

**О. В. Северинец**  
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

**О. П. Метельская**  
(Гомельская Иррининская гимназия, Гомель)

## **ОБУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ НА ФАКУЛЬТАТИВАХ ПО ИНФОРМАТИКЕ**

*В статье освещаются вопросы применения различных современных методик обучения иностранному языку. Описываются принципы реализации метапредметных связей в обучении английскому языку на факультативных занятиях по информатике. Даются практические советы по созданию обучающих игр по предмету «Английский язык».*

В свете стремительного развития информационно-коммуникативных технологий процесс обучения иностранному языку все чаще требует выхода за рамки аудиторного изучения языкового материала. Сегодня образование предполагает не только использование технических средств обучения, но и нахождение новых форм, методов и подходов к процессу обучения. Современные школьники / студенты имеют возможность посредством сети Интернет вести переписку с носителями иностранного языка, общаться с ними в различных мессенджерах, участвовать онлайн в различных международных конференциях, конкурсах, проектах и т. п.

Ещё одной важной составляющей сегодняшнего процесса обучения является реализация метапредметного подхода. Использование данного подхода как принципа организации учебного процесса не только открывает широкие возможности взаимодействия дисциплин, но и в высшей степени способствует формированию языковой компетенции школьников и студентов, развивает способность перерабатывать материал различными способами [1, с. 115].

Однако на данный момент остаётся актуальным вопрос мотивации учащихся к изучению иностранного языка. Школьники / студенты не всегда чётко представляют себе перспективу знания, к примеру, английского языка. Для них иностранный язык – это один из предметов, который изучается в школе / вузе. Задача преподавателя в данном

случае – заинтересовать учащегося, открыть и показать возможности реализации себя в мире знания языка.

Авторы статьи ставят своей целью описание практического применения всех вышеперечисленных подходов при обучении английскому языку на факультативных занятиях по информатике. Стоит отметить, что взаимодействие учителя английского языка с учителем информатики реализует ещё один немаловажный подход в обучении – *team teaching* – так называемое «командное (групповое) преподавание». В широком смысле *team teaching* – это педагогическое сотрудничество, взаимодействие двух и более преподавателей с целью сделать процесс обучения более эффективным [2, с. 136; 3, с. 8].

В сфере информационных технологий постоянно растёт спрос на образовательные игры. Современные школьники / студенты большую часть времени проводят у компьютеров, телефонов и других гаджетов, позволяющих играть в различные игры. Однако не все игры способствуют развитию навыков адаптации человека в обществе и приобретению новых знаний. В этой связи растёт число запросов на создание именно обучающих игр, когда в процессе игры приобретаются новые знания, умения, создаются интерактивные условия их применения на практике.

При подготовке к республиканским конкурсам по созданию интерактивных апплетов по предмету «Английский язык», авторами статьи была отобрана группа учеников, которые создавали игры, позволяющие изучить различные темы на английском языке. Учащиеся работали в среде программирования Scratch на факультативных занятиях по информатике, так как изучение данной среды не входит в школьную программу. Scratch (Скретч) является простым и доступным языком программирования, позволяющим создавать интерактивные истории и игры, а потом делиться ими по всему миру [4]. Скретч был разработан как новая учебная среда для обучения школьников программированию. Он позволяет создавать фильмы, играть с различными объектами, видоизменять их, перемещать по экрану, устанавливать формы их взаимодействия. Это объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются из разноцветных кирпичиков команд [5].

В создании обучающей игры по английскому языку крайне важна сплочённая педагогическая работа. Задача учителя по английскому языку – помочь учащемуся правильно составить план игры: в зависимости от цели (изучение нового материала, повторение и отработка изученной темы, контроль знаний) игра должна иметь методически правильное оформление; разделы, если их несколько, должны быть взаимосвязаны и логичны. Учитель по информатике

следит за технической стороной создания проекта: обучает и подсказывает, как сделать, чтобы игра «работала» – объекты двигались, выполнялись необходимые действия и т. п. По сути, над созданием игры работает команда, в которой у каждого участника есть свои задачи, объединённые одной целью – разработка «продукта», который будет отвечать и методическим, и техническим требованиям. Нередко несколько учащихся решают трудиться над одним проектом, и здесь роли распределяются следующим образом: кто-то отвечает за геймдизайн, кто-то за написание кода, кто-то за представление готовой игры судьям или заинтересованным лицам. Однако и в данном случае учителя выступают в роли своеобразных менторов, которые направляют, подсказывают и указывают на ошибки.

В результате такой работы учащиеся получают бесценное количество знаний, умений и навыков:

- работа в команде развивает ответственность перед другими участниками создания проекта; совместная работа положительно влияет и на дальнейшие взаимоотношения в классе / школе;

- учащиеся получают новые знания по предмету, в данном случае английскому языку. Игры могут быть направлены на изучение новых лексических единиц, грамматических конструкций, правил чтения. Создаются разделы для интерактивной отработки полученных знаний (угадывание слов, ответы на вопросы, подстановка грамматических структур). На этапе создания игры, а затем и при множественных проверках работы готового продукта учащиеся доводят полученные знания и умения до автоматизма;

- изучение программирования на языке Scratch формирует не только логическое и алгоритмическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа, создаются условия для активного, поискового учения. Школьники учатся понимать и создавать компьютерные программы, использовать компьютер для решения различных задач.

Созданные под руководством авторов статьи проекты обучающих игр можно посмотреть на сайте сообщества и среды программирования Scratch по адресу <https://scratch.mit.edu/> [6], [7]. Хотелось бы отметить, что игры могут дополняться различными разделами, уровнями или быть объединены в проекты, к примеру, по изучению тем на разных ступенях школьного обучения либо по уровню владения языком.

Таким образом, разработка обучающих игр позволяет не только реализовать множество педагогических методик и подходов к изучению предметов, но и даёт возможность пользоваться готовыми «интеллектуальными продуктами» другим заинтересованным людям.

### **Список использованной литературы**

1. Полевая, Т. Н. Междисциплинарный подход к обучению английскому языку на факультете иностранных языков / Т. Н. Полевая, О. В. Северинец // Вопросы лингвистики и методики преподавания иностранного языка: сб. науч. ст. Вып. 4 – Гомель: ГГУ им. Ф. Скорины, 2014. – С. 115–119.

2. Северинец, О. В. Применение методики team teaching на факультете иностранных языков / О. В. Северинец, О. И. Шеремет // Вопросы лингвистики и методики преподавания иностранного языка: сб. науч. ст. Вып. 5 – Гомель: ГГУ им. Ф. Скорины, 2015. – С. 136–141.

3. Бобырь, С. Л. Преимущества использования технологии team teaching в педагогической практике магистрантов / С.Л. Бобырь // Актуальные проблемы романо-германской филологии и методики преподавания иностранных языков: материалы IV Междунар. науч. конф., Гомель, 24 октября 2014 г. – Гомель: ГГУ им. Ф. Скорины. – С. 8–10.

4. Общие сведения. Что такое Scratch? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://scratch.by/about/>. – Дата доступа: 28.06.2019.

5. Что такое Scratch? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://scratch.ucoz.net/index/0-2>. – Дата доступа: 28.06.2019.

6. Проект «Our wonderful world» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://scratch.mit.edu/projects/277783325/>. – Дата доступа: 28.06.2019.

7. Проект «My house is my castle» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://scratch.mit.edu/projects/308948851/>. – Дата доступа: 28.06.2019.