

ДОНКОВА К. А.

**ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
ПРИ ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Аннотация. Данная статья посвящена рассмотрению эффективности использования современных информационных технологий, а именно компьютерных игр, в обучении лексике английского языка. Проводится сравнительно-сопоставительный анализ игр с коммуникативной лексической направленностью и игр, расширяющих лексический запас в процессе изучения английского языка как иностранного.

Ключевые слова: компьютерная игра, английский язык, лексика, мотивация учащихся, эффективность обучения.

DONKOVA K. A.

**EFFECTIVENESS OF USING COMPUTER GAMES
IN TEACHING ENGLISH VOCABULARY**

Abstract. This article deals with the issue of effective usage of contemporary information technologies, namely computer games, in teaching English vocabulary. The author carries out a comparative analysis of computer games with lexico-communicative orientation and games aiming to expand vocabulary when learning English as a second language.

Keywords: computer game, English language, vocabulary, motivation of students, learning efficiency.

На сегодняшний день образовательная сфера общества претерпела значительные изменения. В связи с этим в преподавании иностранного языка возникла необходимость в некоторых преобразованиях с той целью, чтобы выпускники отвечали требованиям современного общества и государства и были конкурентоспособны на рынке труда [2].

Наиболее оптимально этому запросу отвечает такая форма организации учебного процесса, как игра. Игра, в свою очередь, представляет собой особый вид деятельности, который получает расцвет в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Игра не только удовлетворяет основные потребности ребенка, но и является средством обучения иностранному языку.

В этой связи исследователи отмечают, что в процессе игры осуществляется одновременное взаимодействие подсознания, разума и фантазии ребенка. Чувство равенства, атмосфера заинтересованности и воодушевление во время игры предоставляют детям возможность побороть чувство неуверенности в употреблении иноязычной лексики в речи. Игра, не требуя эмоционального напряжения, формирует у учащихся умение быстро

принимать решения и совершенствует их умственную деятельность. Исходя из вышесказанного, мы можем обобщить, что с помощью игры у школьников реализуется интернациональное воспитание, развивается интерес к иноязычному общению, культуре и формируются речевые механизмы [1].

Цель данного исследования состоит в выявлении наиболее эффективных ресурсов при обучении английскому языку посредством сравнительно-сопоставительного анализа лексических игр с использованием информационно-компьютерных технологий. Мы провели исследование, в ходе которого были проанализированы компьютерные игры на различных онлайн-платформах. Всего было проанализировано 20 приложений.

Итак, сперва рассмотрим основную типологию ИКТ, использующих лексические игры при обучении английскому языку, и выявим отличительные особенности этих игр.

1. Образовательные приложения с играми. К данным играм логично обращаться в основной части урока при моделировании речевых ситуаций или организации тренировки грамматических правил. Работа над лексикой и, в том числе, грамматикой, осуществляется более плодотворно за счет акцентирования внимания детей на нагляднообразном мышлении. Игры этой группы содержат в себе творческий компонент, который направлен на демонстрацию творческих способностей и воображения обучающихся.

Приведем примеры такого рода игр:

- Memrise [15] – образовательный сервис, основанный на научной методике. Главное «оружие» приложения – мемы, позволяющие лучше запоминать материал. Игровые режимы варьируются и тренируют разные аспекты памяти обучающихся: визуальное изучение, повторение и закрепление. В приложении доступны тысячи видео и аудиозаписей от носителей языка, тесты, аудирование и т.д. Преимущество в работе с данным сервисом состоит и в том, что курсы можно скачать и изучать их офлайн.

- AnkiDroid [4]. С помощью учебных флеш-карточек в приложении AnkiDroid обучающимся эффективнее заучивать новую информацию, предложенную учителем на уроке английского языка, а также есть возможность скачать интересующие конкретно вас карточки и таким образом учить слова нужной тематики.

2. Приложения с дополненной реальностью. Такие игры актуальны в основной части урока и позволяют наиболее полно и реалистично переместить ученика из учебного класса в условия реальной жизни и ситуаций. Удобно, что игры осуществляются в групповых формах, а значит, основаны на непосредственном общении обучающихся.

В качестве примеров таких игр можно обозначить:

- AltspaceVR [3]. Программы создаются, как правильно, на тех же платформах,

на которых разрабатывают компьютерные игры с помощью различных инструментов для разработки программ виртуальной и дополненной реальности.

- ClassVR [6]. Это обучающая VR-платформа с уроками, посвященными английскому языку и культуре.

Компания Mondly, в свою очередь, разработала веб-сайт и приложения с бесплатными и платными курсами и предлагает уроки виртуальной и дополненной реальности. В приложении Mondly Languages [16] объединены технологии чат-бота и распознавания речи. Пользователи погружаются в атмосферу выбранного ими изучаемого иностранного языка. Ученики могут сразу вовлекаться как в устную, так и в письменную коммуникацию. Подбор коммуникативных ситуаций включает повторяемость, новизну материала и создание благоприятных условий для общения.

В MondlyVR [18] принцип изучения иностранного языка остается таким же, однако данное приложение предоставляет возможность для изучения языков в виртуальной реальности для устройств, совместимых с Daydream, Cardboard VR и Samsung Gear VR.

Отличительной же особенностью MondlyAR [17] является то, что здесь есть аватар «учитель», который перемещает в комнаты учащихся виртуальные объекты – планеты, животных, музыкальные инструменты и вовлекает пользователя в беседу, дает мгновенную обратную связь по произношению с помощью технологии чат-бота.

3. Интерактивные образовательные ресурсы с играми. К этой группе относятся игры, которые могут охватить практически все этапы урока, начиная с организационных моментов и заканчивая этапом контроля и рефлексии. Например, **Plickers** [19] – это удобное приложение для молниеносной оценки знаний учеников прямо на уроке.

Важно обратиться и к такому эффективному обучающему ресурсу, как Quizlet [20]. С помощью данного сервиса преподаватели и учащиеся могут практиковать иностранный язык при подготовке к уроку, тесту или контрольной работе или использовать Quizlet в основной части урока при изучении или проверке грамматического или лексического модуля.

Еще одним полезным приложением является Classtime [5]. Это инструмент для учителей, который помогает мгновенно оценить прогресс класса и каждого ученика индивидуально. Classtime позволяет создавать интерактивные уроки с использованием различных типов вопросов, красивых формул, изображений и Youtube видео, командных игр и пазлов.

Стоит отметить приложение Kahoot [12] для разработки образовательных проектов. С его помощью можно создать тест, опрос, учебную игру или устроить марафон знаний.

Отдельно рассмотрим лексические игры с коммуникативной лексической направленностью и игры с целью расширения лексического запаса.

К наиболее эффективным играм с коммуникативной лексической направленностью можно отнести следующие.

- The Grammar of Doom [23] – приключенческая игра, где изучающим английский язык предстоит раскрывать тайны, скрытые в стенах старого волшебного храма. Чтобы выйти из игры победителем, необходимо вооружиться знаниями грамматики и словарным запасом, чтобы строить английские предложения и решать загадки. Данную игру можно использовать в основной части урока, где главной целью учителя является повторение ранее изученных тем, или в конце урока при закреплении грамматического и лексического материала, если учащиеся только ознакомились с новой темой.

- ESL Crossword Puzzles [9]. С помощью кроссвордов в ESL Crossword Puzzles можно проверить не только знание лексики, что является первостепенным в обращении к данному ресурсу, но и навыки чтения. Разгадывая кроссворды, дети проявляют не только интеллектуальную, но и речевую активность, что является особенно важным для их успешного овладения английским языком. В свою очередь, учитель может обратиться к этому образовательному ресурсу при проверке домашнего задания с целью повторения изученной лексики и проанализировать, насколько хорошо учащиеся усвоили материал.

- Games to learn English [11]. На сайте собраны онлайн-игры разного уровня сложности, но задача у них одна – помочь выучить слова и разобраться в грамматике. С помощью данных игр возможно не только в увлекательной форме познакомиться с неизвестными лексическими единицами и грамматическими темами английского языка, но также осмыслить и обобщить уже изученные. Ученики легко преодолевают сложности при знакомстве с новым материалом в процессе игры на этом сайте за счет работы с правильно подобранным материалом в соответствии с их уровнем языка, возрастом, интересами и предпочтениями. В связи с этим урок проходит непринужденно и с пользой.

- Sesame Street [21]. Это не столько обучающий сайт, сколько игровой ресурс для детей-носителей языка. Тем не менее, он подойдет для погружения обучающихся в английский язык. Яркие и забавные изображения на сайте способствуют сосредоточению во время работы, мобилизуют психическую активность, тренируют творческое воображение и, несомненно, вызывают интерес к занятиям языком.

- Fun Brain [10]. Обучающий сайт, собравший множество онлайн-игр, материалов для чтения и видеороликов. Word Confusion – одна из самых полезных. Игра научит ребенка правильно использовать слова, которые часто путают даже носители. К Word Confusion логично обращаться в основной части урока, чтобы разнообразить задания и

поддержать уровень заинтересованности и вовлеченности учеников. Это создаст динамичную и стимулирующую для обучения атмосферу и поможет довести материал до уровня системности в сознании учащихся.

- Digital Dialects [7]. Хороший сайт, который поможет ребенку запоминать новые слова. Весь сайт – это 12 игр, каждая из которых позволяет заучить 10-15 новых слов, причем не только научиться их читать, но и отработать правильное произношение. Работая на этом сайте, учащийся за счет многократного повторения языковых единиц преодолевает неуверенность при их использовании, и у него появляется вера в собственные способности. За счет этого процесс изучения английского языка становится результативным.

Теперь остановимся на более эффективных играх, обогащающих лексический запас изучающего английский язык:

- Duolingo [8] – бесплатный сервис для изучения английского языка, предлагающий многочисленные письменные уроки и диктанты, однако разговорным навыкам тут уделяется меньше внимания. В Duolingo есть игровое «дерево навыков», по которому продвигаются пользователи, и словарный раздел, где можно практиковать уже изученные слова. Пользователи получают «очки опыта» по мере изучения языка. Навыки считаются изученными, когда пользователи выполняют все связанные с ними уроки. За один курс пользователь может изучить до 2000 слов. Немаловажно, что на каждом этапе система запоминает, какие вопросы вызвали трудности при работе и какие ошибки были допущены обучающимися. По окончании прохождения всего «дерева навыков» курса, пользователь может продолжить совершенствовать приобретенные навыки, просматривать карточки со словами и практиковать язык с помощью переводов.

- Memory match [14]. Необходимо изначально создать модуль минимум из восьми вопросов. Игрок повторяет слова: кликает на слово и справа видит к нему определение. Затем начинается игра, где надо подобрать к определениям нужные слова. С помощью данной игры учитель может начать урок, опросив таким образом учащихся выученный лексический материал быстро и в непривычной интересной форме.

- Lingualeo [13] – это эффективный сервис для увлекательной практики языков, в котором доступно 7 бесплатных режимов изучения и 5 режимов только для премиум-подписчиков. План обучения подбирается индивидуально для обучающегося и обновляется в зависимости от уровня знания языка и его интересов. Lingualeo предлагает изучать английский язык с помощью интересных пользователю материалов: аудиокниг и песен, видеозаписей или текстов. Среди источников оригинального текста и аудио – выступления на конференциях TED и курсы образовательного сайта Coursera. Кроме того, в Lingualeo есть программы подготовки к ЕГЭ и TOEFL. Особенно примечательно для учителя то, что в

рамках этого сервиса предоставляется возможность создавать собственные курсы и делиться ими с учениками.

Итак, мы описали и предложили наиболее эффективное использование на уроке по английскому языку игр с коммуникативной лексической направленностью и игр с целью расширения лексического запаса. Обе группы игр, несомненно, гарантируют продуктивную работу при изучении английского языка. Однако, между ними есть существенная разница, заключающаяся в том, что в лексических играх с коммуникативной направленностью (ESL Crossword Puzzles, Games to learn English, Fun Brain) главной целью является овладение языком как явлением социальным, служащим средством общения в устной форме (аудирование и говорение), а также и в письменной форме (чтение и письмо). В то время как игры, расширяющие лексический запас (Duolingo, Lingualeo, Memory match), направлены лишь на овладение правилами употребления конкретных языковых единиц, не на коммуникацию в целом. Подобные игры увеличивают активный словарь лишь за счет механического введения новой лексики. А игры с коммуникативной лексической направленностью за счет творческого применения уже изученной лексики в новых контекстах. Следовательно, игровой аспект в описанных выше приложениях выражен неодинаково.

Таким образом, в ходе сравнительно-сопоставительного анализа лексических игр мы приходим к следующему заключению. Для максимальной оптимизации процессов обучения английского языка с использованием исследуемых ИКТ, логично изначально использовать лексические игры на расширение словарного запаса с целью знакомства учащегося с новой лексической единицей. Только на дальнейшем этапе изучения иностранного языка использовать игры коммуникативного лексического характера, способствующие развитию лексического навыка по свободному употреблению слов и словосочетаний для выражения своих мыслей и понимания высказываний собеседника.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Артамонова Л. Н. Игры на уроках английского языка и во внеклассной работе // English. – 2008. – № 4. – С. 36–38.
2. Современные методы и технологии преподавания иностранных языков: сб. науч. ст. / Чуваш. гос. пед. ун-т ; отв. ред. Н. В. Кормилина, Н. Ю. Шугаева. – Чебоксары : Чуваш. гос. пед. ун-т, 2019 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://kpfu.ru/staff_files/F_1487775798/Sovremennye_metody_i_tekhnologii_prepodavaniya_inostrannykh_yazykov.pdf (дата обращения: 22.03.2021).

3. AltspaceVR [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.microsoft.com/enus/p/altspacevr/9nvr7mn2fchq?activetab=pivot:overviewtab><https://www.microsoft.com/enus/p/altspacevr/9nvr7mn2fchq?activetab=pivot:overviewtab> (дата обращения: 18.04.2021).
4. AnkiDroid [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ichi2.anki&hl=ru&gl=US>. (дата обращения: 18.04.2021).
5. Classtime [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.classtime.com/ru/> (дата обращения: 18.04.2021).
6. ClassVR [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.classtime.com/ru/> (дата обращения: 18.04.2021).
7. Digital Dialects [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.digitaldialects.com/English.htm> (дата обращения: 18.04.2021).
8. Duolingo [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.duolingo.com/learn>. – (Дата обращения: 18.04.2021).
9. ESL Crossword Puzzles [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.digitaldialects.com/English.htm> (дата обращения: 18.04.2021).
10. Fun Brain [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.funbrain.com/videos/highlights-animated-storybooks/lets-go-fishing> (дата обращения: 18.04.2021).
11. Games to learn English [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gamestolearnenglish.com/> (дата обращения: 18.04.2021).
12. Kahoot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kahoot.it/> (дата обращения: 18.04.2021).
13. Lingualéo [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://lingualéo.com/ru> (дата обращения: 18.04.2021).
14. Memory match [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://play.google.com/store/search?q=Memory%20match&c=apps&hl=ru&gl=US> (дата обращения: 18.04.2021).
15. Memrise [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.memrise.com/ru/> (дата обращения: 18.04.2021).
16. Mondly Languages [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://app.mondly.com/home> (дата обращения: 18.04.2021).
17. MondlyAR [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.producthunt.com/posts/mondlyar> (дата обращения: 18.04.2021).

18. MondlyVR [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://store.steampowered.com/app/1141930/Mondly_Learn_Languages_in_VR/ (дата обращения: 18.04.2021).
19. Plickers [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plickers.client.android&hl=ru&gl> (дата обращения: 18.04.2021).
20. Quizlet [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://quizlet.com/latest> (дата обращения: 18.04.2021).
21. Sesame Street [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.sesamestreet.org/home> (дата обращения: 18.04.2021).
22. Spin to win [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://play.google.com/store/search?q=Spin%20to%20win&c=apps&hl=ru&gl=US> (дата обращения: 18.04.2021).
23. The Grammar of Doom [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.english-online.org.uk/games/grofdoom/grofdoom1.htm> (дата обращения: 18.04.2021).