

Левашева Ксения Денисовна

студентка

Лисуненко Вадим Юрьевич

студент

Научный руководитель

Прокончук Анна Реональдовна

старший преподаватель

ФГБОУ ВО «МИРЭА – Российский технологический университет»

г. Москва

**ЦИФРОВЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ:
ВОЗМОЖНОСТИ, РИСКИ И ПЕРСПЕКТИВЫ**

***Аннотация:** в статье рассматривается применение цифровых игровых технологий в обучении английскому языку. Актуальность темы обусловлена цифровизацией образования и необходимостью повышения мотивации обучающихся. Цель исследования – анализ возможностей, рисков и перспектив использования игровых технологий в процессе обучения иностранному языку. В работе рассмотрены педагогические преимущества игровых методов, выявлены основные риски их внедрения, а также обозначены перспективные направления развития. В заключении сделан вывод о необходимости сбалансированного использования цифровых игровых технологий с учетом педагогических целей.*

***Ключевые слова:** игровые технологии, обучение английскому языку, мотивация, интерактивное обучение, цифровизация образования.*

Введение.

В условиях цифровой трансформации образования особую роль приобретают технологии, направленные на повышение вовлеченности обучающихся. Одним из таких инструментов являются цифровые игровые технологии, представляющие собой внедрение игровых элементов в образовательный процесс.

Обучение английскому языку требует постоянной практики, высокой мотивации и активного взаимодействия. В этой связи игровые технологии становятся эффективным средством повышения интереса к предмету и улучшения результатов обучения [1, с. 48].

Цель исследования – проанализировать возможности, риски и перспективы использования цифровых игровых технологий в обучении английскому языку.

Для достижения поставленной цели определены следующие задачи.

1. Рассмотреть особенности применения игровых технологий в обучении.
2. Выявить их преимущества.
3. Определить основные риски.
4. Обозначить перспективы развития.

Объект исследования – процесс обучения английскому языку.

Предмет исследования – цифровые игровые технологии как инструмент обучения.

Методы исследования: анализ научной литературы, обобщение педагогического опыта, сравнительный анализ.

Возможности цифровых игровых технологий.

Цифровые игровые технологии обладают значительным образовательным потенциалом.

Во-первых, они повышают мотивацию обучающихся. Игровые элементы, такие как баллы, уровни, достижения, создают эффект вовлеченности и стимулируют регулярную практику языка [1, с. 52].

Во-вторых, обеспечивается интерактивность обучения. Обучающиеся активно участвуют в процессе, выполняя задания, взаимодействуя с системой и получая мгновенную обратную связь.

В-третьих, реализуется принцип индивидуализации обучения. Многие цифровые платформы адаптируют задания под уровень обучающегося, что позволяет учитывать его сильные и слабые стороны [2, с. 114].

В-четвертых, игровые технологии способствуют развитию коммуникативных навыков. Использование игровых цифровых платформ также способствует

развитию самостоятельности обучающихся, поскольку многие задания предполагают индивидуальное принятие решений и самоконтроль результатов обучения [2, с. 139]. Ролевые игры, симуляции и диалоговые сценарии моделируют реальные ситуации общения на английском языке [4, с. 87].

Кроме того, использование игровых форматов снижает страх ошибки, что особенно важно при изучении иностранного языка.

Дополнительным преимуществом цифровых игровых технологий является возможность формирования устойчивой учебной мотивации у обучающихся разных возрастных групп. В отличие от традиционных форм работы, игровые механики способствуют поддержанию интереса к изучению английского языка на протяжении длительного времени. Регулярное выполнение интерактивных заданий, система поощрений и возможность отслеживания личного прогресса создают условия для более активного включения обучающихся в образовательный процесс [1, с. 55]. При этом успешность применения цифровых технологий во многом зависит от соответствия выбранного формата конкретным учебным целям и этапу освоения языкового материала. Особенно эффективно игровые технологии проявляют себя при обучении лексике и развитию навыков аудирования, поскольку позволяют совмещать образовательные задачи с элементами интерактивного взаимодействия [4, с. 102].

Риски и ограничения.

Несмотря на преимущества, использование цифровых игровых технологий связано с рядом рисков.

Первый риск – снижение учебной направленности. При избыточной игровой составляющей внимание обучающихся может смещаться с содержания на форму.

Второй риск – формирование поверхностных знаний. Игровые задания не всегда способствуют глубокому пониманию грамматических структур и лексики.

Третий риск – зависимость от технологий. Дополнительной проблемой является возможность снижения концентрации внимания обучающихся при чрезмерном использовании динамических игровых элементов в образовательной

среде [2, с. 174]. Чрезмерное использование цифровых средств может снижать навыки самостоятельного мышления и традиционного обучения.

Четвертый риск – цифровое неравенство. Не все обучающиеся имеют равный доступ к устройствам и стабильному интернету.

Также следует учитывать педагогический фактор: эффективность игровых технологий напрямую зависит от того, насколько грамотно они интегрированы в учебный процесс [2, с. 167].

Перспективы развития.

Перспективы использования цифровых игровых технологий в обучении английскому языку связаны с дальнейшим развитием образовательных технологий.

Одним из направлений является использование искусственных нейронных сетей для адаптации обучения [3, с. 19]. Такие системы смогут более точно подстраиваться под уровень обучающегося.

Другим перспективным направлением является развитие технологий виртуальной и дополненной реальности, позволяющих моделировать языковую среду [3, с. 22].

Также ожидается усиление интеграции игровых технологий в образовательные платформы и системы управления обучением [2, с. 203]. Кроме того, ожидается расширение использования мобильных образовательных приложений, обеспечивающих возможность изучения английского языка вне учебной аудитории и повышающих доступность языковой практики [3, с. 27].

Перспективным направлением также является развитие многопользовательских образовательных платформ, позволяющих обучающимся взаимодействовать друг с другом на английском языке в цифровой среде. Совместное выполнение игровых заданий, участие в виртуальных командах и коммуникация в режиме реального времени способствуют развитию языковой практики и навыков межкультурного общения [4, с. 121].

Важным направлением остается разработка методических рекомендаций для преподавателей, позволяющих эффективно использовать игровые элементы без ущерба для содержания обучения.

Таким образом, ключевым условием остается грамотное сопровождение игровой деятельности.

Заключение.

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

1. Цифровые игровые технологии являются эффективным инструментом обучения английскому языку.

2. Они способствуют повышению мотивации, развитию коммуникативных навыков и индивидуализации обучения [1, с. 58]. Однако их использование должно быть педагогически обоснованным и сбалансированным [2, с. 210].

3. Риски, связанные с поверхностным усвоением знаний и зависимостью от технологий, требуют внимательного контроля со стороны преподавателя.

Таким образом, цифровые игровые технологии не заменяют традиционные методы обучения, а дополняют их, повышая эффективность образовательного процесса. Следует отметить, что обращение к игровым методам обучения позволяет активизировать лексический запас и грамматическую базу студентов для решения определенной коммуникативной задачи при моделировании ситуаций реального речевого общения. Учебные ролевые игры остаются одним из наиболее эффективных инструментов обучения иностранным языкам. С другой стороны, необходимо помнить, что успех обучения зависит от умения преподавателя включить в игру все элементы изученного материала, обеспечивая коммуникативную направленность обучения.

Список литературы

1. Кузнецов А.А. Геймификация в образовании: теория и практика применения / А.А. Кузнецов // Образование и наука. – 2021. – №5. – С. 45–60.

2. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров. – М.: Академия, 2018. – 272 с.

3. Роберт И.В. Цифровые технологии в современном образовании / И.В. Роберт // Педагогическая информатика. – 2020. – №3. – С. 15–24.

4. Сысоев П.В. Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам / П.В. Сысоев. – М.: Ленанд, 2019. – 240 с.