

ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТАРШЕКЛАСНИКОВ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ (НА МАТЕРИАЛЕ ТЕМЫ «CRIME»)**Кулеша Анастасия Максимовна**

студент, Иркутский государственный университет, РФ, г. Иркутск

FORMATION OF LEXICAL COMPETENCE OF HIGH SCHOOL STUDENTS THROUGH GAME TECHNOLOGIES (BASED ON THE TOPIC "CRIME")**Anastasiia Kulesha***Student, Irkutsk state University, Russia, Irkutsk*

Аннотация. В статье проведён теоретический анализ возможностей игровых технологий как средства формирования лексической компетенции учащихся старших классов на материале англоязычной темы «Crime» (преступление). Рассмотрены сущность и классификация игровых методик, особенности обучения лексике в 10–11 классах, а также обзор существующих методов обучения лексике иностранного языка. Аргументируется актуальность игровых приёмов для повышения интереса и мотивации старшеклассников. Показано, что тематический материал «Crime» включает широкий словарный пласт (названия преступлений, участников, правовых процессов и пр.), что позволяет создавать разнообразные игровые упражнения (ролевые инсценировки, кроссворды, квесты и т.д.), способствующие многократному повторению и активному усвоению лексики. Сделаны выводы о целесообразности регулярного применения игровых технологий при развитии лексической компетенции учащихся, что повышает эффективность обучения и вовлечённость в процесс.

Abstract. This article presents a theoretical analysis of using game-based teaching techniques to develop high school students' lexical competence on the material of the theme "Crime". The essence and classification of educational games, the peculiarities of teaching English vocabulary to grades 10–11, and existing vocabulary teaching methods are reviewed. The relevance of game-based approaches for enhancing students' interest, motivation, and retention of lexical material is substantiated. The analysis shows that the "Crime" topic covers a wide range of vocabulary (types of crimes, legal terms, etc.), which allows the design of diverse game activities (role-plays, crosswords, digital quests, etc.) that promote repeated practice and active acquisition of vocabulary. In conclusion, the study recommends regular incorporation of game technologies in vocabulary lessons for secondary school to boost learning efficiency and student engagement.

Ключевые слова: лексическая компетенция; игровые технологии; игровой подход; обучение лексике; старшие классы; тема Crime.

Keywords: lexical competence; game-based learning; English vocabulary instruction; secondary school; crime theme.

В условиях современной методики обучения иностранному языку особое внимание уделяется формированию лексической компетенции учащихся – способности понимать и активно использовать в речи необходимый объём словарного запаса. Лексическая компетенция рассматривается как часть коммуникативной компетенции, подразумевающая знание слов и умение применять их в практической речи [1, с. 216]. Основные критерии лексической компетенции включают количество освоенных слов, владение достаточным лексическим запасом для речевой деятельности, регулярность применения выученного материала, а также различие между активным и пассивным словарём [1, с. 216]. В 10–11 классах идёт интенсивное расширение словарного запаса, однако традиционные методы запоминания лексики (зубрёжка списков, перевод) часто оказываются малоэффективными для подростков.

Одним из перспективных решений считается применение игровых технологий в обучении языку. Игра как форма учебной деятельности изучена в психологии и педагогике: она выступает специфическим видом деятельности, стимулирующим самовыражение личности, воображение и творческое начало [7, с. 47]. В педагогике игра – это мотивированная и эмоционально заряженная деятельность учащегося, превращающая процесс изучения языка в «увлекательное и любимое занятие» [5, с. 83]. Использование игровых приёмов на уроке иностранного языка повышает заинтересованность и концентрацию внимания учеников, активизирует их мыслительную деятельность [3, с. 48]. Именно поэтому игровые технологии рассматриваются как важный мотивирующий фактор обучения [9, с. 46].

Игровые технологии – совокупность приёмов и методов обучения, которые используют элементы игры или целые игровые системы на уроках иностранного языка. Игры в обучении классифицируются по разным критериям. К основным формам игровых методик можно отнести следующие:

1. Лексические игры. Это ситуативно-вариативные упражнения, создающие возможность многократного повторения речевого образца в условиях, приближённых к реальному общению. Такие игры (Memory Game, «цепочка слов», тематические кроссворды и др.) позволяют учащимся регулярно вспоминать и воспроизводить изученную лексику с элементами эмоциональной вовлечённости [10, р. 16].
2. Ролевые и инсценировочные игры. Они предполагают распределение ролей между учащимися и моделируют реальную коммуникативную ситуацию. Такие игры максимально точно восстанавливают обстановку общения, вовлекают эмоциональную сферу школьников и стимулируют их к активному речевому взаимодействию [1, с. 57].
3. Компьютерные и мобильные игры. Интерактивные приложения и эмуляции позволяют сочетать визуальную и аудиальную информацию, что способствует созданию увлекательного игрового сюжета. Цифровые игры дают ученикам возможность самостоятельно проходить уровни с повторением слов, соревноваться за очки и мгновенно получать обратную связь [6, с. 58].

Игровые технологии строятся на концептуальных основах, связанных с мотивацией, самовыражением и коллективным взаимодействием учащихся [7, с. 47]. Игра даёт учителю гибкие средства введения новой лексики и контроля её усвоения: учебные игры структурированы по определённым правилам и целям, что помогает направлять активность учеников и оценивать результаты [10, р. 16].

Список литературы:

1. Бурмакина Л.В. Ролевые игры на уроках английского языка. М.: Каро, 2014. 208 с.
2. Винникова И.В. Игры на развитие психических процессов // Начальная школа. 2002. № 3. С. 25–28.
3. Григорьева М.Б. Использование игровых приёмов на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. 2011. № 10. С. 47–49.
4. Казанцева Е.А. Игровые технологии в образовании: учебное пособие. Курган: Изд-во

Курганского гос. ун-та, 2021. 196 с.

5. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: Каро, 2006. 192 с.

6. Кудряшова Н.М., Боброва Т.О. Формирование лексического навыка средствами игровых технологий в процессе обучения иностранному языку на уровне начального общего образования // Экономика и социум. 2021. № 4. С. 56–62.

7. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для студентов. М.: Академия, 2006. 367 с.

8. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранному языку: базовый курс лекций. М.: Просвещение, 2002. 239 с.

9. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. 2005. № 8. С. 45–48.

10. Wright A., Betteridge D., Buckby M. Games for Language Learning. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. 208 p.