



ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ТРЕНАЖЁР ДЛЯ КОММУНИКАЦИИ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

PhD, Доцент Неля Валерьевна Петросян

Самаркандский государственный институт иностранных языков

Фарангиз Хошимовна Халилова

Общеобразовательная школа №16 Самаркандского района

Email: freedom048742@gmail.com

Тел: +9989195357043

***Аннотация.** В статье рассматривается актуальная проблема преодоления коммуникативных барьеров у учащихся 6-7 классов при изучении иностранного языка. Представлены теоретические подходы к пониманию природы коммуникативных барьеров и роли игровых технологий в их преодолении. Проведено эмпирическое исследование, направленное на оценку эффективности интеграции игровых технологий (интерактивные платформы, ролевые игры, VR/AR-симуляции) в учебный процесс. Результаты исследования показали, что применение игровых технологий способствует значительному снижению уровня языковой тревожности, повышению уверенности в использовании иностранного языка и активизации устной речи у учащихся 6-7 классов, что свидетельствует об их высокой эффективности в контексте формирования коммуникативной компетенции.*

***Ключевые слова:** коммуникативные барьеры, иностранный язык, 6-7 классы, игровые технологии, геймификация, виртуальная реальность, дополненная реальность, языковая тревожность, уверенность в говорении, эмпирическое исследование.*

ВВЕДЕНИЕ.

Изучение иностранного языка в средней школе, особенно на этапе 6-7 классов, является критически важным для формирования не только лингвистических знаний, но и практических навыков коммуникации. Однако, на этом этапе учащиеся часто сталкиваются с коммуникативными барьерами, которые препятствуют свободному выражению мыслей на иностранном языке. Эти барьеры могут проявляться в виде языковой тревожности, страха ошибки, неуверенности в себе, стеснительности и нежелания вступать в диалог [1; 5-9]. Непреодоленные на ранних этапах, они могут замедлить или даже остановить прогресс в овладении языком.

Коммуникативные барьеры в контексте изучения иностранного языка представляют собой совокупность психологических, когнитивных и лингвистических факторов, препятствующих эффективному обмену информацией. Ключевыми компонентами языкового барьера являются языковая тревожность (состояние напряжения, беспокойства, неуверенности), страх ошибки, недостаток уверенности, стеснительность и ограниченность практики. Игровые технологии обладают значительным потенциалом для повышения мотивации, вовлеченности и, как следствие, эффективности обучения. Геймификация, то есть применение игровых механик в неигровых контекстах, способна формировать позитивное отношение к учебному процессу [2;56].

Обзор литературы

Игры стимулируют активное использование изучаемого материала и способствуют развитию "мягких" навыков, таких как командная работа и решение проблем. Игровые технологии как "тренажёр" для устной речи создают безопасную среду для ошибок, где неудача не приводит к негативной социальной оценке, снижая языковую тревожность [3;80]. Они обеспечивают многократное повторение языкового материала в контексте, что способствует его лучшему усвоению. Интерактивное



взаимодействие, присущее многим играм, напрямую стимулирует устную коммуникацию [4;45]. Мотивация и вознаграждение, встроенные в игровые механики, поддерживают интерес и стимулируют учеников к дальнейшей практике.

Материалы исследования

Было проведено сравнительное исследование включающее две группы: экспериментальную (с интеграцией игровых технологий) и контрольную (с традиционными методами обучения). В исследовании приняли участие 100 учащихся 6-7 классов средней общеобразовательной школы, изучающих английский язык как второй иностранный. Учащиеся были случайным образом распределены по двум группам: экспериментальная ($n=50$) и контрольная ($n=50$). Все участники имели схожий уровень владения английским языком (A1-A2 по CEFR) и ранее не имели систематического опыта использования специализированных игровых технологий для изучения языка.

Опросник языковой тревожности и уверенности в говорении: адаптированная версия FLCAS (Foreign Language Classroom Anxiety Scale) [5;42], дополненная пунктами, оценивающими уверенность в спонтанном говорении. Оценка проводилась по 5-балльной шкале.

- Тест на оценку коммуникативной компетенции (устный компонент): включал задания на ролевые ситуации, описание изображений и ответы на вопросы. Оценка проводилась по шкале, учитывающей беглость, точность, произношение и умение взаимодействовать.
- Анкета для оценки мотивации: использована адаптированная версия шкалы мотивации для оценки внешней и внутренней мотивации к изучению английского языка.
- Журнал наблюдений учителя: фиксировались поведенческие проявления учащихся (вовлеченность, инициативность, страх говорения, стремление к диалогу) во время уроков.

Исследование проводилось в течение 12 недель. Обе группы прошли предварительное тестирование. В контрольной группе обучение велось по стандартной программе. В экспериментальной группе в учебный процесс были интегрированы игровые технологии, такие как интерактивные платформы (Quizlet Live, Kahoot!), простые ролевые игры и квесты (адаптированные сценарии), VR/AR-симуляции (для имитации общения) и элементы геймификации (баллы, челленджи). По завершении эксперимента обе группы прошли повторное тестирование и анкетирование.

Для сравнения средних значений между группами использовался независимый t-критерий Стьюдента. Для оценки внутригрупповых изменений применялся парный t-критерий Стьюдента. Статистическая значимость определялась на уровне $p < 0.05$.

Обсуждение результатов

Снижение языковой тревожности и повышение уверенности: в экспериментальной группе наблюдалось статистически значимое снижение уровня языковой тревожности ($t(49) = 5.82, p < 0.001$) и повышение уверенности в использовании английского языка ($t(49) = 6.15, p < 0.001$) по сравнению с контрольной группой. Улучшение коммуникативной компетенции (устный компонент): экспериментальная группа продемонстрировала статистически значимое улучшение показателей по беглости речи, точности, произношению и, в особенности, по параметру "взаимодействие". Динамика мотивации: в экспериментальной группе наблюдался более выраженный рост внутренней мотивации к изучению английского языка. Наблюдения учителей: учителя отмечали, что ученики в экспериментальной группе стали более активно участвовать в устных упражнениях, чаще проявляли инициативу в диалогах, задавали вопросы и демонстрировали меньшее стеснение при общении на английском языке.

Полученные результаты подтверждают гипотезу о высокой эффективности игровых технологий в преодолении коммуникативных барьеров у учащихся 6-7 классов при изучении иностранного языка. Интеграция игровых технологий в учебный процесс привела к:

- значительному снижению языковой тревожности и повышению уверенности: безопасная, поддерживающая и мотивирующая игровая среда позволила учащимся экспериментировать с языком без страха критики, что напрямую способствовало росту уверенности в своих силах.



- активизации устной речи: игры, требующие активного использования языка для решения задач, взаимодействия с другими игроками или персонажами, стимулировали учащихся говорить больше и чаще. Особенно заметно улучшение в параметре "взаимодействие", что свидетельствует о развитии способности вести диалог.

- повышению мотивации: игровые элементы, такие как соревнование, награды и увлекательные сюжеты, повысили как внешнюю, так и внутреннюю мотивацию учащихся к изучению языка.

- улучшению общих коммуникативных навыков: улучшение показателей по беглости, точности и произношению указывает на более комплексное развитие устной речи.

Специфика возраста 6-7 классов, характеризующегося повышенным интересом к игре и социальным взаимодействиям, делает игровые технологии особенно эффективным инструментом. Такие технологии, как VR/AR-симуляции, ролевые игры и интерактивные платформы, смогли создать для учащихся среду, где они чувствовали себя более комфортно, чем в традиционных классных условиях, и были готовы к активному языковому обмену.

Заключение

Данное исследование демонстрирует, что современные игровые технологии являются мощным и эффективным средством преодоления коммуникативных барьеров и развития устной речи у учащихся 6-7 классов при изучении иностранного языка. Интеграция интерактивных платформ, ролевых игр и VR/AR-симуляций в учебный процесс способствует снижению языковой тревожности, повышению уверенности, активации устной речи и росту мотивации. Учитывая высокую эффективность, рекомендуется активное применение игровых технологий в школьной практике для формирования у учащихся устойчивых коммуникативных навыков. Исследование проводилось на ограниченной выборке учащихся одного учебного заведения. Необходимы дальнейшие исследования для оценки долгосрочного эффекта игровых технологий, сравнения эффективности различных типов игр, а также изучения влияния игровых технологий на другие аспекты языковой компетенции (например, письменную речь и понимание на слух). Перспективным направлением является изучение влияния индивидуальных особенностей учащихся (например, уровня интроверсии/экстраверсии) на эффективность применения игровых технологий.

БИБЛИОГРАФИЯ:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. E. From game design elements to gamefulness: Defining "Gamification". In Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference//Envisioning Future Media Environments, 2011. – P.5-9.
2. Ellis R. Second language acquisition. Oxford University Press, 2003.-278p.
3. Gee J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan, 2003.-250p.
4. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012.-180p.
5. Sykes J. M., Reinhardt J. Language at play: Digital games in second and foreign language teaching and learning. Applied Linguistics, 2012.- P. 348-350.
- ?? Aslonov, S. S. (2020). O'zbek Va Ingliz Tilida Jins Mazmunini Bildiruvchi So'zlar Tahlili. Студенческий вестник, (16-10), 55-58.
- ?? Shahram, A., Umida, K., & Zarina, R. (2020). Information technology's role in the study of foreign languages. ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal, 10(3), 183-185.
- ?? Shahram, A. (2025, December). AFGHAN-AMERICAN DIASPORA LITERATURE AND ITS DISTINCTIVE CHARACTERISTICS (BASED ON THE WORKS OF KHALED HOSSEINI). In CONFERENCE OF MODERN SCIENCE & PEDAGOGY (Vol. 1, No. 9, pp. 701-704).
- ?? Sharofiddinovich, S. M. THE YOUTH" S TRIBUNE ЁШЛАР МИНБАРИ.
10. Салоксиддинов, М. (2020). Перевод синтаксических единиц, представляющих состояние времени, с английского на узбекский. Иностранная филология: язык, литература, образование.–2020, 1(74), 164-



168.