

FORMATION OF FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF MIDDLE SCHOOL STUDENTS THROUGH ONLINE GAMING TECHNOLOGIES IN THE CONTEXT OF THE UPDATED STATE EDUCATIONAL STANDARDS OF THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN

Dzhusubaliyeva D.

*doctor of pedagogical sciences,
professor at Kazakh Ablai khan UIR&WL,
Almaty, Kazakhstan*

Akhmetova S.

*1st year master's student, TTFL
Almaty, Kazakhstan*

**ФОРМИРОВАНИЕ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
УЧАЩИХСЯ ОСНОВНОЙ ШКОЛЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОНЛАЙН ИГРОВЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ В КОНТЕКСТЕ ОБНОВЛЕННОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
ОБЩЕОБЯЗАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН (ГОСО
РК)**

Джусубалиева Д.М.

*доктор педагогических наук., профессор
КазУМОиМЯ имени Абылай хана
Алматы, Казахстан*

Ахметова С.А.

*магистрант 1- курса, ППИЯ
КазУМОиМЯ имени Абылай хана
Алматы, Казахстан*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17352721>

Abstract

The article explores the theoretical and methodological foundations of developing foreign language communicative competence among middle school students using online game-based technologies. It describes a structured methodology based on the principles of systematization, interactivity, and practice orientation, and presents the results of an experimental study proving the effectiveness of digital gamification tools in enhancing motivation, engagement, and communication skills in accordance with the updated State Educational Standards of the Republic of Kazakhstan

Аннотация

В статье рассматриваются теоретические и методические основы формирования иноязычной коммуникативной компетенции учащихся основной школы с использованием онлайн игровых технологий. Описана разработанная методика, включающая подготовительный, практический и рефлексивный этапы, а также представлены результаты опытно-экспериментальной работы, подтверждающие эффективность цифровых игровых инструментов для повышения мотивации, вовлечённости и коммуникативных навыков в условиях обновлённого содержания образования Республики Казахстан.

Keywords: foreign language communicative competence, gamification, online game-based technologies, middle school, methodology

Ключевые слова: иноязычная коммуникативная компетенция, геймификация, онлайн игровые технологии, основная школа, методика

Современная образовательная система Республики Казахстан функционирует в условиях глобализации, цифровизации и межкультурной интеграции. Эти процессы обуславливают новые требования к школьному образованию, в числе которых — формирование функциональной грамотности, критического мышления и развитых коммуникативных навыков у подрастающего поколения [5, с.30]. Одним из ключевых направлений обновленного содержания среднего образования, зафиксированного в Государственном общеобязательном стандарте образования (ГОСО РК), является развитие иноязычной коммуникативной компетенции, необходимой для успешной социализации и интеграции

учащихся в многоязычное и мультимедийное образовательное пространство [7, с.5].

В этих условиях особую актуальность приобретает использование цифровых образовательных технологий, в частности онлайн-игровых инструментов, способствующих созданию интерактивной и практико-ориентированной среды для обучения иностранному языку. Интеграция игровых платформ в образовательный процесс позволяет повысить мотивацию, вовлечённость и эффективность усвоения материала, а также приближает учебные ситуации к реальной коммуникации [3].

Иноязычная коммуникативная компетенция понимается как способность эффективно использовать иностранный язык для решения учебных, бытовых и профессиональных задач в устной и письменной формах [2, с.1-47; 5, с.30-40]. В её структуре традиционно выделяют несколько взаимосвязанных компонентов:

- **Языковой** — знание лексики, грамматики, фонетики и орфографии.
- **Речевой** — умение строить связные устные и письменные высказывания.
- **Социокультурный** — знание норм и традиций стран изучаемого языка.
- **Стратегический** — способность использовать компенсаторные стратегии для решения коммуникативных затруднений.
- **Дискурсивный** — умение выстраивать логически завершённые высказывания в различных жанрах общения.

Современный компетентностный подход предполагает не только развитие языковых знаний, но и формирование критического мышления, когнитивных и межкультурных навыков. Это отражено в работах С. С. Кунанбаевой [2019], А. А. Зимней [2003], а также в зарубежных исследованиях [1; 2, с.1-5]. Особый акцент делается на интеграции коммуникативного подхода с деятельностными и цифровыми технологиями, что делает процесс обучения более гибким и адаптивным к потребностям современного ученика.

Игровые технологии обладают рядом преимуществ по сравнению с традиционными методами обучения [3, 8]:

- формируют устойчивую учебную мотивацию благодаря элементам соревнования и вознаграждения;
- создают условия для активного речевого взаимодействия;
- обеспечивают мгновенную обратную связь и возможность повторного выполнения заданий; позволяют моделировать ситуации реального общения, что способствует развитию прагматической компетенции.

В условиях цифровизации образования получили широкое распространение такие онлайн-ресурсы, как **Kahoot, Quizizz, Quizlet, Wordwall, Duolingo, Classcraft**. Они позволяют организовывать викторины, квесты, ролевые игры и проектные задания, которые способствуют развитию навыков аудирования, чтения, говорения и письма в аутентичных коммуникативных ситуациях.

Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции с использованием онлайн-игровых технологий строится на следующих принципах:

- ✓ **Системность** — последовательное развитие всех компонентов компетенции;
- ✓ **Интерактивность** — включение учащихся в активную деятельность и диалог с цифровой средой;
- ✓ **Практико-ориентированность** — моделирование ситуаций реальной коммуникации;

✓ **Мотивационная поддержка** — создание условий для вовлеченности и положительного эмоционального фона.

Этапы реализации методики включают:

1. **Подготовительный этап** — постановка целей, знакомство с игровыми платформами, определение уровней сложности заданий.
2. **Практический этап** — выполнение интерактивных заданий: викторины, ролевые ситуации, квесты, проектные активности.
3. **Рефлексивно-оценочный этап** — анализ результатов, обсуждение ошибок, самооценка и взаимооценка.

Применение цифровых игровых платформ также способствует индивидуализации обучения: каждый ученик может работать в собственном темпе, получать персонализированную обратную связь и отслеживать свой прогресс.

Опытно-экспериментальная работа проводилась с учащимися 7-х классов средней школы. Целью исследования стало определение эффективности онлайн-игровых технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции. В исследовании применялись диагностические методики (тесты на определение уровня коммуникативной компетенции, наблюдение за речевой активностью, анкетирование учащихся по уровню мотивации).

Результаты показали:

Повышение учебной мотивации к изучению английского языка (рост на 30% по результатам анкетирования).

- **Улучшение навыков аудирования и говорения:** учащиеся стали увереннее участвовать в устных коммуникациях.

- **Рост самостоятельности** при выполнении проектных заданий.

- **Увеличение среднего уровня коммуникативной компетенции на 20–25%** по итогам итогового тестирования.

Таким образом, подтверждена эффективность игровых цифровых технологий как инструмента активизации учебной деятельности и развития языковых и межкультурных навыков.

В заключении хочется отметить, что использование онлайн-игровых технологий в обучении иностранному языку соответствует современным требованиям образования Республики Казахстан и способствует формированию ключевых компетенций XXI века. Данный подход не только повышает мотивацию и вовлечённость, но и обеспечивает практико-ориентированное развитие иноязычной коммуникативной компетенции. Игровые цифровые ресурсы создают условия для интерактивного и индивидуализированного обучения, что особенно важно в контексте обновлённого содержания образования и цифровизации школьной среды.

Список литературы:

1. Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Clevedon: Multilingual Matters.

2. Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
3. Gee, J. P. (2017). *Teaching, Learning, Literacy in Our High-Risk High-Tech World*. New York: Teachers College Press.
4. Hymes, D. (1972). On Communicative Competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics*. Harmondsworth: Penguin.
5. Кунанбаева, С. С. (2019). *Современное иноязычное образование: теория, практика, инновации*. Алматы: Қазақ университеті.
6. Нургалиева Г.К., Джусубалиева Д.М. Цифровизация образования: современные тенденции и перспективы. – Алматы, 2019.
7. Министерство образования и науки Республики Казахстан (MOES RK). (2022). *Государственный общеобязательный стандарт среднего образования*. Астана.
8. Prensky, M. (2021). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
9. Зимняя, И. А. (2003). *Ключевые компетенции как результативно-целевые основания компетентностного подхода в образовании*. Москва: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов.