

3 Способствует импровизации и гибкости, позволяя делать заметки на выведенных на доску упражнениях.

4 Предоставляет большой спектр возможностей учащимся для работы в команде, развития социальных навыков.

Не стоит забывать и про минусы интерактивных досок, среди которых в первую очередь следует выделить их высокую стоимость, а также отсутствие опыта работы с подобным оборудованием (т.е. возникает необходимость организации дополнительного обучения).

В заключение отметить, что использование интерактивных досок в процессе обучения позволяет интенсифицировать усвоение материала, разнообразить уроки и вызвать больший интерес у учащихся. С данным видом оборудования работать проще, эффективнее и продуктивнее. Работа с интерактивной доской экономит время, избавляет от неэффективной формы подачи материала и помогает в организации самостоятельной работы и работы в группах. Достоинств у интерактивных досок гораздо больше, чем недостатков, а недостатки легко решаемы. Дальнейший информационный прогресс подталкивает к желанию овладеть новыми видами интерактивного обучения, следовательно умение работать с интерактивной доской важно и нужно.

Литература

1 Беляева, Л. А. Интерактивные средства обучения иностранному языку. Интерактивная доска: учебное пособие для вузов / Л. А. Беляева. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 157 с.

2 Кашлев, С. С. Интерактивные методы обучения: учебно-методическое пособие : [16+] / С. С. Кашлев. – 2-е изд. – Минск : ТетраСистемс, 2013. – 223 с.

3 Федотова, В. С. Цифровые инструменты и сервисы в работе учителя : учебное пособие / В. С. Федотова. – Санкт-Петербург : Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина, 2020. – 220 с.

УДК 373.5.091.33:004.9:811.111

С. А. Ханеня

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

В данной статье рассматривается применение компьютерных игр в обучении английскому языку в средней школе. Представлены различные подходы к использованию игр, такие как применение эдьютейнмента, развитие словарного запаса, грамматики и навыков чтения, а также использование игровых ситуаций для развития коммуникативных навыков. Подчеркивается значение мотивации учеников через компьютерные игры и применение разнообразных форматов игр, включая многопользовательские, ролевые и виртуальную реальность. Даются рекомендации по интеграции игровых элементов в учебный процесс для повышения эффективности обучения английскому языку и развития межкультурной коммуникации.

С развитием информационных технологий и ростом популярности компьютерных игр возникает вопрос о возможном применении игровых методов в образовательном процессе. В частности, игровые методики могут быть полезны в обучении английскому языку, так как позволяют сделать процесс изучения более интересным.

Первый шаг в интеграции компьютерных игр в учебный процесс – выбор подходящих игр. Важно учесть возраст учеников, их уровень английского языка и интересы. Рекомендуется выбирать игры с сильным сюжетом, в которых диалоги и тексты на английском языке являются важными элементами игрового процесса.

При выборе подходящих игр для обучения английскому языку важно учитывать различные жанры и типы игр. Вот несколько примеров:

– Приключенческие игры и квесты: в подобных играх, как правило, предусмотрено большое количество текстовых и голосовых диалогов на английском языке, что способствует развитию навыков чтения, аудирования и понимания контекста.

– Образовательные игры: специально разработанные для изучения английского языка, эти игры часто содержат упражнения и задания, направленные на отработку грамматики, лексики и других аспектов языка.

– Симуляторы и стратегии: такие игры могут предложить ученикам возможность взаимодействовать с игровыми персонажами, инструкциями и описаниями на английском языке, что поможет им применять языковые знания в разных контекстах.

– Многопользовательские онлайн-игры: игры с возможностью общения с другими игроками на английском языке могут помочь ученикам развивать свои коммуникативные навыки и практиковаться в реальном общении.

Помимо жанра и типа игры также важно обратить внимание на рейтинг и содержание игры, а также учесть уровень языковой подготовки учащихся [1, с. 48].

Одним из важных преимуществ игровых ситуаций является возможность их использования для развития коммуникативных навыков. Например, ученики могут объединяться в команды и совместно проходить этапы игры, общаясь друг с другом и с игровыми персонажами на английском языке. Это позволяет им развивать навыки общения, учиться выражать свои мысли и принимать решения на английском языке в различных ситуациях [1, с. 72].

Многопользовательские игры также являются полезным инструментом для развития коммуникативных навыков. Ученики могут взаимодействовать с другими игроками, выражать свои идеи и работать в команде, преодолевая языковые барьеры и применяя свои знания английского в реальных ситуациях.

Учителя могут использовать игровой контент для организации дебатов и обсуждений на английском языке. Например, после прохождения определенного участка игры ученики могут обсуждать моральные дилеммы, проблемы и решения, предложенные игровым сценарием. Это поможет им развивать критическое мышление и аргументацию на английском языке [2, с. 103].

Виртуальная реальность (VR) может предложить ученикам возможность погрузиться в англоязычную среду и взаимодействовать с персонажами, объектами и ситуациями на английском языке. Использование VR-технологии в обучении английскому языку позволяет создать более реалистичные ситуации, в которых ученики могут применять свои коммуникативные навыки и адаптироваться к различным языковым контекстам.

Игры с элементами разных культур и традиций могут помочь ученикам развивать межкультурную коммуникацию и расширять свое понимание англоязычного мира. Ученики могут изучать различные культурные аспекты, особенности общения и мировосприятия, что поможет им стать более грамотными и культурно осведомленными гражданами мира.

Компьютерные игры могут быть использованы для создания ситуаций, в которых ученики должны презентовать свои идеи, решения или стратегии на английском языке. Например, после выполнения определенной миссии или задания, ученики могут представить свои результаты и рассказать о своем опыте перед классом. Это поможет им развивать навыки публичного выступления и презентации на английском языке.

Учителя могут предложить ученикам создать свои собственные игровые сценарии на английском языке, с использованием различных средств (например, сценарии, видеоролики, аудиозаписи). Это позволит ученикам развивать креативность, планирование и организацию, а также применять свои коммуникативные навыки для создания увлекательного и образовательного контента.

Компьютерные игры могут быть использованы не только в качестве основного материала для изучения языка, но и как дополнение к традиционным урокам. Например, учитель может предложить ученикам найти в игре определенные грамматические структуры или лексические единицы, а затем провести анализ этих примеров на уроке.

Учителя могут создавать собственные образовательные игры, адаптированные под конкретные нужды их учеников. С использованием различных платформ и инструментов для разработки игр, учителя могут разрабатывать мини-игры, направленные на отработку конкретных грамматических структур, расширение словарного запаса или развитие навыков аудирования и чтения [3, с. 318].

Игровые элементы могут быть использованы для оценки прогресса учеников и мотивации к дальнейшему обучению. Баллы, достижения, рейтинги и награды могут стимулировать учеников к активному участию в уроках и изучению английского языка. Учителя могут использовать игровые механики для отслеживания прогресса учеников, выявления слабых мест и адаптации учебного процесса.

Для успешного использования компьютерных игр в обучении английскому языку важно проводить анализ результатов и собирать обратную связь от учеников. Это поможет учителям определить, насколько эффективными являются игровые методики, и внести корректировки в учебный процесс при необходимости.

Таким образом, использование компьютерных игр в обучении английскому языку в средней школе может существенно укрепить мотивацию учеников, разнообразить уроки и повысить практическую направленность обучения. Важно правильно подобрать игры, интегрировать их в учебный процесс и следить за результатами, поддерживая с учениками обратную связь, для постоянного улучшения качества обучения [1, с. 80].

Литература

1 Gee, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy / J. P. Gee. – New York : Palgrave Macmillan, 2007. – 93 p.

2 Haan, J. de. Teaching and learning English through digital game projects / J. de Haan // Digital Culture & Education. – 2011. – № 3(1). – P. 101–123.

3 Reinders, H. Can I say something? The effects of digital game play on willingness to communicate / H. Reinders, S. Wattana // Language Learning & Technology. – 2011. – 18(2). – P. 311–328.

УДК 378.147-027.22:78:811'243:005.336.2:316.7

А. М. Целуева

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЗЫКИ И ПЕСЕН КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

В настоящей работе проводится анализ возможностей использования музыки и песен в контексте урока иностранного языка. В частности, уделяется внимание формированию у учащихся социокультурной компетенции. В такой связи рассматриваются