

ЗНАЧЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Ибрагимов Шавкат Мамирович

Ферганский государственный университет

Факультет физики-математики

доцент кафедры информационных технологий,

shavkat70@bk.ru

<http://orcid.org/0000-0001-7812-1898>

Абдуллаева Мукаммалхон Рашиан кизи

abdullaevatikammalhon09@gmail.com

Ферганский государственный университет

студентка группы 25-135 направления

«Филология и обучение языкам»

(английский язык)

Аннотация. Статья посвящена исследованию роли интерактивных игровых технологий в обучении английскому языку. Нам известно что английский язык выполняет функцию международного средства общения в науке, образовании, бизнесе и информационных технологиях, что обуславливает повышенные требования к качеству его преподавания. Однако традиционные методы обучения, основанные преимущественно на механическом запоминании и репродуктивной деятельности, зачастую не обеспечивают необходимого уровня мотивации и практической направленности учебного процесса. Одним из наиболее эффективных инструментов становятся интерактивные игровые технологии, которые позволяют сделать процесс изучения английского языка более динамичным, интересным и результативным. Актуальность данной темы обусловлена необходимостью повышения эффективности обучения английскому языку в условиях модернизации системы образования. Интерактивные игровые технологии не только усиливают мотивацию, но и способствуют развитию ключевых компетенций XXI века, таких как критическое мышление, креативность, коммуникативные навыки и умение работать в команде

Ключевые слова: игровые технологии, геймификация, обучение английскому языку, коммуникативная компетенция, интерактивное обучение, цифровые образовательные игры, лингводидактика.

1. ВВЕДЕНИЕ

В современных условиях развития глобального информационного общества английский язык приобретает статус ключевого инструмента международной профессиональной и межкультурной коммуникации. Расширение международного сотрудничества, интеграция образовательных систем и активное внедрение цифровых технологий обуславливают необходимость совершенствования методов преподавания иностранных языков и повышения их практической направленности.

Анализ сложившейся педагогической практики свидетельствует о том, что традиционные методы обучения, ориентированные преимущественно на репродуктивную деятельность обучающихся, зачастую не соответствуют требованиям современного образовательного пространства. Они недостаточно стимулируют познавательную активность, не обеспечивают должного уровня мотивации и не создают условий для формирования устойчивых коммуникативных навыков — то есть способности не просто знать язык, но свободно и уверенно пользоваться им в реальных ситуациях общения.

В этом контексте особую значимость приобретают интерактивные игровые технологии, рассматриваемые как один из перспективных инновационных подходов к организации языкового обучения. Игровая деятельность обеспечивает активное вовлечение обучающихся, создаёт психологически безопасную среду для языкового риска и предоставляет условия для практического применения языкового материала в коммуникативно значимом контексте.

Целью данной работы является исследование возможностей использования интерактивных игровых технологий в обучении английскому языку и оценка их влияния на формирование коммуникативной компетенции обучающихся. Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи: анализ теоретических основ применения интерактивных технологий в обучении; определение сущности и видов игровых технологий в преподавании английского языка; выявление педагогических условий их эффективного использования.

Теоретические основания применения игровых технологий

Игра как форма человеческой деятельности издавна привлекала внимание исследователей в области психологии и педагогики. Л. С. Выготский рассматривал игру как ведущую деятельность, создающую «зону ближайшего развития» ребёнка: в игре обучающийся действует выше своих привычных возможностей, что открывает новые горизонты для интеллектуального и речевого роста. Д. Б. Эльконин подчёркивал, что игра обеспечивает моделирование социальных отношений и освоение коммуникативных норм — аспект, особенно значимый при обучении иностранному языку.

В зарубежной науке особое место занимает концепция аффективного фильтра, разработанная С. Крашеном. Согласно этой теории, высокий уровень тревожности, низкая мотивация и неуверенность в себе формируют психологический барьер, препятствующий полноценному усвоению языкового материала. Игровая среда, характеризующаяся снижением «ставки» ошибки, положительным эмоциональным фоном и соревновательным азартом, системно снижает этот барьер, создавая оптимальные условия для языкового усвоения.

Не менее важна концепция коммуникативной компетенции (Д. Хаймс, М. Кэнейл, М. Суэйн), в рамках которой игровая деятельность получает особое методическое обоснование. Игра создаёт подлинную коммуникативную ситуацию с информационным разрывом — потребностью передать или получить информацию, которой другой участник не располагает. Именно эта потребность и порождает реальную мотивацию к языковому взаимодействию, в отличие от искусственных упражнений на заполнение пропусков.

Таким образом, теоретическая база применения игровых технологий в обучении иностранному языку опирается на конвергенцию деятельностного подхода, теорий мотивации и коммуникативной лингводидактики, что обеспечивает её научную состоятельность и практическую применимость.

Виды и классификация игровых технологий в обучении английскому языку

Современный арсенал игровых технологий, применяемых в обучении английскому языку, охватывает широкий спектр форматов. По характеру деятельности и дидактическим целям можно выделить следующие основные группы.

Коммуникативные ролевые игры моделируют реальные жизненные ситуации — переговоры, интервью, путешествие, деловую встречу. Обучающийся принимает роль персонажа с заданными характеристиками и целями, что вынуждает его использовать язык функционально и стратегически. Данный формат наиболее эффективен для развития прагматической и дискурсивной компетенции, формирования коммуникативной инициативы.

Языковые игры с игровыми механиками — лексические, грамматические и фонетические упражнения, оформленные в виде соревнований, викторин, кроссвордов или карточных игр (например, «Снежный ком», «Правда или ложь», словесные эстафеты). Их отличительная черта — многократное повторение целевых языковых единиц в условиях игрового увлечения, что обеспечивает прочное произвольное запоминание.

Цифровые образовательные игры (Digital Game-Based Learning, DGBL) используют механики видеоигр — прогрессию уровней, нарратив, систему достижений и вознаграждений — для глубокого погружения в языковую среду.

К данной категории относятся специализированные платформы (Duolingo, Lingvist), а также адаптированные образовательные версии популярных игр (Minecraft Education Edition).

Геймифицированные платформы (Kahoot!, Quizlet Live, Wordwall, Gimkit) применяют отдельные игровые элементы — очки, рейтинги, таймеры, визуальные награды — в учебном контексте. Они не являются играми в полном смысле, однако создают соревновательную и вовлекающую среду, легко интегрируемую в традиционную структуру занятия.

Педагогические условия эффективного применения

Педагогический потенциал игровых технологий реализуется не автоматически: их эффективность в значительной мере определяется методической компетентностью преподавателя и соблюдением ряда дидактических условий.

Прежде всего, необходима чёткая дидактическая целенаправленность: каждая игровая активность должна быть подчинена конкретной обучающей цели — отработке определённой лексики, грамматической структуры или коммуникативной стратегии. Игра ради игры, лишённая языкового содержания, не обеспечивает реального прогресса.

Принципиально важна роль преподавателя в процессе игры. Во время игровой деятельности педагог выполняет следующие функции:

- обеспечивает участников необходимыми материалами и чётко объясняет правила, убеждаясь в их понимании всеми участниками;
- ведёт наблюдение за ходом игры, фиксирует языковые затруднения и системные ошибки для последующего разбора;
- воздерживается от прямой коррекции ошибок в ходе игры, чтобы не нарушать игровой поток и коммуникативную инициативу;
- не принуждает к участию, уважая индивидуальные особенности и темп обучающихся;
- организует постигровую рефлексию — обсуждение успешных коммуникативных стратегий, разбор типичных ошибок, закрепление новых языковых единиц.

Существенное значение имеет и соответствие игрового формата возрастным и мотивационным особенностям аудитории. Игровые механики, вовлекающие школьников, могут восприниматься взрослыми обучающимися как нерелевантные их профессиональному опыту — и наоборот. Выбор технологии должен опираться на понимание потребностей конкретной группы.

Наконец, следует принимать во внимание вопросы инклюзивности: соревновательные форматы мотивируют одних учащихся, однако могут вызывать тревогу у других. Сочетание командных и индивидуальных форматов,

чередование соревновательных и кооперативных игровых механик позволяет обеспечить комфортное участие для всей группы.

Влияние на формирование языковых компетенций

Систематическое применение игровых технологий оказывает многоаспектное положительное воздействие на развитие языковых и коммуникативных компетенций обучающихся.

В области лексической компетенции игровая деятельность обеспечивает многократное контекстуальное повторение новых слов и выражений в эмоционально насыщенной среде, что существенно ускоряет их перевод из пассивного словарного запаса в активный. Игры на словообразование, синонимические ряды и контекстуальную догадку развивают гибкость лексического мышления.

Применительно к грамматической компетенции игра создаёт условия, при которых обучающийся сосредоточен на решении коммуникативной задачи, а грамматическое оформление высказывания уходит на периферию сознания. Это обеспечивает автоматизацию грамматических навыков в условиях, приближённых к реальной речи, — чего крайне сложно достичь через традиционные упражнения на подстановку.

В плане развития устной речи игровой контекст снижает перфекционистскую тревожность: «это игра» — психологически безопасная рамка для языкового эксперимента. Ролевые игры, дискуссионные форматы и нарративные задания формируют беглость речи, дискурсивную компетенцию и стратегии поддержания коммуникации, обеспечивая объём реального говорения, недостижимый в традиционном формате занятия.

Наконец, игры, основанные на аутентичных культурных контекстах, способствуют развитию социокультурной компетенции — пониманию норм и ценностей носителей языка, без которого коммуникация на иностранном языке остаётся формальной и незавершённой.

Заключение

Игра — уникальный феномен человеческой деятельности, обнажающий интеллектуальный и творческий потенциал личности в условиях подлинной увлечённости. Применение интерактивных игровых технологий в обучении английскому языку представляет собой педагогически обоснованный подход, позволяющий органично сочетать мотивационный эффект игры с целенаправленным формированием языковых компетенций.

Проведённый анализ показал, что игровые технологии обладают значительным дидактическим потенциалом: они снижают языковую тревожность, повышают мотивацию, обеспечивают многократное контекстуальное повторение материала и создают условия для реальной

коммуникации на иностранном языке. Вместе с тем их эффективность напрямую определяется методической грамотностью педагога: чёткой дидактической целью, уместным выбором формата и обязательной постигровой рефлексией.

Таким образом, внедрение интерактивных игровых технологий в практику преподавания английского языка представляет научный и практический интерес и открывает широкие возможности для творческого переосмысления образовательного процесса. Перспективным направлением дальнейших исследований является разработка комплексных методических моделей интеграции цифровых игровых платформ в существующие образовательные программы с учётом специфики различных уровней обучения.

Список литературы

1. Абрамова Г. С. Возрастная психология: учебное пособие для вузов. — М.: Академический проект, 2000. — 624 с.
2. Базарова Т. И., Еловская С. В. Развивающий потенциал текстовых упражнений на занятиях по иностранному языку // Актуальные проблемы лингводидактики и методики организации обучения иностранным языкам: сборник научных статей. — Чебоксары, 2014. — С. 174–179.
3. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. — 1966. — № 6. — С. 62–76.
4. Еловская С. В., Еловская А. А., Будилова А. В. Виды и классификации лингводидактических игр // Современные педагогические технологии в организации образовательного пространства региона: сборник материалов областной научно-практической конференции. — 2018. — С. 112–115.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры. — М.: Педагогика, 1978. — 304 с.