

**Ильина Ольга Петровна**

учитель

**Муханова Наталия Петровна**

учитель

МБОУ «Янтиковская СОШ имени

Героя Советского Союза П.Х. Бухтулова»

с. Янтиково, Чувашская Республика

## **РОЛЬ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОСВОЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

***Аннотация:** в статье рассматривается педагогический и психологический потенциал игры как средства освоения чужого языка. Анализируются механизмы воздействия игровых методик на мотивацию, развитие речевых навыков и преодоление языкового барьера. На основе теоретических положений отечественной педагогической психологии (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин) и современных исследований геймификации раскрываются причины высокой эффективности игровых форм обучения. Приводятся примеры ролевых, настольных и компьютерных игр, а также данные эмпирических исследований, подтверждающих значимый прирост академической успеваемости и устной речевой активности при использовании игровых технологий. Статья адресована преподавателям иностранных языков, методистам и всем, кто интересуется вопросами игрового обучения.*

***Ключевые слова:** игровые технологии, геймификация, мотивация, речевые навыки, языковой барьер, ролевая игра, коммуникативная компетенция, иностранный язык, обучение, психологические механизмы.*

*Введение.*

Современная педагогическая наука сталкивается с парадоксальной ситуацией: при доступности образовательных ресурсов уровень внутренней мотивации обучающихся к систематическому изучению иностранных языков продолжает снижаться. Согласно исследованиям, до 68% учащихся испытывают труд-

ности с поддержанием стабильного интереса к языковой практике за пределами обязательных занятий.

В этой связи игра представляет собой один из наиболее естественных и эффективных способов вовлечения человека в процесс овладения новым языком. Цель настоящей статьи – раскрыть механизмы, благодаря которым игра помогает осваивать чужой язык, и предложить обоснование для широкого внедрения игровых методик в образовательную практику.

#### *Теоретические основы игрового обучения.*

Фундаментальный вклад в понимание игры как развивающей деятельности внесли классики отечественной психологии. Л.С. Выготский характеризовал игру как особую деятельность, в которой создаётся воображаемая ситуация, где слово обретает независимое значение от обозначаемого предмета. Такая ситуация создаёт «зону ближайшего развития», где под ненавязчивым руководством педагога обучающийся осваивает языковые средства в естественном коммуникативном контексте.

Д.Б. Эльконин развил эту идею, показав, что игровая деятельность обеспечивает переход от наглядно-действенного к вербально-логическому мышлению, формируя мотивы и цели, необходимые для успешного обучения. Именно через игру, как подчёркивал учёный, формируются произвольность психических процессов, социальные нормы поведения и способность к целеполаганию – качества, напрямую влияющие на эффективность усвоения иностранного языка.

Современные исследования геймификации – внедрения игровых элементов и игрового мышления в неигровой контекст – подтверждают эти теоретические положения. Эффективность игровых методик объясняется воздействием на три ключевых психологических фактора в соответствии с теорией самодетерминации: автономия (свобода выбора траектории обучения), компетентность (немедленная обратная связь, визуализация прогресса) и социальная принадлежность (многопользовательские элементы, командные задания).

#### *Психологические механизмы влияния игры.*

Игровая деятельность запускает ряд психологических процессов, значительно ускоряющих языковое усвоение. Прежде всего, игра снижает тревожность, связанную с изучением иностранного языка. В игре ошибка перестаёт быть трагедией, что способствует формированию благоприятного эмоционального фона и устранению языкового барьера.

Кроме того, игра повышает мотивационно-побудительный потенциал. Общение немислимо без мотива, который психологи называют «запусковым механизмом» всякого высказывания. Игровая ситуация позволяет создать внутреннюю потребность в выражении мысли, в отличие от формальных грамматических упражнений, где мотив часто остаётся внешним и навязанным.

Важным механизмом является и расширение ассоциативной базы усвоения языкового материала. В игре каждая реплика привязана к конкретной ситуации множеством ассоциативных связей, что обеспечивает более прочное запоминание новых слов и грамматических конструкций. Также игровая деятельность способствует развитию активного слушания, умению реагировать на слова собеседника и вести естественный диалог.

#### *Ролевые игры как средство развития устной речи.*

Среди разнообразных игровых форм особое место занимает ролевая игра. Она представляет собой один из самых эффективных способов погружения в языковую среду, позволяя участникам примерять на себя разные социальные роли (турист и гид, врач и пациент, продавец и покупатель) и вести диалоги на изучаемом языке.

Ролевая игра обладает свойствами, делающими её особенно ценной для обучения говорению:

- 1) модель реального общения. В ней речевое и неречевое поведение партнёров переплетается естественным образом, что невозможно имитировать в традиционных упражнениях;
- 2) усиление личной сопричастности. Обучающийся действует через «Я» выбранной роли, что усиливает вовлечённость и снижает страх ошибиться;

3) развитие коммуникативной компетенции. Ролевая игра способствует улучшению произношения, интонации и восприятия речи на слух, а также формирует навыки решения реальных жизненных задач – от простого знакомства до сложных деловых переговоров.

Исследования подтверждают, что целенаправленное использование видеоигр с диалогами и командным онлайн-взаимодействием способствует повышению эффективности устной речи школьников, улучшению произношения, расширению словарного запаса и снижению языкового барьера.

#### *Компьютерные игры и геймификация.*

В цифровую эпоху компьютерные игры и геймификация открывают новые возможности для изучения языка. Многие игры предлагают выбор языков интерфейса, позволяя погрузиться в иноязычную среду в увлекательной форме. Взаимодействие с другими игроками в многопользовательских режимах создаёт естественные ситуации для устной и письменной коммуникации на чужом языке.

При этом важно различать поверхностную геймификацию (начисление баллов, создание рейтингов) и глубинную интеграцию игровых механик, трансформирующих саму структуру образовательного процесса. Наиболее эффективными являются системы, где игровые элементы органично вплетены в содержание и цели обучения.

#### *Преодоление языкового барьера через игру.*

Одной из наиболее острых проблем при изучении иностранного языка является так называемый языковой барьер – страх ошибки и неуверенность в собственных силах, которые существенно замедляют прогресс. Игровые методы показали свою высокую эффективность именно в преодолении этого препятствия.

В игре внимание обучающегося переключается с формы высказывания («как я говорю») на содержание и успех совместной деятельности («поймёт ли меня партнёр»). Ошибки воспринимаются как естественная часть процесса, что снимает напряжение и позволяет свободнее использовать новые слова и выра-

жения. Настольные игры также рассматриваются исследователями как один из эффективных способов преодоления языкового барьера.

#### *Практические результаты и рекомендации.*

Эмпирические исследования подтверждают высокую результативность игровых подходов. Так, в эксперименте с участием 92 учащихся вторых и третьих классов был зафиксирован значительный прирост успеваемости в экспериментальной группе (с 59,1% до 81,7%) по сравнению с контрольной (с 58,2% до 66,4%), а также отмечены повышение речевой активности, расширение словарного запаса и улучшение грамматической точности высказываний.

На основе анализа результатов можно предложить следующие рекомендации по интеграции игровых форматов в образовательный процесс.

1. Систематичность. Игры не должны быть эпизодическим развлечением, а составлять часть продуманной методической системы.
2. Соответствие возрасту. Игровые механики должны адаптироваться к возрастным и психологическим особенностям обучающихся.
3. Коммуникативная направленность. Приоритет следует отдавать играм, стимулирующим живую коммуникацию на изучаемом языке.
4. Постепенное усложнение. От простых языковых игр следует переходить к более сложным ролевым и проектным формам.
5. Создание безоценочной атмосферы. Важно фокусироваться на процессе и взаимодействии, а не на исправлении каждой ошибки.

#### *Заключение.*

Игра представляет собой не просто вспомогательное средство, а мощный психолого-педагогический инструмент освоения чужого языка. Опираясь на фундаментальные закономерности развития психики, сформулированные в трудах Л.С. Выготского и Д.Б. Эльконина, игровые методики обеспечивают естественную мотивацию, снижение тревожности, создание контекста для осмысленной коммуникации и, как следствие, более глубокое и прочное усвоение языкового материала.

Современные исследования геймификации и практический опыт преподавателей подтверждают: чем больше образовательный процесс приближается к игровой деятельности по своей увлекательности, интерактивности и личностной значимости для обучающегося, тем выше его эффективность. Интеграция игровых технологий – от традиционных ролевых и настольных игр до цифровых геймифицированных платформ – является не просто желательной, но необходимой составляющей современного языкового образования.

### *Список литературы*

1. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С. 62–76. EDN OWVTDS
2. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.
3. Острикова Г.Н., Павлова Н.Н. Геймификация в обучении иностранных языков: эффективность интерактивных технологий / Г.Н. Острикова, Н.Н. Павлова // Филология. – 2025. – №4 (111). – С. 178–183.
4. Конарева И.В. Геймификация как инструмент освоения иностранного языка: теоретические основы и практические аспекты / И.В. Конарева // Информурок. – 2026.
5. Туматаева А.Ж. Использование видеоигр как метод повышения эффективности устной речи у учеников 8–9-х классов на уроках иностранного языка / А.Ж. Туматаева // Молодой учёный. – 2025. – №49 (600). – С. 648–651. EDN OGQVML
6. Степанов Д.А. Использование словесных игр при обучении иностранному языку в университете / Д.А. Степанов, К.О. Мирук // Язык и межкультурная коммуникация: современные векторы развития. – Пинск: ПолесГУ, 2021. – Вып. 2. – С. 820–828. EDN RMUVLI
7. Ташкенкова А.В. Потенциал ролевых игр в контексте повышения коммуникативных навыков на уроках английского языка / А.В. Ташкенкова. – URL: <https://clck.ru/3TrSzA> (дата обращения: 12.05.2026).

8. Краснова Т.И. Геймифицированное изучение иностранных языков / Т.И. Краснова // Бизнес. Образование. Право. – 2024. – №1 (66). – С. 340–347. DOI 10.25683/VOLBI.2024.66.889. EDN THRVXG

9. Данилова Ю.Ю. Обучение русскому языку иностранных студентов в игровой деятельности / Ю.Ю. Данилова, Л.Б. Бубекова // Многозначие. – 2025. – Т. 8. – С. 37–45.

10. Подуражная К.И. Использование игровых технологий обучения иностранным языкам в России: исторический аспект / К.И. Подуражная // Евразийский взгляд на актуальные вопросы филологии, переводоведения и лингводидактики. – Минск: БГЭУ, 2025. – С. 380–387. EDN JQSHFG