школьников, а именно, на их эмоциональное, коммуникативное и интеллектуальное развитие.

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Игровая деятельность присуща человечеству с древних времен. Многие российские и зарубежные ученые рассматривали различные аспекты, связанные с использованием игровых элементов в образовании. Геймификация активно входит в учебный процесс на всех ступенях образования, однако наиболее успешно применима на начальной ступени обучения, поскольку необходим учет психофизиологических особенностей обучающихся, для которых ведущая деятельность – игра. Крайне важным является потребность в движении, а также получении положительных эмоций и внешних впечатлений.

Мы согласны с Г.С. Никулиной в том, что «во время игры у ребенка возникает определенное игровое состояние, которое характеризуется наличием переживаний, активизацией воображения, эмоциональным отношением к действительности. Игровая ситуация нередко создается не только игровыми установками (соревновательность, занимательность), но и наличием разных аксессуаров и свободной атмосферой. Обязательным элементом игры является ее результат. Результат может быть наглядным (выиграл, отгадал, выполнил); менее заметным (получил удовольствие, заинтересовался вопросом) и отсроченным (создал свой вариант игры спустя какое-то время)» [29].

Полученные нами в ходе исследования данные согласуются с мнением Е.Н. Солововой о том, что фонетическая сторона речи является наиболее сложной составляющей иностранного языка в процессе обучения. Она считает, что «формирование фонетических навыков возможно при систематическом применении фонетических игр» [30]. Данное мнение подтверждает актуальность исследования о необходимости работы в этом направлении.

В нашем исследовании мы исходим из предположения, что процесс обучения иностранному языку с использованием геймификации необходимо организовать с учетом следующих условий: 1) учитель должен осознавать значимость такой работы и владеть разными методиками обучения иностранным языкам, в том числе, игровыми технологиями; 2) обучающиеся должны иметь соответствующую мотивацию к изучению английского языка. Однако это не согласуется с теоретическими представлениями А.Н. Коробейниковой, которая считает, что мотивация может нанести вред обучающимся в процессе изучения иностранного языка [31].

В современное время появились новые возможности, связанные с внедрением образовательных информационных технологий в учебный процесс. Комбинация игровых и информационных технологий дополняет педагогический инструментарий и способствует достижению целей учебной деятельности более эффективными средствами. Выше был представлен анализ цифровых образовательных ресурсов, на которых можно найти фонетические игры для формирования и совершенствования иноязычных произносительных навыков в процессе обучения английскому языку в начальной школе, что согласуется с результатами авторов данного исследования.

ВЫВОДЫ

Процесс обучения иностранным языкам предполагает комплексную работу учителя и обучающихся над произносительной стороной изучаемого языка, его грамматическим и лексическим строем. Формирование и совершенствование фонетических навыков в начальных классах является основополагающей задачей учебного процесса. Результаты проведенного эксперимента, анкетирования школьных учителей и анализ литературы по теме исследования позволяют сделать следующие выводы:

1. учитель иностранного языка должен не только использовать элементы геймификации в учебном процессе, но и осознавать необходимость планирования своих уроков с применением различных игр, в частности, фонетических на начальном этапе обучения;
2. в процессе обучения младших школьников иностранным языкам применение игровых технологий должно носить планомерный регулярный характер;
3. геймификация учебного процесса, несомненно, положительно влияет на успешность обучения, повышение мотивации обучающихся и создание комфортной благоприятной атмосферы на уроке, располагающей к сотрудничеству учителя и учеников;
4. обязательным условием эффективности учебного процесса по обучению иностранным языкам в начальной школе является использование современных цифровых инструментов, в частности, интернет-ресурсов;
5. материал УМК по иностранному языку для начальной школы следует дополнить заданиями, направленными на формирование и совершенствование фонетических навыков, особенно в игровой форме.

БЛАГОДАРНОСТИ

Коллектив авторов настоящей публикации выражает благодарность ректорату Елецкого государственного университета им. И.А. Бунина за финансовую поддержку и предоставленную возможность проведения данного исследования; респондентам, принявшим участие в эмпирической части исследования, а также редакции журнала «Перспективы науки и образования» за профессиональный и ответственный подход к рассмотрению статьи.

ЛИТЕРАТУРА

1. Новости ООН: Глобальный взгляд. Человеческие судьбы. URL: <https://news.un.org/ru/story/2023/08/1443502> (дата обращения: 24.07.2024)
2. Портал Совета Европы: 26-я сессия Постоянной конференции министров образования Совета Европы. 28-29 сентября 2023 г., Страсбург. URL: <https://www.coe.int/en/web/education/26th-session-of-the-standing-conference-of-ministers-of-education> (дата обращения: 24.07.2024)
3. Надолинская Т.В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики. Образование и наука. 2013. № 7 (106). URL: https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/3652/1/edscience_2013_7_106_11.pdf (дата обращения: 04.08.2024)
4. Peeling N. Brilliant Negotiations: What the Best Negotiators Know, Do and Say, Harlow, England; New York: Prentice Hall, 2011. URL: <https://archive.org/details/brilliantnegotia0000peel> (дата обращения: 04.08.2024)
5. Кальней В. А., Милешкина Е. Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник Федерального образовательного учреждения высшего профессионального образования «Московский государственный агроинженерный университет им. В. П. Горячкина»: электронный журнал. 2014. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo/viewer?ysclid=m09vthfyhn895127166> (дата обращения: 04.08.2024)
6. Вербх К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с. URL: https://royallib.com/read/verbah_kevin/vovlekay_i_vlastvuy_igrovoe_mishlenie_na_slugbe_biznesa.html (дата обращения: 04.08.2024)
7. Зимин В. Игрофикация. Свежий взгляд на мотивацию пользователей // Хабр: Сообщество IT

- специалистов. URL: <https://habrahabr.ru/company/uidesign/blog/165779> (дата обращения: 19.07.2024)
9. Балашова М. О. Геймификация как способ повышения мотивации к учебной и научно-исследовательской деятельности студентов-геймеров / М. О. Балашова, И. В. Гужова // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека : сборник научных статей и материалов Международной конференции, Коломна, 11-13 февраля 2016 г. Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2016. С. 38-42. URL: <https://persona.tsu.ru/Publications/Info/11279?publicationId=127752> (дата обращения: 19.08.2024)
10. Kapp K. M. Tools and techniques for transferring know-how from boomers to gamers // *Global Business and Organizational Excellence*. 2007. Т. 26, № 5. С. 22-37. URL: <http://doi.wiley.com/10.1002/joe.20162> (дата обращения: 21.08.2024)
11. Oblinger D. G. The Next Generation of Educational Engagement // *Journal of Interactive Media in Education*. 2004. № 1. Art. 10. URL: <http://jime.open.ac.uk/articles/10.5334/2004-8-oblinger> (дата обращения: 21.08.2024).
12. Jumanazarov U.U., Almatova U.I. Methods of improving phonetic skills in teaching a foreign language at school, *Palarch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 2020, Issue 17 (6). URL: <https://www.archives.palarch.nl/index.php/jae/article/download/4581/4530> (дата обращения: 15.08.24)
13. Zhou Ch. Effective Strategies for Improving Primary School Students' English Reading Skills from the Perspective of Core Literacy. *Journal of Contemporary Educational Research*. 2022. Vol, 6, Is. 4. URL: <https://ojs.bbwpublisher.com/index.php/JCER/article/view/3752/3470> (дата обращения: 15.08.24)
14. Omile J.Ch., Akabogu J.U. Improving Achievement of Primary School Pupils in Reading using Phonics Instructional Approach. *Journal of Critical Reviews*. 2021. Vol. 8, Is. 02. URL: <https://www.jcreview.com/admin/Uploads/Files/61c19eff726677.54802954.pdf> (дата обращения: 15.08.24)
15. Hidayatulla H., Haerazi H. Exploring the Use of Various Board Games to Enhance Speaking Skills Viewed from Students' Phonology Awareness. URL: <https://journal-center.litpam.com/index.php/jolls/article/view/614> (дата обращения: 15.08.24)
16. Corneille S. Using Gamification to Improve Beninese Primary Pupils' Oral Proficiency: Case Study of the Experimental School of Attakè. *International Journal of Advanced Education and Research*. 2023. Vol. 8, Is. 1. URL: <https://www.multidisciplinaryjournals.net/assets/archives/2023/vol8issue1/8022-838.pdf> (дата обращения: 15.08.24)
17. Alotaibi M.S. Game-based Learning in Early Childhood Education: a Systematic Review and Meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. 2024. Vol. 15. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC11018941/> (дата обращения: 15.08.24)
18. Alshammari M.T. Evaluation of Gamification in E-Learning Systems for Elementary Schools Students. *TEM Journal*. 2020. Vol. 9, Is. 2, P. 806-813.
19. Cheng Sh. Application of Game Teaching Method in Primary English Teaching. *International Journal of New Developments in Education*, 2023. Vol. 5, Issue 8: 31-36. URL: <https://francispress.com/uploads/papers/XI4FThoFqtMum9oUNLbplGCB6EyTtNdb5IHKTQJT.pdf> (дата обращения: 19.08.24)
20. Qu X. Hybrid Game-Based Learning Research at English Class of Primary School. *Open Access Library Journal*, 2021, Vol. 8, e8172. URL: https://www.scirp.org/pdf/oalibj_2021120716262974.pdf (дата обращения: 19.08.24)
21. Mejzini M. Teaching Children English through Games. *European Journal of English Language, Linguistics and Literature*, 2019, Vol. 6, Issue 1. URL: <https://www.idpublications.org/wp-content/uploads/2019/07/Full-Paper-TEACHING-CHILDREN-ENGLISH-THROUGH-GAMES.pdf> (дата обращения: 19.08.24)
22. Amelia D., Hidayat R. Strategy of Teaching Speaking by Using Games for Frontrunner Class at EF (English First). *E-Link Journal of English Teaching and Learning*. 2023. Vol. 10, Is. 1. URL: <https://jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/elink/article/download/771/pdf/2512> (дата обращения: 19.08.24)
24. Nazarova S.A. The Role of Phonetic Games in the Formation of Phonetic Skills in Primary School Students. *Research Focus International Scientific Journal*. 2023. Vol. 2. Is. 4, P. 162-166. URL: <https://refocus.uz/index.php/1/article/view/128> (дата обращения: 19.08.24)
25. Афанасьева О.В. Английский язык: 3 класс. В 2 ч. Ч. 1: учебник / О.В. Афанасьева, И.В. Михеева. 7-е изд., доп. М. : Дрофа, 2018. 144 с.
26. Астафьева М.Д. Игры для детей, изучающих английский язык. Сборник игр для детей 6-7 лет: практическое пособие. М.: Мозаика-Синтез. 2006. 64 с. URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=212510> (дата обращения: 15.08.24)
27. Кулясова Н.А. «Алфавитные и тематические игры на уроках английского языка. 2-4 классы. М.: Вако. 2011. 266 с.
28. Казанжиди О.Ф. Play and Learn English. Сборник игр для детей, изучающих английский язык. URL: <https://multiurok.ru/files/sbornik-ighr-play-and-learn-english.html> (дата обращения: 15.08.24)
29. Никитенко З.Н. Начинаем учить английский язык. Учебное пособие для дошкольников и младших школьников. М.: Просвещение. 2011. 111 с.
30. Илюшкина А.В. Изучаем английский легко и весело. СПб.: Издательский Дом «Литера». 2010. 64 с. URL: http://dilyara.rusedu.net/gallery/2368/izuchaem_angliyskiy_legko_i-veselo.pdf (дата обращения: 15.08.24)
31. Никулина Г.С. Игровые технологии. Образовательная социальная сеть nsportal.ru. URL: <https://nsportal.ru/shkola/materialy-k-attestatsii/library/2015/02/19/igrovye-tekhnologii> (дата обращения: 21.08.2024).
32. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: Продвинутый курс лекций. М.: АСТ, 2010. 272 с.
33. Коробейникова А.Н. О вреде мотивации при изучении английского. Психология эффективной жизни. 2018. URL: <https://psy.systems/post/o-vrede-motivacii-pri-izuchenii-anglijskogo> (дата обращения: 05.10.24)

REFERENCES

1. UN News: A global perspective. Human destinies. Available at: <https://news.un.org/ru/story/2023/08/1443502> (accessed 24 July 2024)
2. Council of Europe Portal: 26th session of the Permanent Conference of Ministers of Education of the Council of Europe. September 28-29, 2023, Strasbourg. Available at: <https://www.coe.int/en/web/education/26th-session-of-the-standing-conference-of-ministers-of-education> (accessed 24 July 2024)
3. Nadolinskaya T.V. The game in the context of the history of philosophy, culture and pedagogy. *Education and science*, 2013, issue 7 (106). (in Russ.) Available at: https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/3652/1/edscience_2013_7_106_11.pdf (accessed 4 August 2024)
4. Peeling N. Brilliant Negotiations: What the Best Negotiators Know, Do and Say. Harlow, England; New York: Prentice Hall, 2011. Available at: <https://archive.org/details/brilliantnegotia0000peel> (accessed 4 August 2024)
5. Kalney V.A., Mileschkina E.N. Trends in the development of gaming technologies in the professional training of Special Preparatory Department specialists. *Bulletin of the Federal Educational Institution of Higher Professional Education, "V. P. Goryachkin Moscow State Agroengineering University": electronic journal*, 2014 [Electronic resource]. (in Russ.) Available at: https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo/viewer?ysclid=m09vthfyhn8951_27166 (accessed 4 August 2024)
6. Verbakh K., Hunter D. For the Win. How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Moscow, Mann, Ivanov and Ferber Publ., 2015. 224 p. (in Russ.) Available at: https://royallib.com/read/verbah_kevin/vovlekay_i_vlastvuy_igrovoe_mishlenie_na_slugbe_biznesa.html (accessed 4 August 2024)
7. Zimin V. Gamification. A fresh look at user motivation. Habr: A community of IT specialists. (in Russ.) Available at: <https://habrahabr.ru/company/uide/sign/blog/165779> (accessed 19 July 2024)
8. Balashova M.O. Gamification as a way to increase motivation for educational and research activities of student gamers. *Digital society as a cultural and historical context of human development: collection of scientific articles and materials of the International Conference, Kolomna, February 11-13, 2016*. Kolomna, State Socio-humanitarian university Publ., 2016. pp. 38-42. (in Russ.) Available at: <https://persona.tsu.ru/Publications/Info/11279?publicationId=127752> (accessed 19 August 2024)
9. Kapp K. M. Tools and techniques for transferring know-how from boomers to gamers. *Global Business and Organizational Excellence*, 2007, vol. 26, issue 5. pp. 22-37. Available at: <http://doi.wiley.com/10.1002/joe.20162> (accessed 21 August 2024)
10. Oblinger D. G. The Next Generation of Educational Engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 2004, issue 1, art. 10. Available at: <http://jime.open.ac.uk/articles/10.5334/2004-8-oblinger> (accessed 21 August 2024)
11. Jumanazarov U.U., Almatova U.I. Methods of improving phonetic skills in teaching a foreign language at school. *Palarch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 2020, issue 17 (6). Available at: <https://www.archives.palarch.nl/index.php/jae/article/download/4581/4530> (accessed 15 August 2024)
12. Zhou Ch. Effective Strategies for Improving Primary School Students' English Reading Skills from the Perspective of Core Literacy. *Journal of Contemporary Educational Research*, 2022, vol. 6, issue 4. Available at: <https://ojs.bbwpublisher.com/index.php/JCER/article/view/3752/3470> (accessed 15 August 2024)
13. Omile J.Ch., Akabogu J.U. Improving Achievement of Primary School Pupils in Reading using Phonics Instructional Approach. *Journal of Critical Reviews*, 2021, vol. 8, issue 02. Available at: <https://www.jcreview.com/admin/Uploads/Files/61c19eff726677.54802954.pdf> (accessed 15 August 2024)
14. Hidayatulla H., Haerazi H. Exploring the Use of Various Board Games to Enhance Speaking Skills Viewed from Students' Phonology Awareness. Available at: <https://journal-center.litpam.com/index.php/jolls/article/view/614> (accessed 15 August 2024)
15. Corneille S. Using Gamification to Improve Beninese Primary Pupils' Oral Proficiency: Case Study of the Experimental School of Attakè. *International Journal of Advanced Education and Research*, 2023, vol. 8, issue 1. Available at: <https://www.multidisciplinaryjournals.net/assets/archives/2023/vol8issue1/8022-838.pdf> (accessed 15 August 2024)
16. Alotaibi M.S. Game-based Learning in Early Childhood Education: a Systematic Review and Meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 2024, vol. 15. Available at: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC11018941/> (accessed 15 August 2024)
17. Alshammari M.T. Evaluation of Gamification in E-Learning Systems for Elementary Schools Students. *TEM Journal*, 2020, vol. 9, issue 2. pp. 806-813.
18. Cheng Sh. Application of Game Teaching Method in Primary English Teaching. *International Journal of New Developments in Education*, 2023, vol. 5, issue 8, pp. 31-36. Available at: <https://francispress.com/uploads/papers/XI4FThoFqtMum9oUNLbplGCB6EyTtNdb5IHKTQjT.pdf> (accessed 19 August 2024)
19. Qu X. Hybrid Game-Based Learning Research at English Class of Primary School. *Open Access Library Journal*, 2021, vol. 8, e8172. Available at: https://www.scirp.org/pdf/oalibj_2021120716262974.pdf (accessed 19 August 2024)
20. Mejzini M. Teaching Children English through Games. *European Journal of English Language, Linguistics and Literature*, 2019, vol. 6, issue 1. Available at: <https://www.idpublications.org/wp-content/uploads/2019/07/Full-Paper-TEACHING-CHILDREN-ENGLISH-THROUGH-GAMES.pdf> (accessed 19 August 2024)
21. Amelia D., Hidayat R. Strategy of Teaching Speaking by Using Games for Frontrunner Class at EF (English First). *E-Link Journal of English Teaching and Learning*, 2023, vol. 10, issue 1. Available at: <https://jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/elink/article/download/771/pdf/2512> (accessed 19 August 2024)
22. Nazarova S.A. The Role of Phonetic Games in the Formation of Phonetic Skills in Primary School Students. *Research Focus International Scientific Journal*, 2023, vol. 2, issue 4, pp. 162-166. Available at: <https://refocus.uz/index.php/1/article/view/128> (accessed 19 August 2024)

23. Afanasyeva O.V. English: 3rd grade.: textbook / O.V. Afanasyeva, I.V. Mikheeva. 7th ed. Moscow, Bustard Publ., 2018. 144 p.
24. Astafyeva M.D. Games for children learning English. A collection of games for children 6-7 years old: a practical guide. Moscow, Mosaic Synthesis Publ., 2006. 64 p. Available at: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=212510> (accessed 15 August 2024)
25. Kulyasova N.A. Alphabetical and thematic games in English lessons. Grades 2-4. Moscow, Waco Publ., 2011. 266 p. (in Russ.)
26. Kazanjidi O.F. Play and Learn English. A collection of games for children learning English. Available at: <https://multiurok.ru/files/sbornik-ighr-play-and-learn-english.html> (accessed 15 August 2024)
27. Nikitenko Z.N. We begin to learn English. A textbook for preschoolers and primary school children. Moscow, Enlightenment Publ., 2011. 111 p. (in Russ.)
28. Ilyushkina A.V. Learning English is easy and fun. St. Petersburg, Publishing House "Litera", 2010. 64 p. Available at: http://dilyara.rusedu.net/gallery/2368/izuchaem_angliyskiy_legko_i-veselo.pdf (accessed 15 August 2024)
29. Nikulina G.S. Game technologies. Educational social network nsportal.ru. (in Russ.) Available at: <https://nsportal.ru/shkola/materialy-k-attestatsii/library/2015/02/19/igrovyte-khnologii> (accessed 21 August 2024)
30. Solovova E.N. Methods of teaching foreign languages: An advanced course of lectures. Moscow, AST Publ., 2010. 272 p. (in Russ.)
31. Korobeynikova A.N. On the harm of motivation in learning English. The psychology of an effective life. 2018. Available at: <https://psy.systems/post/o-vrede-motivacii-pri-izuchenii-anglijskogo> (accessed 5 October 2024)

Авторы

Лаврищева Екатерина Владимировна
(Российская Федерация, Елец)

Доцент, кандидат филологических наук
Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина
E-mail: eklav@mail.ru
ORCID ID: 0000-0002-4218-718X
Scopus Author ID: 57969429700

Панарина Галина Ивановна
(Российская Федерация, Елец)

Доцент, кандидат педагогических наук
Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина
E-mail: mrs.panarina.galina@mail.ru
ORCID ID: 0000-0003-4313-8256

Позднякова Марина Николаевна
(Российская Федерация, Елец)

Доцент, кандидат педагогических наук
Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина
E-mail: marina4907@mail.ru
ORCID ID: 0000-0003-4558-919X

Трегубова Юлия Алексеевна
(Российская Федерация, Елец)

Доцент, кандидат филологических наук
Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина
E-mail: tregubova@elsu.ru
ORCID ID: 0000-0002-0864-4543
Scopus Author ID: 57296597600

Authors

Ekaterina V. Lavrishcheva
(Russian Federation, Yelets)

Associate Professor, Cand. Sci. (Philology)
Bunin Yelets State University
E-mail: eklav@mail.ru
ORCID ID: 0000-0002-4218-718X
Scopus Author ID: 57969429700

Galina I. Panarina

(Russian Federation, Yelets)
Associate Professor, Cand. Sci. (Educ.)
E-mail: mrs.panarina.galina@mail.ru
ORCID ID: 0000-0003-4313-8256

Marina N. Pozdniakova

(Russian Federation, Yelets)
Associate Professor, Cand. Sci. (Educ.)
Bunin Yelets State University
E-mail: marina4907@mail.ru
ORCID ID: 0000-0003-4558-919X

Yulia A. Tregubova

(Russian Federation, Yelets)
Associate Professor, Cand. Sci. (Philology)
Bunin Yelets State University
E-mail: tregubova@elsu.ru
ORCID ID: 0000-0002-0864-4543
Scopus Author ID: 57296597600

Вклад авторов

Лаврищева Е. В.: проведение исследования, формальный анализ, создание рукописи и её редактирование

Панарина Г. И.: проведение исследования, создание рукописи и её редактирование

Позднякова М. Н.: концептуализация, методология, создание черновика рукописи

Трегубова Ю. А.: верификация данных, формальный анализ, визуализация

Author's contribution

Ekaterina V. Lavrishcheva: Investigation, Formal analysis, Writing - Review & Editing

Galina I. Panarina: Investigation, Writing - Review & Editing

Marina N. Pozdniakova: Conceptualization, Methodology, Writing - Original Draft

Yulia A. Tregubova: Validation, Formal analysis, Visualization

© Лаврищева Е. В., Панарина Г. И., Позднякова М. Н., Трегубова Ю. А., 2025

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов

© Ekaterina V. Lavrishcheva, Galina I. Panarina, Marina N. Pozdniakova, Yulia A. Tregubova, 2025

The author's declared no conflicts of interest