**Роль игровых технологий обучения иностранному языку в современной школе**

Современная образовательная среда располагает большим комплексом методических инструментов, позволяющих не только модернизировать процесс овладения иноязычными компетенциями в школе, но и удовлетворить потребности обучающихся в познании окружающей действительности в контексте изучаемой дисциплины и темы.

Как известно, процесс формирования иноязычных компетенций представляет собой трудоемкое освоение не только грамматических, лексических и синтаксических норм, но и навыков общения на иностранном языке. Для учащегося начальной школы овладение одновременно двумя языками (русским и английским) может быть осложнено не только обилием материала, но и процессами адаптации к условиям классно-урочной формы обучения. В связи с чем, данная категория обучающихся требует особого подхода, предполагающего не только развитие познавательной мотивации, но и поддержание интереса к обучению в целом. Учитывая, тот факт, что ведущей деятельностью дошкольного периода является игра, педагогу целесообразно применять игровые технологии на учебном занятии с целью плавной адаптации детей к образовательному процессу.

Игровые технологии представляют собой педагогическое средство обучения при помощи различных дидактических интерактивных упражнений, а также сюжетно-ролевых игр и т.д., которое позволяет развивать у школьников универсальные учебные действия в рамках изучаемой дисциплины.

На сегодняшний день игровые технологии активно применяются педагогами в качестве одного из средств повышения качества академической успеваемости за счет поддержания познавательного интереса учащихся к овладению иноязычной речью. Игровые технологии позволяют решить следующие педагогические задачи: организовать условия для решения учебной задачи, преподнести ярко и интерактивно новый теоретический материал, а также выстроить сотрудничество между обучающимися в рамках развития сюжета.

Распространённость игровых технологий на уроках иностранного языка определена возможностью моделирования педагогом контекста обучения, который наделяет ситуативную речь смыслом, делает ее «живой», задействуя при этом как можно больше видов памяти детей. По мере развития сюжета на уроке обучающийся, выполняющий определенные функции персонажа, развивает свои знания, умения и навыки, преобразуя их в иноязычные компетенции [3].

В контексте обучения игровые технологии раскрывают потенциал учащегося, позволяют педагогу обнаружить ресурсы обучения, а также корректировать образовательную траекторию с учетом психологических особенностей школьников. Кроме этого, сотрудничество детей при совместном выполнении заданий позволяет формировать у них новые коммуникативные навыки, позволяющие выполнять более сложные задания.

Ощущение школьниками собственной компетентности не только в теоретическом материале, но и в устной речи на иностранном языке позволяет им осознавать полноту собственных знаний, умений и навыков, а также ситуативно применять их на практике [2]. Ответственность за результат в процессе диалога побуждает впоследствии учащихся осуществлять и творческую деятельность, результаты которой способны удовлетворить потребности детей в самоактуализации на этапе начального общего образования [4].

Накопление в процессе обучения индивидуальных достижений формирует внутреннюю мотивацию к овладению иноязычными компетенциями. Преимущество внутренней мотивации перед внешней состоит в более прочном и глубоком понимании школьниками смысла обучения и его траектории.

Ко внутренним мотивам, составляющим огромный пласт учебной мотивации, относятся предпосылки к личному росту, конструктивному межличностному взаимодействию со сверстниками, педагогами и родителями, а также развитие эстетического вкуса и интеллекта [1].

В то время как у учащихся, руководствующихся внешними мотивами, при достижении определенной цели или ее утраты постепенно снижается познавательный интерес, что негативно отражается на академической успеваемости [1]. Следовательно, при обучении детей важно уделять внимание удовлетворению их познавательных потребностей, ориентировать их мотивацию на внутренние ценности, чтобы создать плодородную среду обучения, а также психологически благоприятную атмосферу для детей.

Игровые технологии позволяют усилить значимость учебной деятельности для школьников за счёт раскрытия значения, смыслов, потребностей, целей, и главным образом, интереса к изучению иностранного языка в начальной школе.

Интерактивный характер выполняемых упражнений и заданий позволяет в доступном формате представить детям учебную задачу, действия, входящие в ее выполнение, а также навыки самоконтроля и рефлексии [3]. В отличии от репродуктивного обучения школьник способен самостоятельно определить смысл овладения иноязычными компетенциями, поставить цели, а также проанализировать собственные эмоции в случае успеха или поражения.

Поскольку применение игровых технологий доступно педагогу как в индивидуальном, так и групповом формате, в процессе обучения иностранному языку задействуются различные виды мотивов, которые тренируют и развивают ключевые виды универсальных учебных действий. Данные мотивы охватывают следующие категории.

Первая категория связана с социальными мотивами, которые направлены на такие коммуникативные потребности как, выражение чувства долга и ответственности перед одноклассниками, педагогом и родителями, самоопределение в социальной и будущей профессиональной роли [1].

Вторая категория связана с личностными мотивами, которые отвечают за стремление к похвале, благополучие, позитивное внимание со стороны окружающих, мотивация престижа и принятия в учебной группе [1].

Третья группа включает в себя отрицательные мотивы, которые сосредоточены на том, как избежать наказания со стороны педагога и родителей, и общественного порицания со стороны друзей и одноклассников [1].

Каждая из этих групп мотивов зависят не только от психологических и физиологических особенностей личности школьника, но и тот личности и профессионального стиля педагога, настроя группы, а также эмоциональной атмосферы в классе.

Замечено, что учащиеся, в обучении которых использовались игровые технологии, демонстрируют большую самостоятельность и повышенный интерес к овладению иноязычной речью, что подтверждается эффективным владением универсальных учебных действий детьми на уроке и в досуге [5].

Ценность самостоятельной познавательной активности школьника базируется на развитии умения учиться, а также обогащении персонального опыта, требующегося для непрерывного саморазвития. Как правило, при репродуктивном обучении возникают проблемы учебной мотивации, осложняющие достижение качественных образовательных результатов [4].

Данный эффект возможен также и при отсутствии демонстрации практической значимости полученных знаний, умений и навыков по иностранному языку у обучающихся. Следовательно игровые технологии позволяют обучающимся не только представить, но и «прожить» коммуникативную ситуацию в контексте межкультурной коммуникации. Поэтому повышенный интерес учащихся к игровым технологиям вызван дополнительным способом привлечения внимания к содержанию урока, его динамике, а также ощущению прогресса обучения и его анализа учащимися.

Игровые технологии отличаются от классических способов обучения тем, что в них моделируется ситуация мастерства в рамках представления материала школьникам, основанного на развитии и деятельности того или иного персонажа. В рамках урока учащиеся принимают игровые решения, которые влияют на развитие сюжета.

Так, в перерывах между классическими формами обучения игровые технологии позволяют учащимся установить междисциплинарную связь между учебными целями и образовательной программой в целом, поразмышлять о влиянии их персонального вклада на развитие сюжета на учебном занятии и сравнить собственный коммуникативный опыт с другими учащимися.

В виду трансляции образовательного контента в игровом сюжете педагог может уделить ключевое внимание межличностному взаимодействию обучающихся как ценному иноязычному опыту. Принципы игровых технологий разработаны с целью выявления и развития навыков письменной и устной речи, включая ведение дискуссий, решение учебных проблем, командную работу, а также лидерство и конкуренцию. В ходе занятия учащиеся размышляют о способах выполнения заданий, полученном опыте и имеющихся навыках, используемых для решения поставленных задач. Для того, чтобы игровые технологии приносили именно такой эффект педагогу необходимо управлять процессом обсуждения, задавать преднамеренные вопросы, направляющие детей к достижению поставленной цели.

Стоит отметить, что, используя на занятиях игровые технологии, педагогу важно вводить новый материал поэтапно с опорой на прочно сформированную языковую базу. Это позволит избежать истощение когнитивных ресурсов учащихся. Также важно включать задания на отработанный ранее материал, предлагая учащимся обобщать его на протяжении всего учебного курса. Поэтому необходимо создавать такой образовательный контекст, в котором учащиеся смогут практиковать имеющийся багаж компетенций, и адаптировать его под меняющиеся условия окружающей действительности.

Благодаря поэтапному усложнению материала педагог поможет школьникам плавно овладеть синтезом полученных знаний, умений и навыков коммуникации на иностранном языке, а также сохранить достаточный уровень заинтересованности к предмету в случае возникновения образовательных трудностей.

Для учащегося младшей школы игровая технология позволяет осмыслить собственную концепцию или идею, а также увидеть ее в сюжетном контексте. Безопасность образовательной среды позволяет учащимся экспериментировать в различных ситуациях иноязычного общения. Игровая технология – инструмент, который позволяет учащимся не только овладеть, но и понять принципы и особенности межкультурной коммуникации. Принимая правила сюжетной игры, учащиеся становятся более пластичными к быстроменяющимся требованиям контекста коммуникативной ситуации.

Таким образом, игровые технологии в практике обучения иностранному языку младших школьников выполняют значимую роль. Это обусловлено не только обогащением образовательной среды, но и реализации требований к формированию всесторонне развитой и гармоничной личности школьника, готового к непрерывному самообучению и межкультурной коммуникации в рамках учебного занятия и досуга.

Список литературы:

1. Бусель С. В., Полупан К. Л. Сущность и особенности внедрения игрофикации в образовательную сферу как системной и специфической игровой практики // Самарский научный вестник, 2022. Т. 11. №. 4. С. 239-246.
2. Голдобина Л. М., Буток С. В., Капустина О. Н. Создание ситуации успеха в учебной деятельности младших школьников // Инновационная наука, 2024. № 1-2. С. 136-139.
3. Шилова Н. В. Игра как средство повышения мотивации учащихся к изучению иностранного языка // Проблемы современного педагогического образования, 2022. № 77-4. С. 341-344.
4. Шляпникова О. А. Мотивация образовательной деятельности: учебное пособие. Яросл. гос. ун-т им. П. Г. Демидова. Ярославль: ЯрГУ, 2014. 124 с.
5. Юнусова Э. А., Яяева А. М. Роль игровой деятельности в развитии познавательных интересов у младших школьников // Проблемы современного педагогического образования, 2023. № 78-2. С. 335-337.