**ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ ЛЕКСИКЕ УЧАЩИХСЯ МЛАДШИХ КЛАССОВ**

*Маковкина Екатерина Геннадьевна, cтудентка 1 курса бакалавриата*

*Кафедры романо-германской филологии и лингводидактики*

*Cеверо-Кавказского федерального университета*

**Аннотация:**

Рассмотрена роль игровых технологий в современной системе школьного образования. Изучена роль применения игровых технологий при обучении учащихся младших классов иноязычной лексике. Проанализирован потенциал игровых технологий в качестве эффективного средства обучения иноязычной лексике.

**Ключевые слова:**школьное образование, иностранный язык, игровая технология.

Становление информационного общества как одной из глобальных тенденций XXI века требует качественного повышения человеческого интеллектуального потенциала и тем самым выдвигает сферу школьного образования на первый план общественного развития [1]. Система школьного образования в условиях стремительного технического прогресса должна удовлетворять потребности будущего информационного общества: то есть не только адаптироваться к современной модели устойчивого развития цивилизации, но и опережать темпы её развития

Реалии же таковы, что современная система школьного образования не только не опережает темпы развития информационного общества, но и значительно отстаёт от них, и, следовательно, не способна удовлетворить общественные потребности. Неспособность удовлетворить общественные потребности выражается в низкой конкурентоспособности образовательного процесса по отношению к другим видам деятельности, характерным для современных учащихся в школе: взаимодействиям в интернете, просмотру сериалов и игре в компьютерные игры [2].

Данный факт формирует у современных педагогов необходимость в поиске новых привлекательных подходов к образовательному процессу, которые были бы способны не только удержать фокус внимания школьников, но и простимулировать их активное участие в учебном процессе. В настоящее время одним из таких подходов является геймификация.

Геймификация образования – это педагогический метод, который использует принципы и элементы игр для улучшения и оптимизации образовательного процесса. Этот метод переносит характерные черты игр, такие как соревновательность, мотивация, достижения, на контекст обучения, делая его более привлекательным и интерактивным для учащихся в школе. Основная цель геймификации в образовании – простимулировать интерес обучающихся и увеличить их мотивацию к обучению, а также повысить эффективность усвоения материала [6].

Основная особенность метода геймификации заключается в его не имитационном характере, в сохранении неизменным содержания образовательной деятельности при изменении именно способа организации этой деятельности. Геймификация не изменяет, а обогащает и дополняет образовательный процесс с помощью конкретных игровых технологий, делая его более привлекательным для учащихся в школе.

Игровые технологии в педагогической практике – это создание определённых условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами [7]. Игровые технологии пересматривают традиционную формулу обучения, уделяя приоритет процессу исследования информации, а не только его конечным результатам. и информации на активное исследование.

Под условиями, которые создают игровые технологии, следует подразумевать не только ролевые, деловые игры и настольные игры, в рамках которых учащиеся в школе становится «не собой» и отыгрывают какую-либо роль, но и множество других игровых аспектов. Создание новых миров, квестов и приключений, использование системы достижений также могут являться эффективными игровыми технологиями.

Более того, игровые технологии, отличные от имитационных игр обладают высоким потенциалом, поскольку учащиеся исполняют не предопределённую игрой роль, а остаются самими собой и несут за свою судьбу ответственность в контексте новой игровой реальности. Знания, приобретаемые в таких игровых условиях, становятся для каждого обучающегося личностно значимыми и эмоционально окрашенными [5].

Значимость использования таких игровых технологий в образовании исключительно велика, поскольку образовательная деятельность является сложным и рутинным действием, которое требует значительных усилий со стороны обучающихся, и часто вызывает у них усталость и скуку. Использование игровых технологий особенно актуально при изучении иностранных языков.

Иностранный язык, как и игра, по своей природе являются для учащихся новой реальностью, которая предоставляет им возможность исследовать и осваивать неизвестное. От того, насколько привлекательна данная реальность, зависит степень мотивации обучающихся. Чем раньше эта реальность формируется, тем меньше в ней будет элементов имитации и тем она будет привлекательнее для учащихся в школе.

Также, следует отметить, что именно учащиеся младших классов в большей степени подвержены влиянию технологий информационного общества. В настоящее время у каждого
учащегося есть доступ к современным технологиям, таким как смартфоны и планшеты. Согласно исследованиям [4], большинство школьников владеют мобильными устройствами и используют их в повседневной жизни. В частности, игры на телефонах становятся неотъемлемой частью досуга для детей. Поэтому в контексте изучения иностранных языков особенно важно начинать формирование новой реальности с младших классов.

Эффективное внедрение игровых технологий в обучение иностранным языкам на ранних стадиях образования представляет собой важный аспект формирования привлекательной и результативной образовательной среды. Игровые технологии способствуют созданию увлекательного и мотивирующего опыта для учащихся младших классов. С использованием игр, квестов и других игровых технологий учащиеся не только усваивают языковые знания, но и развивают навыки коммуникации, творческого мышления, а также проявляют интерес к культуре и языку [7].

Игровые технологии в контексте образовательного процесса выступают ключевым стимулом языковой активности у учащихся. По мере того, как учащиеся стремятся достичь игровых целей, иностранный язык в их представлении превращается в эффективное средство достижения их внутриигровых задач [3]. Процесс достижения внутриигровых активизирует языковую активность, поскольку обучение становится неотъемлемой частью игрового опыта, и учащиеся принимают и осваивают языковые навыки как внутриигровой инструмент.

Другими словами, правильно сформированный игровой контекст становится катализатором языковой активности. В случае, если урок английского языка – это не рутинное действие, а приключение (квестовая система) с уникальной историей, где учащимся необходимо выведать информацию у преподавателя для сохранения внутриигровых благ (система достижений), стимуляция языковой активности происходит естественным образом.

В этом контексте лексический запас становится для учащихся своего рода игровым «оружием», которое они активно развивают и применяют в рамках игровых сценариев. В процессе выполнения внутриигровых задач и достижения целей, связанных с английским языком, учащиеся вынуждены использовать разнообразную лексику, что не только активизирует их языковую активность, но и способствует расширению лексического запаса. Лексика становится неотъемлемой частью игровой стратегии для успешного решения лингвистических головоломок и взаимодействия с игровым образовательным окружением.

Такой подход к изучению иноязычной лексики предоставляет учащимся эффективные инструменты для отслеживания собственного прогресса. Каждое усвоенное слово приобретает не только языковую значимость, но и становится важным инструментом в контексте сложных игровых сценариев. Эта практическая составляющая укрепляет мотивацию учащихся, которые осознают, что приобретенные лексические единицы мгновенно становятся полезными средствами для успешного решения сложных игровых задач.

Если же рассматривать лексический запас как средство достижения внутриигровых целей, то игровая технология (приключение), выступает не только катализатором языковой активности, но и эффективным инструментом обучения иноязычной лексике. В контексте приключения, где каждое слово и выражение могут стать ключевыми для успешного продвижения по сценарию, учащиеся сталкиваются с необходимостью понимания, использования и запоминания новых лексических единиц.

Таким образом, использование не имитационных игровых технологий, таких как приключения и квесты, представляет собой эффективный подход к стимуляции языковой активности у учащихся при изучении иностранных языков. Игровой контекст приключений выступает не только в качестве катализатора мотивации, но также как эффективное средство формирования и расширения лексического запаса. Каждое слово становится инструментом внутриигрового успеха, повышая значимость и мотивацию для учащихся. Такой подход создает привлекательную и результативную образовательную среду, в рамках которой изучение иностранного языка становится конкурентноспособным процессов в контексте других видов деятельности, характерных для учащихся младших классов в эпоху информационного общества.

**Список литературы**

1. Биджиева С.Х., Урусова Ф.А.-А. ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ: ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovaniya-problemy-ispolzovaniya-i-perspektivy-razvitiya (дата обращения: 12.11.2023).
2. Емалетдинова Галина Эдуардовна, Цилицкий Виталий Сергеевич, Шершукова Наталья Владимировна, Калимуллин Диловар, Виноградова Ирина Владимировна ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ: ОСОБЕННОСТИ И ВОЗМОЖНОСТИ // Московский экономический журнал. 2022. №3. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-metod-obucheniya-osobennosti-i-vozmozhnosti (дата обращения: 05.11.2023).
3. Орлова Ольга Вячеславовна, Титова Валентина Николаевна Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. 2015. №9 (162). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya (дата обращения: 05.11.2023).
4. Российское информационное общество «Победа РФ», статья «Зависимость школьников от гаджетов». URL: <https://pobedarf.ru/2020/10/30/analitiki-oczenili-zavisimost-shkolnikov-ot-gadzhetov/> (дата обращения: 11.11.2023).
5. Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). «An Empirical Test of the Theory of Gamified Learning: The Effect of Leaderboards on Time-on-Task and Academic Performance.» Simulation & Gaming, 45(6), 769-785.
6. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer. p. 146-151.
7. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). «From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'.» In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). ACM.