

**Елынцева А. Н.**

(ГГУ, Гомель)

Научный руководитель – Окунева Е. А.

## **ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

**Аннотация.** В работе рассматриваются различные игровые приложения и онлайн-платформы, предназначенные для изучения английского языка. Изучаются возможности и целесообразность их применения на различных этапах урока иностранного языка, приводятся их основные особенности и преимущества. Автор отмечает основные условия, необходимые для включения игровых приложений в учебный процесс, а также их положительное влияние на интерес и мотивацию учащихся к изучению английского языка, возможность реализации индивидуального подхода к учащимся.

**Ключевые слова:** методика преподавания, иностранные языки, информационные технологии, игровые приложения, игры.

**Elyntseva A. N.**

(Gomel)

Academic supervisor – Okuneva E.A.

## **POSSIBILITIES OF USING GAME APPLICATIONS AT ENGLISH LANGUAGE LESSONS**

**Abstract.** The paper dwells upon various game applications and online platforms, used for the English language learning. The possibilities and relevance of using the game applications at different stages of the teaching process are being considered, their principal features and advantages are determined. The author points out the main conditions necessary for the game applications to be included into the teaching process, as well as their positive effect on students' interest and motivation for learning of the English language, the possibility of realization of the individual approach at the lesson.

**Key words:** teaching methods, foreign languages, information technology, game applications, games.

В современном мире информационные технологии занимают важное место в жизни любого человека и общества в целом. Они значительно влияют не только на все сферы деятельности человека, но и на сферу образования. Таким образом, поиски новых путей и методов улучшения эффективности обучения на уроках английского языка являются на сегодняшний день одними из наиболее актуальных.

Информационные средства обучения на уроках английского языка позволяют улучшить качество и методы обучения, дают возможность расширять и развивать качество восприятия излагаемой информации, тренировать и закреплять материал, а также анализировать и изучать успешность пройденных тем [1, с. 159]. Использование игровых ресурсов влияет на познавательную активность, мотивацию учащихся к изучению английского языка, придает урокам новую и интересную форму.

Необходимо отметить, что успешное применение данных ресурсов на уроках английского языка зависит от различных факторов, наиболее важными из которых являются:

- наличие компьютерной техники и хорошего доступа к Интернету;
- уровень подготовки учителя в области компьютерной лингвистики;
- умение учащихся пользоваться ресурсами и ИКТ;
- особая подготовка и организация учебного процесса;
- наличие специальных учебных материалов для применения с тем или иным игровым ресурсом.

Важно отметить, что основным звеном между использованием компьютерной техники и процессом обучения является учитель, имеющий необходимый уровень подготовки.

Использование новых информационных технологий, интернет-ресурсов, игровых приложений в процессе обучения даёт возможность реализовывать личностно-ориентированный подход, обеспечивающий индивидуальную работу с учетом интересов, способностей и уровня подготовки учащихся [2, с. 4].

Сегодня в сети можно найти большое количество различных игровых приложений и ресурсов разного информационного содержания и качества. В данной статье будут рассмотрены популярные и простые в использовании игровые приложения – такие, как: *Learningapps.org*, *Kahoot.com*, *Flippity.net*, *Crosswordlabs.com*, *Ideaboardz.com*, *Quizlet.com*, *Liveworksheets.com*, *Wheeldecide.com*, *Socrative*.

Каждый игровой ресурс целесообразно применять на определённом этапе урока. В связи с этим данный фактор будет положен в основу последовательного описания каждого из них.

На этапе вовлечения учащихся в иноязычную речевую деятельность либо при введении в тему урока можно использовать приложение *Learningapps.org*. Применение данного приложения удобно простой регистрацией, неограниченностью по количеству создаваемых заданий, удобным и простым интерфейсом, быстрой проверкой выполненного задания, а при возникновении у учащихся трудностей после нескольких попыток дается подсказка. Ресурс *Learningapps* включает в себя большое количество готовых заданий и упражнений по темам, классам и правилам, а также характеризуется легкостью и доступностью создания своих упражнений. На этом этапе учитель может предложить такие задания, как «hangman», «guess the word», «word grid»

и др. Помимо готовых упражнений ресурс позволяет учащимся подготовить собственные упражнения, проявив свои знания и творчество.

При повторении изученного на предыдущем уроке материала рекомендуется использовать такие игровые ресурсы, как ***Kahoot.com***, ***Wheeldecide.com***, ***Crosswordlabs.com***.

***Kahoot.com*** – это бесплатная платформа для обучения английскому языку в форме игры, включающая в себя простую регистрацию, яркое оформление, красочные карточки-фигуры в виде ответов. Учитель может использовать готовую игру, а может создать свою и поделиться ссылкой, где учащиеся должны будут ввести придуманный учителем PIN-код. Преимуществом данного приложения является неограниченное количество участников, возможность использовать индивидуальные, групповые и парные формы работы, в задании могут быть использованы картинки, аудио- и видеоматериалы, имеется возможность выбирать время на обдумывание ответа и тем самым правильно распределять время урока. К недостаткам ***Kahoot.com*** можно отнести необходимость доступа к Интернету, а также то, что вопросы транслируются только на экране у учителя, а у учащихся присутствуют только ответы-прямоугольники, что указывает на необходимость проектора или интерактивной доски.

Игровой ресурс ***Wheeldecide.com*** целесообразно использовать преимущественно на этапе речевой практики. Он представляет собой разноцветное колесо со стрелочкой, которое состоит из блоков. Эти блоки могут быть заполнены вопросами, темами, именами учащихся.

Следующее приложение ***Crosswordlabs.com*** даёт возможность проверки изученной лексики с помощью кроссворда, который можно найти уже готовым либо создать свой. Ресурс ***Crosswordlabs.com*** удобен тем, что не требует регистрации, очень прост и удобен в использовании, может быть распечатан либо выведен на экран.

На этапе введения нового материала можно применить такие игровые приложения, как ***Learningapps.org***, ***Flippity.net***, ***Ideaboardz.com***.

Ресурс ***Learningapps.org*** может предложить учащимся задания на нахождение пары, классифицирование по различным принципам, ввод текста, сортировку картинок, викторину с выбором ответа, заполнение пропусков, восстановление правильного порядка. Учителю необходимо поделиться с учащимися ссылкой или вывести задание на экран, но для этого необходим проектор и доступ к Интернету, что может представлять некоторые трудности в плане технического оснащения кабинета.

Онлайн-ресурс создания интерактивных заданий ***Flippity.net*** требует лишь наличия учетной записи Google. На данной платформе можно создавать свои упражнения, добавлять аудио- и видеофрагменты, делиться ссылкой с учениками либо сканировать QR-код. Платформа дает учителю возможность адаптировать контент к каждому конкретному классу, программе, при необходимости применить индивидуальный подход.

Следующий игровой ресурс *Ideaboardz.com* также характеризуется простой регистрацией, удобным и понятным интерфейсом. Однако в бесплатной версии можно создавать лишь 5 досок. Данное приложение направлено больше на групповую форму работы, где каждый может записать свою часть, а затем обменяться ею и ознакомиться с другими. Дополнительные опции приложения доступны лишь в платной версии, что также может представлять трудности.

На этапе тренировки рекомендуется использовать ресурсы *Learningapps.org*, *Flippity.net*, *Quizlet.com*, *Liveworksheets.com*, *Kahoot.com*.

Приложение **Quizlet.com** позволяет создавать разнообразные карточки со словами и не только, имеет нескольких режимов:

- Flashcards – основной режим, целью которого является обучение новым словам. Можно перелистывать карточки, сложные помечать звёздочкой и откладывать, перемешивать колоду. Данный режим больше направлен на самостоятельное изучение лексики учащимися, поэтому может быть использован учителем в качестве дополнительного задания при наличии свободного времени на уроке либо домашнего задания с целью отработки лексического материала;

- режим Learn, задачей которого является закрепление и проверка знаний: необходимо записать перевод слова, которое будет показано на экране. К плюсам данного режима можно отнести команду «I mistyped!», которая применяется, если учащиеся допустили опечатку, после чего приложение засчитает им правильный вариант;

- Speller – режим, в котором учащимся нужно записать услышанное слово. Он способствует быстрейшему запоминанию слов, развитию умений понимания речи на слух, а также формированию навыков правописания;

- Режим «Test» на основе изученных слов составляет тест, который состоит из перевода, соотношения, выбора правильного варианта из нескольких, задания на «верно или неверно». В данном режиме имеется возможность также и распечатать тест;

- Scatter – игра, суть которой состоит в том, чтобы найти пару для перевода. Для этого необходимо переместить одно слово к другому, если пара правильная, то она исчезает. Данная игра больше направлена на индивидуальное использование с целью тренировки и запоминания изученной лексики.

К преимуществам приложения *Quizlet.com* можно отнести возможность использования готовых материалов или создания своих. Однако в готовых упражнениях могут встречаться ошибки и опечатки. Игровое приложение просто в использовании, учитель может отслеживать выполнение заданий учащимися, просматривать ошибки.

Следующая игровая платформа **Liveworksheets.com** схожа с *Learningapps.org* и состоит из разнообразных готовых заданий с

возможностью создания своих. Одним из больших плюсов является создание учётной записи для учащихся, закрепленной за личным кабинетом учителя, где он сможет следить за выполненными заданиями.

На этапе речевой практики применяются такие ресурсы, как *Flippity.net*, *Ideaboardz.com*, *Wheeldecide.com*.

Приложение *Socrative.com* рекомендуется использовать на этапе контроля знаний, но можно и на других этапах. Данная платформа даёт возможность проведения викторин, опросов с целью проверки знаний. Чтобы воспользоваться приложением, учитель должен пройти простую регистрацию на сайте, затем создать PIN-код, поделиться им с учениками, которые в свою очередь присоединяются к игре. В приложении можно найти готовые задания, которые включают в себя правильный выбор из нескольких вариантов, задания на «верно или неверно», а также короткие ответы. Либо же они могут создать свои упражнения с возможностью сохранения у себя в учётной записи. Учитель видит в своем личном кабинете, как ученики справляются с тестом, может проанализировать типичные ошибки, чтобы в дальнейшем проработать их. Благодаря быстрой проверке учителю не нужно тратить много времени на проверку тестов, которые могут включать в себя более 100 вопросов. К недостаткам можно отнести то, что учащиеся не могут вернуться к предыдущему вопросу и проверить его или исправить ошибку. Онлайн-сервис *Socrative.com* является одним из наиболее удобных и популярных приложений, используемых учителем на уроках.

Опыт использования вышеперечисленных приложений на уроке английского языка автором данной работы позволяет утверждать, что уроки проходят интереснее, ученики проявляют желание изучать новый материал, а затем тренировать его, проверять знания с помощью игровых приложений. Также отмечается повышение уровня мотивации к изучению иностранного языка, экономится время учителя при проверке тестов. При выполнении заданий задействуются все ученики, а урокам придаётся дополнительная наглядность и разнообразие.

Таким образом, игровые приложения способствуют формированию мышления и внимания, мотивации к познавательной деятельности, развитию творческих способностей, развитию навыков работы в группе, в парах, индивидуально и вместе с классом.

### Литература

1. Погребнякова Е.Ю., Холjuta О.Ю. Использование мультимедийных средств обучения на уроках английского языка как условие повышения уровня знаний и познавательной активности обучающихся // Молодой ученый, 2019, № 7, с. 159-161.
2. Штурба Я.Ю., Лалова Т.И. Использование Интернет-ресурсов в изучении иностранного языка. – М., 2013. – 29 с.