

Кроссворд как языковая игра на занятиях по английскому языку

Crossword puzzle as a language game in English lessons

Авторы статьи

Семенова София Новиковна,
кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка в профессиональной сфере ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», г. Краснодар, Российская Федерация
sofiya.semenova75@yandex.ru
ORCID: 0000-0003-3172-9198

Баклагова Юлия Викторовна,
кандидат филологических наук, заведующая кафедрой английского языка в профессиональной сфере ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», г. Краснодар, Российская Федерация
kafedra_bak@mail.ru
ORCID: 0000-0003-3334-8962

Конфликт интересов

Конфликт интересов не указан

Для цитирования

Семенова С. Н., Баклагова Ю. В. Кроссворд как языковая игра на занятиях по английскому языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2026. – № 06. – С. 224–239. – URL: <https://e-koncept.ru/2026/261152.htm> – DOI: 10.24412/2304-120X-2026-11152

Authors of the article

Sofiya N. Semenova,
Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Department of English in Professional Field, Kuban State University, Krasnodar, Russian Federation
sofiya.semenova75@yandex.ru
ORCID: 0000-0003-3172-9198

Julia V. Baklagova,
Candidate of Philological Sciences, Head of the Department of English in Professional Field, Kuban State University, Krasnodar, Russian Federation
kafedra_bak@mail.ru
ORCID: 0000-0003-3334-8962

Conflict of interest statement

Conflict of interest is not declared

For citation

S. N. Semenova, J. V. Baklagova, Crossword puzzle as a language game in English lessons // Scientific-methodological electronic journal "Koncept". – 2026. – No. 06. – P. 224–239. – URL: <https://e-koncept.ru/2026/261152.htm> – DOI: 10.24412/2304-120X-2026-11152

Поступила в редакцию <i>Received</i>	17.03.26	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	20.04.26
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	20.04.26	Опубликована <i>Published</i>	30.06.26



Аннотация

Актуальность исследования определена вниманием специалистов к внедрению игр в сегодняшний студенческий социум как оптимальный способ привлечения к изучению иностранного языка. Преподаватели на протяжении всего процесса обучения языку разрабатывают различные способы, облегчающие освоение материала. В нашей статье представлены результаты, которые могут быть использованы для разработки новых видов языковых игр, способствуя выработке решений для интенсификации усвоения лексико-терминологического аппарата в сжатые сроки. Цель данной статьи – проведение эксперимента на предмет получения результатов усвоения лексики по различным предметным областям студентами I курса очной формы обучения Института географии, геологии, туризма и сервиса Кубанского государственного университета. Применены следующие методы: 1) классификационный, 2) статистический, 3) описательный, 4) иллюстрационный (в виде предоставления материала в кроссвордных конструкциях). В процессе эксперимента были использованы деятельностный и системный подходы, предложенные как отечественными, так и зарубежными учеными, которые обеспечили в работе формирование самостоятельности и индивидуальности у обучающихся. Полученные результаты: 1) составленные кроссворды апробированы в виде итоговых контрольных тестов по терминам в академических группах; 2) показатели знаний студентов имели средние значения по усвоенному материалу (представлено в таблицах). Теоретическая значимость исследования: предложен вариант совершенствования существующего принципа подачи нового материала в виде конструирования и решения кроссвордных загадок, позволяя решить проблему запоминания иностранных слов. В перспективе планируется дальнейшая разработка учебных видов игр, направленных на активизацию работы студентов не только на практических занятиях, но и при самостоятельной работе, таким образом, способствующих решению возникающих по специальности вопросов и преодолению различных проблем. Практическая значимость исследования: авторы установили факторы, усиливающие мотивацию студентов к изучению английского языка, в частности используя технологию «языковая игра», которая способна удовлетворить их растущие интеллектуальные и эстетические потребности. В работе показана эффективность предлагаемой методики при обучении иностранному языку, излагается ход экспериментального исследования. Внедрение эксперимента в самостоятельную деятельность оказало положительный эффект на процесс обучения; для студентов такой опыт на занятиях по английскому языку был новым, интересным и познавательным.

Ключевые слова

английский язык, языковая игра, кроссворд, лексика, эксперимент, классификация, статистика, анализ

Благодарности

Авторы выражают благодарность коллективу кафедры английского языка в профессиональной сфере Кубанского государственного университета за оказание консультативной помощи при подготовке материалов публикации.

Abstract

The relevance of this study stems from the growing interest among specialists in the introduction of games into today's student community as an optimal way to engage students in foreign language learning. Throughout the language learning process, teachers develop various methods to simplify learning. Our article presents results that can be used to develop new types of language games, facilitating the development of solutions for enhancing the assimilation of lexical and terminological apparatus in a short period of time. The aim of the study is to conduct a complex experiment to obtain the results of mastering vocabulary in various subject areas by the 1st-year full-time students of the Institute of Geography, Geology, Tourism and Service at the Kuban State University. The following methods were used: 1) classification, 2) statistics, 3) description, 4) illustration (in the form of presentation of different crossword puzzle constructions). During the experiment, activity-based and systemic approaches proposed by both domestic and international scientists were used, ensuring the development of students' independence and individuality. The following results were obtained: 1) the crossword puzzles were tried as final control tests on terms in academic groups; 2) students' knowledge indicators had average scores on the studied material (given in tables). The theoretical significance of the study: the article proposes an improvement to the existing principle of presenting new material in the form of crossword puzzles, which helps to solve the problem of memorizing foreign words. Future plans include further development of educational games aimed at activating students' work not only in their practical lessons but also during independent work, thus contributing to solving emerging issues and overcoming different problems. The practical significance of the study: the authors identified factors that enhance students' motivation to learn English, particularly through the use of "language games", which can satisfy their growing intellectual and aesthetic needs. The paper demonstrates the effectiveness of the proposed method for learning foreign languages and describes the course of the experimental study. The integration of the experiment into independent learning activities had a positive effect on the process; this experience in English classes was new, interesting and informative for students.

Key words

English, language game, crossword, vocabulary, experiment, classification, statistics, analysis

Acknowledgements

The authors express their gratitude to the staff of the Department of English in Professional Field at Kuban State University for their advisory assistance in preparing the publication materials.

Введение / Introduction

Необходимость владения английским языком сегодня не вызывает никаких сомнений. Не секрет, что изучение английского языка для учащихся – сложный процесс. Причин много, например, одной из основных является проблема постоянной смены учителей по иностранному языку на протяжении всего времени обучения в школе.

Во-первых, у каждого учителя свой метод и технические возможности для проведения занятий. Во-вторых, не все ученики добросовестно относятся к изучению предмета, выполняя самостоятельно различные виды деятельности: чтение, аудирование, перевод, реферирование и интерпретация текста на иностранном языке. Поэтому, поступив в вуз, ученики поначалу тяжело привыкают к требованиям преподавателя, разработавшего учебную программу по дисциплине согласно стандарту по направлению обучающихся. Кроме того, достаточно низкий уровень владения иностранным языком и неодинаковый исходный уровень владения языком затрудняют организацию обучения иностранному языку по различным направлениям подготовки не только бакалавриата, но и магистратуры. В зависимости от определенной подготовки учащихся по языку и количественного состава группы, а также и от психологических особенностей обучающихся должны, на наш взгляд, меняться способы и содержание обучения языку.

Таким образом, преподавателю вуза приходится помимо учебных пособий, запланированных в рабочей программе дисциплины, использовать новые упрощенные или, наоборот, усложненные учебно-методические и дидактические материалы для того, чтобы заинтересовать студентов и стимулировать их к более серьезной и эффективной самостоятельной работе.

Все это подводит нас к мысли о том, что для повышения эффективности обучения необходимо: 1) раскрыть объективную и субъективную значимость предмета; 2) развить у студентов когнитивные интересы и эмоционально положительное отношение к занятиям по иностранному языку в целом и к отдельным видам речевой деятельности в частности.

Для формирования у студентов иноязычной коммуникативной компетенции и повышения мотивации к изучению иностранного языка необходима систематическая и целенаправленная работа. На основе сформировавшегося эмоционально положительного отношения к дисциплине постепенно развивается интерес как к процессу изучения, так и к практическому применению языка в различных дискурсах [1]. В связи с этим во время занятия необходимо использовать игры на иностранном языке как источник стимулирования стойких мотивов к изучению языка и активизации творческих способностей как эффективное средство для выработки языковых и речевых навыков и умений.

Данное исследование выполнено на основе педагогической практики преподавателей английского языка, опыт которых насчитывает более двадцати лет работы в вузе со студентами неязыковых специальностей.

Итак, цель данной статьи заключается в проведении эксперимента на предмет получения результатов усвоения лексики по различным предметным областям студентами I курса очной формы обучения.

Для достижения поставленной в работе цели решены такие задачи:

- 1) даны требования для технического составления структуры кроссворда;
- 2) выполнена проверка и корректировка проделанной студентами работы;
- 3) проведены контрольные лексические тесты по диагностированию уровня усвоения материала студентами;
- 4) построены таблицы и диаграмма, демонстрирующие итоги проведенного исследования.

Новизна статьи заключается в том, что авторами предпринята попытка внедрить использование технологии «языковой игры», состоящей из построения и решения

кроссвордных загадок, в процесс изучения студентами специальной англоязычной терминологии.

Актуальность исследования определена вниманием специалистов к внедрению игр в сегодняшний студенческий социум как оптимальный способ привлечения к изучению иностранного языка. Преподаватели на протяжении всего процесса обучения языку разрабатывают различные способы, облегчающие освоение материала. В нашей статье представлены результаты, которые могут быть использованы для создания новых видов языковых игр, способствуя выработке решений для интенсификации усвоения лексико-терминологического аппарата в сжатые сроки.

Обзор литературы / Literature review

Внедрение многообразия форм обучения английскому языку на данный момент – одна из ключевых задач методики. В этом направлении за последнее время опубликовано немало научных работ, описывающих различные проблемы, возникающие при обучении иностранному языку. Так, например, коллектив авторов научного труда А. Мелингер, Х. П. Браниган и М. Дж. Пикеринг [2] предлагают доказательства выявления характеристик, которые могли бы лежать в основе надежной модели языкового производства. Важный вклад в изучение образовательного потенциала игр внесли зарубежные специалисты, такие как Ф. А. Диксон, Н. Иссел, Дж. М. Макконнелл и Т. Хардин [3], утверждающие, что учителям часто бывает сложно обеспечить всем ученикам доступ к определенным учебным занятиям, которые лучше всего подходят именно им.

Т. С. Макарова, Е. Е. Матвеева, М. А. Молчанова и другие ученые [4] в своем исследовании подчеркнули важность адекватной педагогической и психолого-методологической подготовки преподавателей, которая имеет приоритетное значение в обучении иностранному языку учащихся с нарушениями здоровья и крайне необходима для эффективной работы в инклюзивной аудитории.

А. З. Гадусова, Е. Мала и Л. Преданоцева [5] описывают ключевые концепции теории формирования профессиональных навыков и компетенций преподавателей для работы в инклюзивном образовании, на основе которых представлены результаты исследования, проведенного в Чехии, Польше и России. Авторы утверждают, что молодые преподаватели во всех трех странах недостаточно квалифицированы с точки зрения оснащения в процессе работы с такими учениками и нуждаются в компетентной поддержке. Вслед за М. М. Кеннеди [6] считаем, что применение автономно ориентированного подхода в повышении квалификации преподавателей способствует сохранению эмоционального здоровья педагогов и стимулирует их к эффективной работе с учениками.

Авторами данной статьи накоплен определенный опыт по углублению учебного процесса по английскому языку в Кубанском государственном университете, который нашел отражение в ранее опубликованных учебно-методических пособиях и разработках по обучению студентов с учетом специфики направлений вуза [7]. В пособии С. Н. Семеновой, А. В. Жандаровой и Л. Г. Аксютенковой [8] утверждается, что целенаправленно подобранный материал на английском языке по определенным специальностям повышает мотивацию студентов к изучению иностранного языка и подчеркивает разницу между школьным курсом иностранного языка и вузовским, более конкретизированным и специализированным.

В данном экспериментальном исследовании авторы попытаются установить факторы, усиливающие мотивацию студентов к изучению английского языка, в частности используя технологию «языковая игра», которая способна, согласно выводам С. Н. Семеновой [9], насыщать познавательные интересы студентов.

Игра как образовательная технология обладает мощным обучающим потенциалом. Эффективность использования игр на занятиях по иностранному языку неоднократно становилась центром притяжения педагогических исследований. Например, Л. Н. Антропянская [10] полагает, что основная цель преподавателя по иностранному языку – повлиять на совершенствование самостоятельного мышления у студентов и на их возможность к развитию эрудиции. О. А. Минеева и Д. А. Казначеев [11] рассматривают игру как действенный способ, стимулирующий к развитию навыков общения на иностранном языке в разных ситуациях, улучшая качество обучения. В научной статье Д. Д. Дмитриевой [12] представлены определенные игры, ориентированные на развитие коммуникативной способности на иностранном языке.

О. В. Ершова и И. И. Ярославская [13] предлагают создание автоматизированных упражнений, нацеленных на улучшение учебного процесса на стадии освоения иностранных языков с помощью использования современных цифровых технологий.

Исследователи Л. Б. Никитина и Е. В. Гейко [14] устанавливают стандартные подходы номинации, используемые в кроссвордах. Для формирования у студентов мотивации к изучению иностранного языка, как подчеркивает ряд ученых, существует необходимость в систематической и целенаправленной работе. Исходя из этого, О. А. Калашникова [15] делится теоретическим обоснованием «организационных подходов к определению цели, к выбору форм и методов внеаудиторной деятельности, которые должны стимулировать формирование у обучающихся универсальных компетенций, среди которых отмечается коммуникативная...», способствуя тем самым развитию их творческой индивидуальности.

Созданную Л. А. Семушкиным, И. И. Еникеевой и О. А. Шамигуловой [16] модель использования игровых технологий в гуманитарных кванториумах можно применять в процессе формирования многочисленных компетенций у учащихся. Результаты, полученные Т. С. Мамонтовой, Д. Д. Егоровой и Д. Д. Шахменова [17], следует, на наш взгляд, взять за основу подготовки практических способов «геймификации образовательного процесса как педагогической технологии обучения... в высших учебных заведениях».

Так, М. М. Халиков [18] утверждает, что кроссворд – это символически многоуровневая система, объединяющая различные принципы системы «коммуникативно-информационного продукта: визуальное и вербальное, игру и академизм, стандарт и творчество».

М. А. Кравченко [19] посвятил свою работу рассмотрению способов зашифровки наименований в кроссвордах, которые содержат общепринятые жанровые особенности и являются признаком массовой культуры.

Г. Ф. Бабюк [20], проводя анализ подходов ученых к возможностям игры для активизации обучения студентов, доказывает факт о том, что необычность этой формы человеческой деятельности заключается в том, что игра понимается как потеха, но в некоторых случаях может превратиться в учебу или же в изобретательность.

Н. В. Барышников и В. Л. Бернштейн [21] проанализировали ряд мер по совершенствованию языковой подготовки студентов-нелингвистов с помощью ролевых игр.

Во второй работе М. А. Кравченко [22] кроссворд рассматривается как результат метаязыковой деятельности, при которой определения слов являются средством толкования значений, а сам жанр передает языковые представления носителей языка,

при которых в игровой форме выявляются такие лексические связи, как синонимия, антонимия гиперо-гипонимические отношения.

Благодаря результатам, полученным учеными П. В. Сыроевым и Н. И. Хмаренко [23], выделим возможность фиксирования «проблемных зон педагогической технологии обучения в сотрудничестве, к которым относятся: а) трудности в организации обучающимися рабочего учебного пространства; б) нежелание обучающихся быть разделенными преподавателем на учебные подгруппы; в) деструктивное поведение обучающихся внутри группы; г) неспособность обучающихся к решению конфликтных ситуаций; д) неспособность обучающихся адекватно оценить свое участие в обучении в сотрудничестве». Таким образом, об обучающих особенностях и преимуществах языковых игр в изучении любого языка написано очень много работ.

Вслед за педагогами Ю. В. Амелиной [24] и Ю. С. Чаплыгиной [25] отметим, что необходимо активно использовать игры в процессе обучения языку. Так, например, в игре иногда неожиданно проявляются такие способности обучающегося, какие ранее не были замечены педагогами на занятии. Чувство равенства, дружелюбная атмосфера, осуществление составленных педагогами планов – все это дает студентам возможность преодолеть стеснительность, которая является преградой в использовании в речи слов, словосочетаний и сложных лингвистических конструкций чужого языка.

Зарубежные источники, которые были нами проанализированы за период 2021–2023 годов, указывают на то, что любой вид игр в образовательном процессе воздействует на прогресс, заинтересованность и стремление обучающихся к выполнению поставленных преподавателями задач. Так, например, Ф. Пелизарри [26] предлагает применять тематический анализ с использованием результатов «метарезюме» для изучения взаимосвязей между различными темами. Внедрение такого способа, полагаем, приводит к совершенствованию качества преподавания.

По мнению ученых А. Мансано-Леон, П. Камачо-Ласаррага, М. А. Герреро, Л. Герреро-Пуэрта и других [27], геймификация иногда бывает краткосрочной в отношении повышения мотивации, но отмечается при этом эффект «окончания игры»: после завершения игровых составляющих участие в процессе снижается. Авторы указывают на необходимость объединения различных подходов, а не систематического использования одного и того же подхода.

Исследователи Б. Озайдин Озкара и Е. Ибили [28] рекомендовали при проведении занятий применять современные технические средства, подчеркнув тем самым эффективность электронного обучения и возможность получения высоких педагогических результатов. Вследствие этого, как показала наша практика проведения занятий по иностранному языку, на основе сформировавшегося эмоционально положительного отношения к дисциплине постепенно развивается интерес обучающихся как к изучению, так и к практическому применению в различных ситуациях электронного способа рассмотрения материала, предложенного преподавателями, в виде кроссвордов.

На основе анализа российских и зарубежных исследований мы пришли к выводу, что при формировании интереса к языку в процессе занятия необходимо использовать различные игры на иностранном языке как источник для творческой работы и как эффективные средства для выработки языковых и речевых навыков и умений учащихся.

Итак, данное исследование указывает на необходимость расширения исследований потребностей и проблем учеников, возникающих при изучении иностранного языка, с помощью применения различных игровых методов.

Методологическая база исследования / Methodological base of the research

Авторами в статье использованы следующие методы научного исследования:

- 1) классификационный (составляются таблицы и строится диаграмма);
- 2) статистический (проводится математический подсчет полученных текущих и итоговых показателей эксперимента);
- 3) описательный (интерпретируются продемонстрированные рисунки и таблицы);
- 4) иллюстрационный (представляется материал в виде кроссвордных конструкций, выполненных студентами).

Методологической базой настоящей работы послужили труды исследователей и некоторые теоретико-практические положения, представленные в их опубликованных статьях.

Так, И. А. Романова [29] определила перспективность внедрения интеллектуальных игр в учебный процесс в качестве средства развития когнитивных процессов и общей культуры личности. Л. А. Лахотюк и О. В. Михайлова [30] обосновали необходимость ухода от пассивных методов, предлагая использовать деловые игры, проектную деятельность и кейс-стади для повышения мотивации и развития профессионально ориентированной коммуникативной компетенции студентов. О. Г. Твердохлеб [31] изучил разные языковые средства создания языковой игры в обеих частях таких истолкований: нагнетание и сталкивание в пределах одного истолкования нескольких слов или фразеологических оборотов. Мы согласны с утверждением М. Ф. Стронина [32] о том, что любая обучающая игра подразумевает принятие важного решения: как действовать, что ответить, каким образом играющим победить.

Далее в работе показана эффективность предлагаемой методики в процессе обучения иностранному языку, изложен ход экспериментального исследования и представлены его результаты. Наблюдения М. Л. Абрамовой и С. Н. Семеновой [33] показали, что внедрение эксперимента в самостоятельную работу учащихся дало положительное воздействие на весь процесс обучения. Для студентов такой опыт на занятиях по английскому языку был новым и сложным, но одновременно интересным и познавательным.

Итак, кроссворд – языковая игра, вырабатывающая лексические и когнитивные навыки играющих. В качестве условия эксперимента студентам нами было предложено индивидуально построить кроссворды, которые далее применялись на практических занятиях. Кроссворды составлялись студентами самостоятельно согласно следующим техническим требованиям, выработанным преподавателями: 1) были даны пошаговые рекомендации для составления самой структуры (схемы) кроссворда с помощью современных технических средств (компьютера, телефона, ноутбука); 2) предложен отбор определений для терминов (слов), загаданных в рисунке кроссворда (тематику/область знаний студенты выбирали сами).

В процессе создания творческих работ студенты использовали толковые словари на английском и русском языках (в случае, если определение того или иного слова представляло трудность для описания студентом) или предлагали собственные определения терминов, относящихся к различным предметным областям, включающим такие темы, как Animals (Животные), Plants (Растения), Seas And Oceans (Моря и океаны), Cinema (Кино), Sports (Спорт), Professions (Профессии), Space (Космос), Countries (Страны), Cartoons (Мультфильмы), Clothes (Одежда), Building Tools (Строительные инструменты), Ecology (Экология), Minerals (Минералы), Fruit (Фрукты), Vegetables (Овощи), Music (Музыка), Cities (Города), Nature (Природа) и т. д.

Стоит отметить и тот факт, что кроссворд позволил осуществить ключевые методические задачи, установленные преподавателями:

- 1) психологически подготовить студентов к речевому общению;
- 2) позволить осуществить неоднократное повторение программного лексического материала в виде дидактических игр;
- 3) помочь в выборе необходимого речевого варианта в том или ином дискурсе, позволяя расположить к спонтанности речи студентов бакалавриата и магистратуры.

Кроссворды, включенные в данную статью, – результат взаимодействия преподавателей и студентов. Студенты подошли к поставленной задаче с большим интересом, энтузиазмом и ответственностью. Таким образом, практически все кроссворды технически были выполнены студентами на высоком уровне.

В данной статье мы предложим особенно интересные и информативные работы, а для наглядности проиллюстрируем их далее в тексте. Первая работа выполнена студенткой П. М. Думбровской. На начальном этапе работы она нарисовала известные мировые достопримечательности на карточках цветными карандашами и красками. На втором этапе рисунки были отсканированы при помощи современных технических средств студенткой Н. И. Яковенко. На третьем – они были зафиксированы в схеме кроссворда (рис. 1).

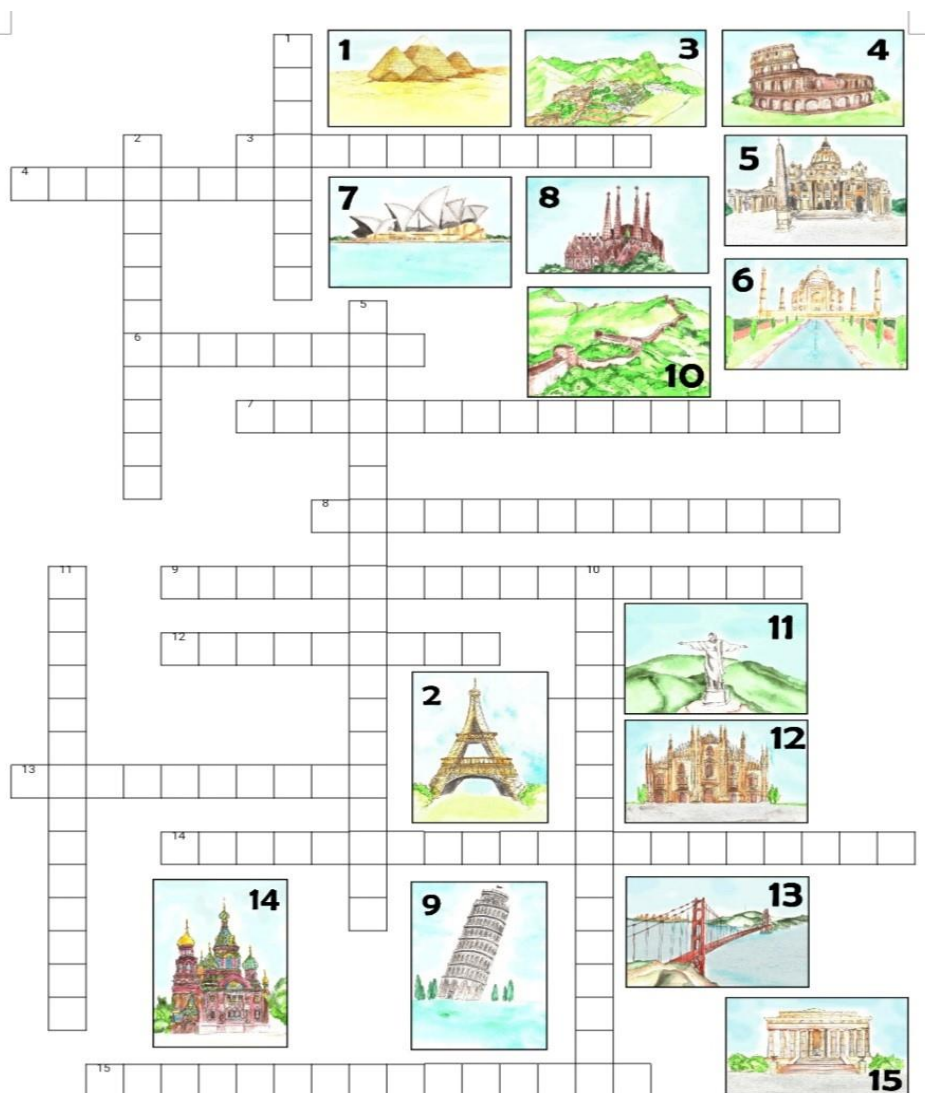


Рис. 1. Кроссворд "Sightseeing" (Достопримечательность)

В итоге был составлен яркий визуальный кроссворд, в котором вместо определенных к словам представлены рисунки.

Вторая работа составлена студенткой Н. И. Яковенко. Структура кроссворда создана в виде сетки с набором различных согласных и гласных букв на английском языке, в которой необходимо найти слова, расположенные по диагонали (сверху вниз или снизу вверх), вертикали или горизонтали (справа налево или слева направо) (рис. 2).

H	E	P	W	Q	E	L	I	F
S	G	E	H	G	B	A	M	O
U	N	R	X	O	I	S	A	K
R	O	A	A	F	T	S	G	E
B	P	S	L	D	N	O	E	F
A	S	E	E	Q	I	T	N	F
C	U	R	V	E	A	E	Y	E
S	O	H	E	R	P	N	N	C
E	N	I	L	A	Y	E	R	T

Рис. 2. Кроссворд "Photoshop" (Фотошоп)

Третья работа принадлежит студенту М. А. Калюжному, составившему технически самый сложный, на наш взгляд, кроссворд в виде мордочки зайца (рис. 3).

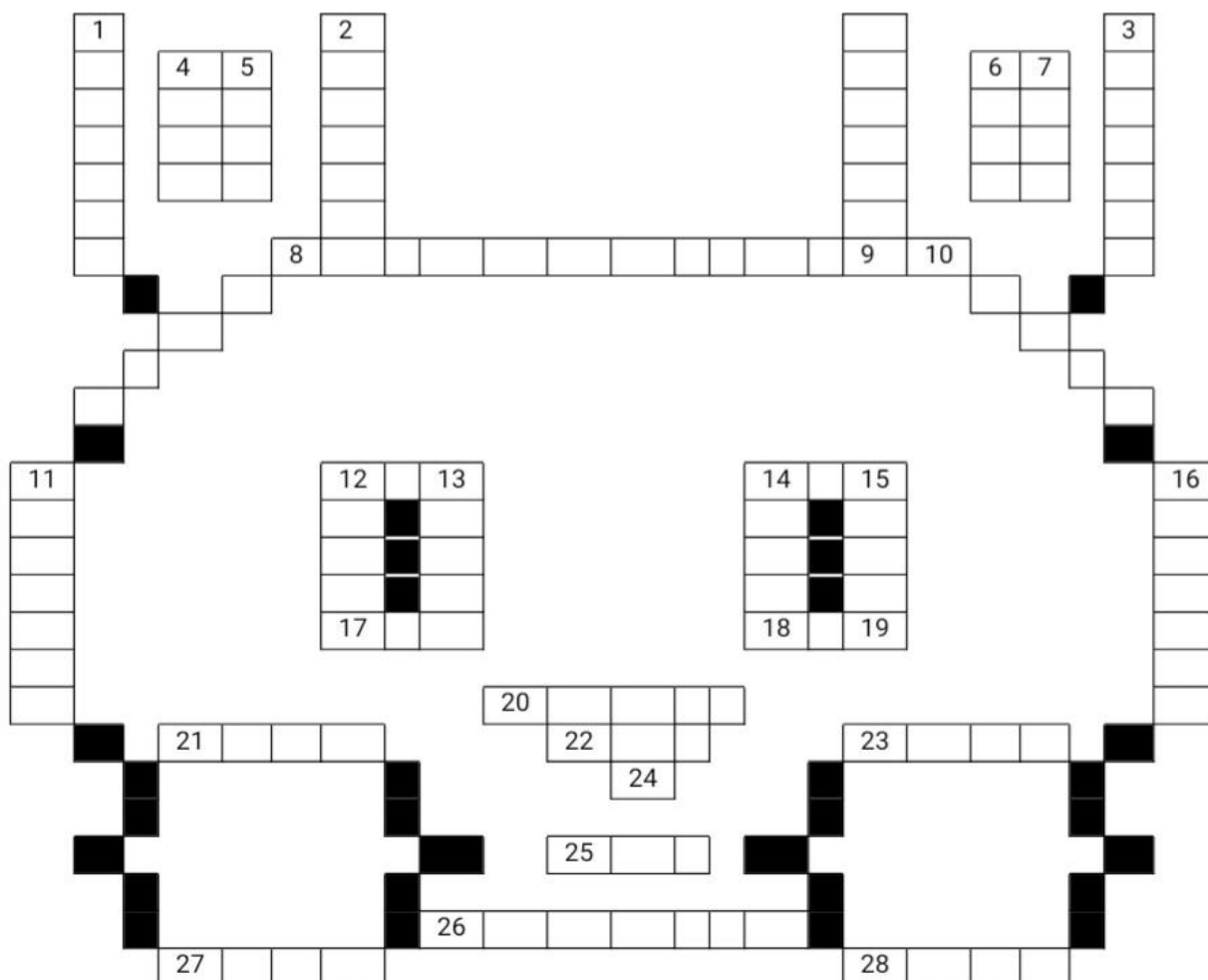


Рис. 3. Кроссворд "Animals" (Животные)

И наконец, четвертая работа предложена студентом А. В. Зинченко. Кроссворд составлен в виде спирали, на которой последняя буква предыдущего слова – начало следующего слова (см. рис. 4).

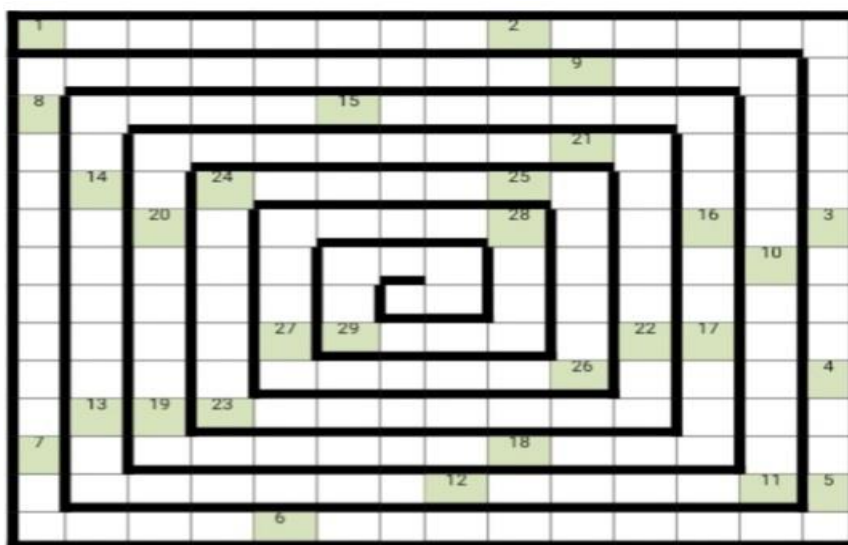


Рис. 4. Кроссворд “Countries” (Страны)

В итоге структуры кроссвордов получились разнообразными: от самых простых до комплексных в виде рисунков. Студенческие работы были собраны, технически исправлены и представлены в опубликованных учебных пособиях в 2022, 2023, 2024 годах издания. Опыт работы по этим учебным пособиям в течение ряда лет дал положительные результаты.

Результаты исследования / Research results

Таким образом, опубликованные пособия были применены на практических занятиях со студентами, после чего были внесены соответствующие изменения в материалы, оптимизировав функционирование плодотворной работы преподавателей со студентами.

Таблица 1

Темы кроссвордов и показатели выполненных работ за три года

Тема	Год					
	2022		2023		2024	
	Кол-во	%	Кол-во	%	Кол-во	%
1. <i>Geographical objects</i> (Географические объекты)	3	5,5	3	5	8	12
2. <i>Minerals</i> (Минералы)	1	1,8	–	–	1	1,5
3. <i>Animals</i> (Животные)	4	7,4	5	8,3	5	7,5
4. <i>Food and drinks</i> (Продукты и напитки)	6	11,1	5	8,3	3	4,5
5. <i>Sciences</i> (Науки)	1	1,8	–	–	–	–
6. <i>Space</i> (Космос)	1	1,8	3	5	3	4,5
7. <i>Sports</i> (Спорт)	1	1,8	2	3,3	6	9
8. <i>Kitchenware</i> (Кухонная утварь)	1	1,8	–	–	–	–
9. <i>Russian Cities</i> (Российские города)	2	3,7	–	–	–	–
10. <i>Filmography</i> (Фильмография)	1	1,8	–	–	1	1,5
11. <i>Disney Princesses</i> (Принцессы Диснея)	1	1,8	–	–	–	–
12. <i>Clothes</i> (Одежда)	3	5,5	1	1,6	2	3
13. <i>Nature</i> (Природа)	1	1,8	1	1,6	1	1,5

14. <i>Biology</i> (Биология)	1	1,8	–	–	–	–
15. <i>Cinema</i> (Кино)	2	3,7	1	1,6	–	–
16. <i>Hydrology</i> (Гидрология)	1	1,8	1	1,6	2	3
17. <i>School</i> (Школа)	1	1,8	1	1,6	–	–
18. <i>Plants</i> (Растения)	1	1,8	4	6,6	2	3
19. <i>Sightseeing</i> (Достопримечательности)	1	1,8	1	1,6	3	4,5
20. <i>Solar System</i> (Солнечная система)	2	3,7	–	–	1	1,5
21. <i>Professions</i> (Профессии)	2	3,7	4	6,6	–	–
22. <i>Fruit and Berries</i> (Фрукты и ягоды)	1	1,8	4	6,6	2	3
23. <i>Mountains</i> (Горы)	1	1,8	–	–	1	1,5
24. <i>Vegetables</i> (Овощи)	1	1,8	2	3,3	–	–
25. <i>Weather Conditions</i> (Погодные условия)	1	1,8	–	–	–	–
26. <i>Art</i> (Искусство)	1	1,8	–	–	–	–
27. <i>Body's Parts</i> (Части тела)	1	1,8	–	–	–	–
28. <i>Countries of the World</i> (Страны мира)	3	5,5	6	10	4	6
29. <i>Music</i> (Музыка)	1	1,8	1	1,6	3	4,5
30. <i>Universe</i> (Вселенная)	1	1,8	–	–	–	–
31. <i>Earth</i> (Земля)	1	1,8	1	1,6	–	–
32. <i>Cities of the World</i> (Города мира)	3	5,5	2	3,3	4	6
33. <i>History</i> (История)	1	1,8	–	–	–	–
34. <i>Photoshop</i> (Фотошоп)	1	1,8	–	–	–	–
35. <i>Medicine</i> (Медицина)	–	–	1	1,6	–	–
36. <i>Technics</i> (Техника)	–	–	1	1,6	–	–
37. <i>Cartoons</i> (Мультфильмы)	–	–	2	3,3	1	1,5
38. <i>Tourism</i> (Туризм)	–	–	1	1,6	–	–
39. <i>Car</i> (Автомобиль)	–	–	1	1,6	2	3
40. <i>TV-Series</i> (ТВ-сериалы)	–	–	1	1,6	1	1,5
41. <i>Football</i> (Футбол)	–	–	1	1,6	–	–
42. <i>Musical Instruments</i> (Музыкальные инструменты)	–	–	1	1,6	–	–
43. <i>Agriculture</i> (Сельское хозяйство)	–	–	1	1,6	–	–
44. <i>Famous Companies</i> (Известные компании)	–	–	1	1,6	–	–
45. <i>Physics</i> (Физика)	–	–	1	1,6	1	1,5
46. <i>Problems of Mankind</i> (Проблемы человечества)	–	–	–	–	1	1,5
47. <i>Insects</i> (Насекомые)	–	–	–	–	1	1,5
48. <i>Discoveries</i> (Открытия)	–	–	–	–	1	1,5
49. <i>House</i> (Дом)	–	–	–	–	1	1,5
50. <i>Famous Brands</i> (Известные бренды)	–	–	–	–	1	1,5
51. <i>Famous Personalities</i> (Известные личности)	–	–	–	–	1	1,5
52. <i>World Regions</i> (Регионы мира)	–	–	–	–	1	1,5
53. <i>Ecology</i> (Экология)	–	–	–	–	1	1,5
54. <i>World Capitals</i> (Мировые столицы)	–	–	–	–	1	1,5
Итого:	54	100	60	100	67	100

Таблица 2

Тематические повторы кроссвордов

Количество	Год		
	2022	2023	2024
1	24	18	19
2	4	4	4
3	4	2	4
4	1	3	2
5	–	2	1
6	1	1	1

За период с 2022 по 2024 год был составлен 191 кроссворд. Согласно данным табл. 1 и табл. 2 построена диаграмма (рис. 6), демонстрирующая итоговые показатели: 1) работ, выполненных студентами; 2) увеличения активности учащихся, направленной на создание собственных авторских кроссвордов.

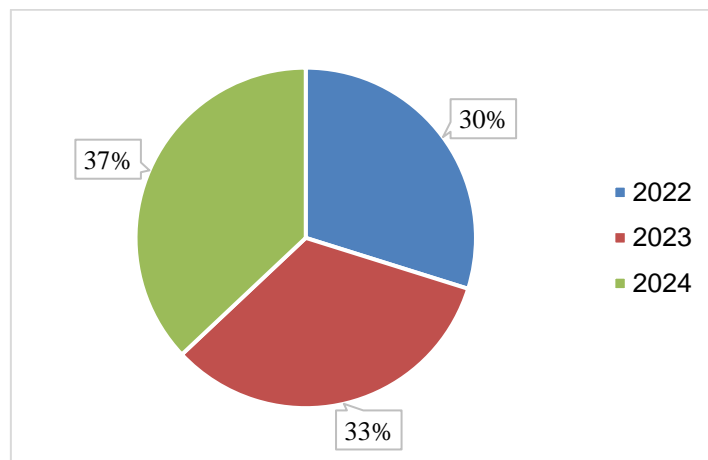


Рис. 6. Процентное соотношение количества составленных кроссвордов за три года

Таблица 3

Показатели терминов в кроссвордах за три года

Год	Термины, кол-во	Термины, %
2022	1080	30
2023	1200	33
2024	1340	37
Итого:	3620	100

По данным табл. 3 видно, что студентами больше всего было усвоено терминов в 2024 году.

Составленные кроссворды были апробированы в виде итоговых контрольных работ по терминам в академических группах, а показатели знаний студентов имели средние значения по усвоенному материалу (табл. 4).

Таблица 4

Общие показатели итоговых контрольных работ по терминам за три года

Год	Итоговая аттестация									
	*5		*4		*3		*2		Всего:	
	Кол-во студентов	%	Кол-во студентов	%	Кол-во студентов	%	Кол-во Студентов	%	Кол-во студентов	%
2022	23	42,6	20	37	10	18,6	1	1,8	54	100
2023	20	33,4	32	53,2	8	13,4	0	0	60	100
2024	33	49,3	19	28,3	13	19,4	2	3	67	100
Итого:	76	42	71	39,2	31	17,1	3	1,7	181	100

Результаты в табл. 4 демонстрируют следующие данные:

*5 – «отлично» получили студенты, выполнившие все задания итоговой контрольной работы по терминам;

*4 – «хорошо» – допустившие 3–4 ошибки;

*3 – «удовлетворительно» – допустившие 5–8 ошибок;

*2 – «неудовлетворительно» – допустившие свыше 9 ошибок.

Заключение / Conclusion

Подводя итоги проведенного эксперимента, подчеркнем, что, на наш взгляд, самостоятельная работа студентов, нацеленная на составление кроссворда, усвоение лексики, а затем применение полученных знаний при разгадывании кроссвордов, показала положительные результаты, что представлено в табл. 4.

Студентам было интересно разгадывать кроссворд: здесь сыграло важную роль чувство конкурентности в достижении поставленной преподавателями цели – дать лексический базис, который студенты в будущем могли бы также использовать и на практике в профессиональной сфере на английском языке.

Отметим, что для студентов такой опыт на занятиях по дисциплине «Английский язык» был новым, интересным и познавательным, следовательно, учащимися достигнуты обозначенные преподавателями цели:

- 1) усвоение терминологии по специализации на иностранном языке;
- 2) устная и письменная практика иностранного языка.

В перспективе планируется дальнейшая разработка учебных видов игр, направленных на стимулирование активной деятельности студентов не только на аудиторных занятиях, но и в самостоятельной работе, способствующих решению возникающих по специальности вопросов и преодолению проблем.

Ссылки на источники / References

1. Klibthong S., Agbenyega J. S. Exploring professional knowing, being and becoming through inclusive pedagogical approach in action (IPAA) framework // Australian journal of teacher education. – 2018. – № 43(3). – P. 109–123. DOI: 10.14221/ajte.2018v43n3.7.
2. Melinger A., Branigan H. P., Pickering M. J. Parallel processing in language production // Language, cognition and neuroscience. – The Great Britain: Routledge. – 2014. – Vol. 29, № 6. – P. 663–683. DOI: 10.1080/23273798.2014.906635.
3. Dixon F. A., Yssel N., McConnell J. M., Hardin T. Differentiated instruction, professional development, and teacher efficacy // Journal for the education of the gifted. – 2014. – № 37(2). – P. 111–127. DOI: 10.1177/0162353214529042.
4. Makarova T. S., Matveeva E. E., Molchanova M. A. et al. Teaching foreign languages inclusively: standards for teacher competence // Integration of education. – 2021. – Vol. 25, № 1(102). – P. 144–158. DOI: 10.15507/1991-9468.102.025.202101.144-158.
5. Gadusova Z., Mala E., Predanocycova L. Planning education – assessment of the competence (case study). AD ALTA // Journal of interdisciplinary research. – 2020. – № 10(1). – P. 82–86. DOI: org/10.33543/1001.
6. Kennedy M. M. How does professional development improve teaching? // Review of educational research. – 2016. – № 86(4). – P. 945–980. DOI: org/10.3102/0034654315626800.
7. Жандарова А. В., Семенова С. Н., Сергеева О. В. Английский язык в кроссвордах: учеб. пособие. – Краснодар: Экоинвест, 2022. – 334 с.
8. Семенова С. Н., Жандарова А. В., Аксютенкова Л. Г. Английский язык в кросс-пазлах: учеб. пособие. – Краснодар: Экоинвест, 2023. – 342 с.
9. Семенова С. Н., Жандарова А. В., Аксютенкова Л. Г. Английский язык в кроссвордах: учеб. пособие. – Краснодар: Экоинвест, 2024. – 375 с.
10. Антропянская Л. Н. Мотивационные аспекты преподавания иностранных языков в высшей школе // Язык и культура. – 2021. – № 54. – С. 94–112. DOI: 10.17223/19996195/54/6.
11. Минеева О. А., Казначеев Д. А. Формирование коммуникативных универсальных учебных действий на уроках английского языка с помощью игровых методов // Известия Балтийской государственной академии рыбопромышленного флота: психолого-педагогические науки. – 2021. – № 2(56). – С. 139–142. DOI: 10.46845/2071-5331-2021-2-56-139-143.
12. Дмитриева Д. Д. Использование дидактических игр на занятиях по русскому языку как иностранному // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2020. – Т. 9, № 1(30). – С. 104–106. DOI: 10.26140/anip-2020-0901-0026.
13. Ершова О. В., Ярославская И. И. Применение методики подготовки автоматизированных упражнений с целью повышения эффективности педагогического взаимодействия // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Русский и иностранные языки и методика их преподавания. – 2016. – № 2. – С. 13–21.

14. Никитина Л. Б., Гейко Е. В. Когнитивная природа и номинативные механизмы интеллектуальной игры (на примере кроссвордов) // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. – 2021. – № 2(31). – С. 117–122. DOI: 10.36809/2309-9380-2021-31-117-122.
15. Калашникова О. А. Внеаудиторная деятельность как средство повышения эффективности процесса обучения иностранному языку в неязыковом вузе // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2025. – № 7. – С. 75. DOI: 10.24412/2304-120X-2025-11130.
16. Семушкин Л. А., Еникеева И. И., Шамигулова О. А. Проблема игрофикации в образовании и переосмысления игры в контексте дидактического пространства гуманитарного кванториума // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2026. – № 2. – С. 19–36. DOI: 10.24412/2304-120X-2026-11025.
17. Мамонтова Т. С., Егорова Д. Д., Шахменов Д. Д. Классификационные характеристики образовательной геймификации как педагогической технологии обучения школьников и студентов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2026. – № 2. – С. 134. DOI: 10.24412/2304-120X-2026-11032.
18. Халиков М. М. На полях типологии речевых жанров: кроссворд // Жанры речи. – 2023. – Т. 18, № 1(37). – С. 25. DOI: 10.18500/2311-0740-2023-18-1-37-24-35.
19. Кравченко М. А. Дистрибутивные интерпретанты в метаязыке кроссворда // Слово.ру: балтийский акцент. – 2023. – Т. 14, № 2. – С. 83–92. DOI: 10.5922/2225-5346-2023-2-5.
20. Бабюк Г. Ф. Игровые методы как средство активизации познавательной активности // Современные проблемы науки и образования. – 2020. – № 6. – С. 43. DOI: 10.17513/spno.30312.
21. Барышников Н. В., Бернштейн В. Л. Формирование профессиональной коммуникативной межкультурной компетенции: обобщение опыта, поиск методических решений // Язык и культура. – 2018. – № 43. – С. 136–147. DOI: 10.17223/19996195/43/9.
22. Кравченко М. А. Кроссворд как продукт метаязыковой деятельности носителей языка // Гуманитарные науки и образование. – 2022. – Т. 13, № 3(51). – С. 139–145. DOI: 10.51609/2079-3499_2022_13_03_139.
23. Сысоев П. В., Хмаренко Н. И. Обучение студентов иноязычной письменной речи на основе педагогической технологии обучения в сотрудничестве // Язык и культура. – 2022. – № 59. – С. 271–285. DOI: 10.17223/19996195/59/15.
24. Амелина Ю. В. Перспективы использования современных технологий для повышения вовлеченности обучающихся // Информатика и образование. – 2020. – № 1(310). – С. 28–33. DOI: 10.32517/0234-0453-2020-35-1-28-33.
25. Чаплыгина Ю. С. Методический аспект влияния игровых форм проведения занятий на уровень мотивации обучающихся английскому языку в неязыковых вузах // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. – 2012. – Т. 14, № 2-1. – С. 96–100.
26. Pelizzari F. Gamification in higher education. A systematic literature review // Italian Journal of Educational Technology. – 2023. – Vol. 31, № 3. – P. 21–43. DOI: 10.17471/2499-4324/1335.
27. Manzano-León A., Camacho-Lazarraga P., Guerrero M. A., Guerrero-Puerta L. et al. Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education // Sustainability. – 2021. – Vol. 13, № 4. – P. 2247. DOI: 10.3390/su13042247.
28. Ozaydin Ozkara B., Ibili E. Analysis of students' e-learning styles and their attitudes and self-efficacy perceptions towards distance education // International Journal of Technology in Education and Science. – 2021. – Vol. 5, № 4. – P. 550–570. DOI: 10.46328/ijtes.200.
29. Романова И. А. Сравнительный анализ использования интеллектуальных игр в учебно-воспитательном процессе // Педагогика, психология и медико-биологические проблемы физического воспитания и спорта. – 2014. – № 3. – С. 64–69. DOI: 10.6084/m9.figshare.936985.
30. Лахотюк Л. А., Михайлова О. В. Опыт использования активных методов обучения иностранному языку в техническом вузе // В мире научных открытий. – 2015. – № 5-4(65). – С. 1416–1424.
31. Твердохлеб О. Г. Кроссвордные задания как прием развивающего обучения // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. – 2016. – № 2. – С. 139–146. DOI: 10.15593/2224-9389/2016.2.13.
32. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы): пособие для учителя. – Изд. 2-е. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
33. Абрамова М. Л., Семенова С. Н. Игра как способ развития креативного мышления у дошкольников // Актуальные вопросы гуманитарных и социальных наук: материалы Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием, Чебоксары, 28 января 2025 г. – Чебоксары: ООО «Издательский дом “Среда”», 2025. – С. 152–154. DOI: 10.31483/r-115877.

1. Klibthong, S., & Agbenyega, J. S. (2018). “Exploring professional knowing, being and becoming through inclusive pedagogical approach in action (IPAA) framework”, *Australian journal of teacher education*, № 43(3), pp. 109–123. DOI: 10.14221/ajte.2018v43n3.7 (in English).
2. Melinger, A., Branigan, H. P., & Pickering, M. J. (2014). *Parallel processing in language production, Language, cognition and neuroscience*, Routledge, The Great Britain, vol. 29, № 6, pp. 663–683. DOI: 10.1080/23273798.2014.906635 (in English).

3. Dixon, F. A., Yssel, N., McConnell, J. M., & Hardin, T. (2014). "Differentiated instruction, professional development, and teacher efficacy", *Journal for the education of the gifted*, № 37(2), pp. 111–127. DOI: 10.1177/0162353214529042 (in English).
4. Makarova, T. S., Matveeva, E. E., Molchanova, M. A. et al. (2021). "Teaching foreign languages inclusively: standards for teacher competence", *Integration of education*, vol. 25, № 1(102), pp. 144–158. DOI: 10.15507/1991-9468.102.025.202101.144-158 (in English).
5. Gadusova, Z., Mala, E., & Predanocytova, L. (2020). "Planning education – assessment of the competence (case study). AD ALTA", *Journal of interdisciplinary research*, № 10(1), pp. 82–86. DOI: org/10.33543/1001 (in English).
6. Kennedy, M. M. (2016). "How does professional development improve teaching?", *Review of educational research*, № 86(4), pp. 945–980. DOI: org/10.3102/0034654315626800 (in English).
7. Zhandarova, A. V., Semenova, S. N., & Sergeeva, O. V. (2022). *Anglijskij yazyk v krossvordah [English in crosswords]: ucheb. posobie*, Ekoinvest, Krasnodar, 334 p. (in Russian).
8. Semenova, S. N., Zhandarova, A. V., & Aksyutenkova, L. G. (2023). *Anglijskij yazyk v kross-pazlah [English in cross-puzzles]: ucheb. posobie*, Ekoinvest, Krasnodar, 342 p.
9. Semenova, S. N., Zhandarova, A. V., & Aksyutenkova, L. G. (2024). *Anglijskij yazyk v krossvordah [English in cross-words]: ucheb. posobie*, Ekoinvest, Krasnodar, 375 p. (in Russian).
10. Antropyanskaya, L. N. (2021). "Motivacionnye aspekty prepodavaniya inostrannyh yazykov v vysshej shkole" [Motivational aspects of learning foreign languages in higher studies], *Yazyk i kul'tura*, № 54, pp. 94–112. DOI: 10.17223/19996195/54/6 (in Russian).
11. Mineeva, O. A., & Kaznacheev, D. A. (2021). "Formirovanie kommunikativnyh universal'nyh uchebnyh dejstvij na urokah anglijskogo yazyka s pomoshch'yu igrovyyh metodov" [Development of communicative universal learning actions in English lessons using game methods], *Izvestiya Baltijskoj gosudarstvennoj akademii rybopromyslovogo flota: psihologo-pedagogicheskie nauki*, № 2(56), pp. 139–142. DOI: 10.46845/2071-5331-2021-2-56-139-143 (in Russian).
12. Dmitrieva, D. D. (2020). "Ispol'zovanie didakticheskikh igr na zanyatiyah po russkomu yazyku kak inostrannomu" [Using didactic games in Russian as a foreign language classes], *Azimuth nauchnyh issledovanij: pedagogika i psihologiya*, t. 9, № 1(30), pp. 104–106. DOI: 10.26140/anip-2020-0901-0026 (in Russian).
13. Ershova, O. V., & Yaroslavskaya, I. I. (2016). "Primenenie metodiki podgotovki avtomatizirovannyh uprazhnenij s cel'yu povysheniya effektivnosti pedagogicheskogo vzaimodejstviya" [Application of the methodology for preparing automated exercises to improve the effectiveness of pedagogical interaction], *Vestnik Rossijskogo universiteta družby narodov. Seriya: Russkij i inostrannye yazyki i metodika ih prepodavaniya*, № 2, pp. 13–21 (in Russian).
14. Nikitina, L. B., & Gejko, E. V. (2021). "Kognitivnaya priroda i nominativnye mekhanizmy intellektual'noj igry (na primere krossvordov)" [The cognitive nature and nominative mechanisms of intellectual games (the case of cross-words)], *Vestnik Omskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Gumanitarnye issledovaniya*, № 2(31), pp. 117–122. DOI: 10.36809/2309-9380-2021-31-117-122 (in Russian).
15. Kalashnikova, O. A. (2025). "Vneauditornaya deyatel'nost' kak sredstvo povysheniya effektivnosti processa obucheniya inostrannomu yazyku v neyazykovom vuze" [Extracurricular activities as a means of increasing the effectiveness of the foreign language teaching process in a non-linguistic university], *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, № 7, pp. 75. DOI: 10.24412/2304-120X-2025-11130 (in Russian).
16. Semushkin, L. A., Enikeeva, I. I., & Shamigulova, O. A. (2026). "Problema igrofikacii v obrazovanii i pereosmysleniya igry v kontekste didakticheskogo prostranstva gumanitarnogo kvantoriuma" [The Problem of Gamification in Education and Rethinking Games in the Context of the Didactic Space of the Humanities Quantorium], *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, № 2, pp. 19–36. DOI: 10.24412/2304-120X-2026-11025 (in Russian).
17. Mamontova, T. S., Egorova, D. D., & Shahmenov, D. D. (2026). "Klassifikacionnye harakteristiki obrazovatel'noj gejmifikacii kak pedagogicheskoy tekhnologii obucheniya shkol'nikov i studentov" [Classification characteristics of educational gamification as a pedagogical technology for teaching schoolchildren and students], *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, № 2, p. 134. DOI: 10.24412/2304-120X-2026-11032 (in Russian).
18. Halikov, M. M. (2023). "Na polyah tipologii rechevyh zhanrov: krossvord" [On the margins of the typology of speech genres: a crossword puzzle], *Zhanny rechi*, t. 18, № 1(37), p. 25. DOI: 10.18500/2311-0740-2023-18-1-37-24-35 (in Russian).
19. Kravchenko, M. A. (2023). "Distributivnye interpretanty v metazykye krossvorda" [Distributive interpretants in the crossword metalanguage], *Slovo.ru: baltijskij akcent*, t. 14, № 2, pp. 83–92. DOI: 10.5922/2225-5346-2023-2-5 (in Russian).
20. Babyuk, G. F. (2020). "Igrovye metody kak sredstvo aktivizacii poznavatel'noj aktivnosti" [Game methods as a means of activating cognitive efforts], *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya*, № 6, p. 43. DOI: 10.17513/spno.30312 (in Russian).
21. Baryshnikov, N. V., & Bernshtejn, V. L. (2018). "Formirovanie professional'noj kommunikativnoj mezhkul'turnoj kompetencii: obobshchenie opyta, poisk metodicheskikh reshenij" [Building up professional intercultural communicative competence: generalization of experience, search for methodological solutions], *Yazyk i kul'tura*, № 43, pp. 136–147. DOI: 10.17223/19996195/43/9 (in Russian).

22. Kravchenko, M. A. (2022). "Krossvord kak produkt metazyzykovoj deyatel'nosti nositelej yazyka" [Crossword as a product of metalinguistic activity of native speakers], *Gumanitarnye nauki i obrazovanie*, t. 13, № 3(51), pp. 139–145. DOI: 10.51609/2079-3499_2022_13_03_139 (in Russian).
23. Sysoev, P. V., & Hmarenko, N. I. (2022). "Obuchenie studentov inoyazychnoj pis'mennoj rechi na osnove pedagogicheskoy tekhnologii obucheniya v sotrudnichestve" [Teaching students foreign language writing based on the pedagogical technology of collaborative learning], *Yazyk i kul'tura*, № 59, pp. 271–285. DOI: 10.17223/19996195/59/15 (in Russian).
24. Amelina, Yu. V. (2020). "Perspektivy ispol'zovaniya sovremennyh tekhnologij dlya povysheniya вовлеченности obuchayushchihsya" [Prospects for using modern technologies to increase student engagement], *Informatika i obrazovanie*, № 1(310), pp. 28–33. DOI:10.32517/0234-0453-2020-35-1-28-33 (in Russian).
25. Chaplygina, Yu. S. (2012). "Metodicheskij aspekt vliyaniya igrovyh form provedeniya zanyatij na uroven' motivacii obuchayushchihsya anglijskomu yazyku v neyazykovyh vuzah" [Methodological aspect of the influence of game-based learning on the motivation level of English language learners in non-linguistic universities], *Izvestiya Samar'skogo nauchnogo centra Rossijskoj akademii nauk*, t. 14, № 2-1, pp. 96–100 (in Russian).
26. Pelizzari, F. (2023). "Gamification in higher education. A systematic literature review", *Italian Journal of Educational Technology*, vol. 31, № 3, pp. 21–43. DOI: 10.17471/2499-4324/1335 (in English).
27. Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., & Guerrero-Puerta, L. et al. (2021). "Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education", *Sustainability*, vol. 13, № 4, p. 2247. DOI: 10.3390/su13042247 (in English).
28. Ozaydin Ozkara, B., & Ibili, E. (2021). "Analysis of students' e-learning styles and their attitudes and self-efficacy perceptions towards distance education", *International Journal of Technology in Education and Science*, vol. 5, № 4, pp. 550–570. DOI: 10.46328/ijtes.200 (in English).
29. Romanova, I. A. (2014). "Sravnitel'nyj analiz ispol'zovaniya intellektual'nyh igr v uchebno-vospitatel'nom processe" [Comparative analysis of the use of intellectual games in the educational process], *Pedagogika, psihologiya i mediko-biologicheskie problemy fizicheskogo vospitaniya i sporta*, № 3, pp. 64–69. DOI: 10.6084/m9.figshare.936985 (in Russian).
30. Lahotyuk, L. A., & Mihajlova, O. V. (2015). "Opyt ispol'zovaniya aktivnyh metodov obucheniya inostrannomu yazyku v tekhnicheskom vuze" [Experience of using active methods of teaching a foreign language in a technical university], *V mire nauchnyh otkrytij*, № 5-4(65), pp. 1416–1424 (in Russian).
31. Tverdohleb, O. G. (2016). "Krossvordnye zadaniya kak priem razvivayushchego obucheniya" [Crossword puzzles as a developmental learning technique], *Vestnik Permskogo nacional'nogo issledovatel'skogo politekhnicheskogo universiteta. Problemy yazykoznanija i pedagogiki*, № 2, pp. 139–146. DOI: 10.15593/2224-9389/2016.2.13 (in Russian).
32. Stronin, M. F. (1984). *Obuchayushchie igry na uroke anglijskogo yazyka (iz opyta raboty)* [Educational games in English lessons (from practical work experience)]: posobie dlya uchitelya, Izd. 2-e, Prosveshchenie, Moscow, 112 p. (in Russian).
33. Abramova, M. L., & Semenova, S. N. (2025). "Igra kak sposob razvitiya kreativnogo myshleniya u doshkol'nikov" [Game as a way to develop creative thinking in preschoolers], *Aktual'nye voprosy gumanitarnyh i social'nyh nauk: materialy Vseros. nauch.-prakt. konf. s mezhdunar. uchastiem*, 28 yanvarya 2025 g, OOO Izdatel'skij dom "Sreda", Cheboksary, pp. 152–154. DOI: 10.31483/r-115877 (in Russian).

Вклад авторов

С. Н. Семенова – участие в выполнении практико-теоретического исследования (актуальность, обзор зарубежной литературы, результаты исследования, заключение), оформление рукописи.

Ю. В. Баклагова – участие в выполнении практико-теоретического исследования (обзор отечественной литературы, методологическая база исследования), помощь в оформлении рукописи.

Contribution of the authors

S. N. Semenova – participation in the implementation of practical and theoretical research (relevance, review of foreign literature, research results, conclusion), preparation of the manuscript.

Y. V. Baklagova – participation in the implementation of practical and theoretical research (review of Russian literature, methodological basis of research), assistance in the preparation of the manuscript.