

В. С. Яшиш

Гомельский государственный университет им. Ф. Скорины, Республика Беларусь, г. Гомель
 Научный руководитель: Л. А. Литвинова

РОЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ НА УРОКАХ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Игру как метод обучения и передачи опыта старших поколений младшим люди применяли еще в древности. Современное поколение выросло на новых технологиях, для них компьютеры, смартфоны, планшеты не являются чем-то необычным. Все это повлияло на их образ мышления и представление о современном мире. Именно поэтому использование компьютерных технологий становится весьма эффективным средством обучения, позволяющим расширить образовательное пространство современной школы. Одновременно с традиционными играми на уроках английского языка широкое применение получают обучающие компьютерные игры. Компьютерная игра – это вид обучающей игровой деятельности, имитирующий реальные ситуации при помощи компьютерных технологий и предназначенный для активизации образовательного процесса. Значительное отличие обычной игры от компьютерной заключается в создании искусственной среды и выстраивании индивидуального пути обучения [1, с. 64].

Рассмотрим процесс разработки и планирования уроков с использованием обучающих возможностей компьютерных игр. Перед первым занятием учитель должен поинтересоваться у учащихся играют ли они в компьютерные игры и как часто они это делают; узнать в какие компьютерные игры они играют и какие у них самые любимые; расспросить играют ли они сами или со своими друзьями и т. д. Это может быть письменная анкета или обсуждение всем классом. Но перед тем как использовать образовательную компьютерную игру на уроке иностранного языка, преподавателю следует учесть несколько следующих важных моментов:

- игра должна иметь образовательную цель и использоваться для мотивации учащихся, а не только для развлечения;
- игра должна быть сосредоточена на использовании иностранного языка; с ее помощью учащиеся должны изучать, тренировать и закреплять знания по языку, содержание должно быть соответствующим;
- игра должна соответствовать учебной программе;
- игра должна быть технически простой в использовании;
- игра должна соответствовать возрасту и уровню знаний учащихся; желательно использовать короткие игры, в противном случае учащиеся могут потерять к ней интерес;
- учитель должен решить, на каком этапе урока будет использоваться компьютерная деятельность и какова ее цель;
- учитель должен представить правила игры прежде, чем показывать ее учащимся.

Довольно популярной является игровая платформа Kahoot!, которая используется на занятиях не только в школах, но и в других учебных заведениях. На сайте предоставлен каталог игр, каждая из которых является викториной, содержащей вопросы с несколькими вариантами ответов. Учащиеся собираются вокруг общего экрана, например, интерактивной доски, проектора, или монитора. Игровой процесс простой: все игроки одновременно отвечают на вопросы используя свои устройства (например, мобильные телефоны). Вопросы выводятся учащимся на экран по одному. Участники набирают очки за каждый правильный ответ. В конце викторины на экран выводится количество очков всех участников, набранных во время ответа на ее вопросы [2]. На данной платформе можно отрабатывать и закреплять материал по грамматике и лексике английского языка.

Для отработки лексического материала отлично подойдут такие компьютерные игры, в которых, например, показываются слова и их изображение на картинке. Произношение слов можно прослушать, а после того, как учащийся запомнил все слова, он может пройти небольшой тест, где нужно правильно записать слово, прослушав его или посмотрев на картинку. За каждый правильный ответ учащийся получает очки. Такие игры можно использовать для контроля знаний вместо

диктантов. Примером может служить игра Digital Dialects, в которой присутствует большой выбор тематической лексики.

Тем не менее геймификация процесса изучения иностранного языка не всегда предполагает использование только образовательных компьютерных игр. К примеру, создатели компьютерной игры Fable уделили особое внимание сюжету и повествованию. Игра предлагает диалоги общим объемом в 360 тысяч слов. На протяжении всей игры можно выбирать, делать ли добрые дела и помогать ли окружающим людям. Основываясь на выборе, формируются репутация и характер персонажа. Эта игра считается классической. Она фокусируется на реализме, и каждый персонаж на улице делает какой-нибудь комментарий или приветствует игрока, погружая в среду иноязычного общения. Озвучка является одним из главных достоинств игры и отлично подходит для изучения британского английского.

Применение компьютерных игр на уроках английского языка, безусловно, имеет свои преимущества такие, как:

- игры расширяют словарный запас учащихся по английскому языку в знакомой и комфортной обстановке, где они чувствуют себя уверенно;
- во время игры учащиеся постоянно находятся в языковой среде;
- игры повышают мотивацию и стремление к самосовершенствованию;
- вызов и соревнование являются ключевыми факторами для любой игры, и учащиеся уделяют больше внимания выполнению задания;
- междисциплинарный подход: учащиеся также используют знания из других дисциплин;
- игры развивают критическое мышление, воображение и умение решать проблемы;
- игры предлагают новые и динамичные формы обучения, которые заменяют традиционные рабочие тетради;
- игры могут быть адаптированы для разных уровней знаний;
- обучающие игры просты в понимании и использовании;
- развивающие игры не занимают много времени;
- мгновенная обратная связь как для учащихся, так и для преподавателя;
- игры могут использоваться в классе в качестве поощрения учащихся;
- существует огромный выбор образовательных игр, педагог легко может подобрать нужный вариант;
- компьютерные игры доставляют удовольствие и могут помочь снять стресс [3, с. 114].

Обучение с использованием компьютерных игр содействует ускорению процесса усвоения информации учащимися, облегчает процесс закрепления пройденного материала, а также повышает мотивацию у учащихся. Процесс обучения становится более интересным и творческим как для учащихся, так и для учителя. При этом использование компьютерных игр позволяет соблюдать принцип доступности и учитывать индивидуальный темп работы каждого учащегося. Тем не менее необходимо помнить, что учитель не может быть заменен компьютером на уроке. Следует тщательно планировать время работы с компьютером и использовать его именно тогда, когда он действительно необходим.

Список литературы

1. Евтюгина А. А. Деловое общение: от стиля к жанру // Социокультурное пространство России: общество, образование, язык: выпуск. 2013. Т. 2. С. 59–70.
2. Kahoot: приложение для создания тестов, игр и викторин. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://te-st.ru/2021/07/28/kahoot-app> (дата обращения 20.04.2022).
3. Constantinescu R. S. et al. Learning by playing. Using computer games in teaching English grammar to high school students // Conference proceedings of eLearning and Software for Education (eLSE). Carol I National Defence University Publishing House, 2012. №. 02. С. 110–115.