

# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Жабборова Шоира Болтаевна,  
Ст.преподаватель  
Термезский государственный университет,  
Термез, Узбекистан  
Электронная почта:  
Мобильный телефон: +998915790504  
Давлятов Шохрух,  
Студент 3 курса  
Термезский государственный университет,  
Термез, Узбекистан  
Электронная почта:davlatovsohruh7@gmail.com  
Мобильный телефон: +998937680999

## АННОТАЦИЯ

В презентуемой статье анализируются проблемы использования современных информационных технологий, в частности компьютерных игр в обучении иностранному языку. Рассматриваются некоторые вопросы по использованию компьютерных игр на уроке. Проводится обзор наиболее популярных компьютерных игр в сфере обучения иностранному языку.

**Ключевые слова:** компьютерная игра, иностранный язык, мотивация учащихся, процесс обучения, эффективность обучения.

## ABSTRACT

The article outlines the usage of modern information technologies, namely computer games in teaching a foreign language. Problems of the use of computer games at lessons are touched upon. The article reviews the most popular computer games in the field of foreign languages.

**Key words:** computer game, foreign language, motivation of students, learning process, learning efficiency.

## АННОТАЦИЯ

Тақдим этилган мақолада замонавий ахборот технологияларидан, хусусан, чет тилини ўқитишда компьютер ўйинларидан фойдаланиш муаммолари таҳлил қилинган. Дарсда компьютер ўйинларидан фойдаланиш бўйича айрим масалалари кўриб чиқилган. Чет тилини ўқитиш соҳасида машхур компьютер ўйинларини кўриб чиқиш амалга оширилади.

**Калит сўзлар:** компьютер ўйини, чет тили, ўқувчиларнинг мотивацияси, ўқув жараёни, таълим самарадорлиги.

Уникальность феномена компьютерных игр заключается в возможности самостоятельного изучения языка учащимися и повышении их заинтересованности.

Целью данной статьи является анализ наиболее популярных видов компьютерных игр как вида обучающей игровой деятельности.

Исследования в сфере дидактики игровых технологий и методики компьютеризации процесса обучения были проведены такими зарубежными и российскими исследователями, как Д. Диксон, Р. Халед, С. Детрединг, М.А. Китайгородская, Д.Б. Эльконин, А. Марцевски, Ю.П. Олейник, Д. Дичева и др.

Следует отметить, что компьютерная игра – вид обучающей игровой деятельности, имитирующий реальные ситуации с помощью компьютерных технологий, и предназначенный для активизации учебного процесса. Вслед за лингвистами А.А. Евтюгиной, А.Н. Хусаиновой мы полагаем, что существенное отличие обычной игры от компьютерной заключается в создании искусственной среды и выстраивании индивидуальной траектории обучения. Ученик в процессе игры вынужден принимать самостоятельные решения для успешного ее прохождения [1, С.196]. Лингвист Н. П. Анিকেева считает, что особенностью игры является то, что она позволяет учащимся чувствовать себя свободными, самостоятельными и независимыми. Для того, чтобы игра была эффективной, необходимо выполнить ряд условий. Одно из них – верная позиция педагога в игре. Он не должен выступать в роли судьи, наблюдателя или распределителя ролей, а «должен играть и быть частью игры» [2, С.113]. Компьютерная игра призвана организовать процесс обучения таким образом, чтобы учебный материал усваивался просто и эффективно. «Применение цвета, графики, звука, современных средств видеотехники позволяет моделировать различные ситуации и среды» [3, С.46].

По утверждению методистов на начальном этапе обучения могут применяться такие компьютерные игры, как «Dora's Big Birthday Adventure» или «Dora's Lost and Found Adventure». Данные игры расширяют словарный запас ребенка по теме «Праздники» и «Окружающий мир», совершенствуют его навыки аудирования и чтения благодаря аутентичным материалам, содержат правила словообразования [4]. Основной идеей серии компьютерных игр «Английский язык от А до Z», которая состоит из трех частей, заключается в поиске различной информации и её использовании для выполнения заданий. Первая часть содержит лингвострановедческий

компонент: исторические факты об Англии и английском языке. Вторая часть знакомит игрока с лексикой по теме «Транспорт», предлагает сравнить выражения, используемые в речи двух языков, для ответа на вопрос «Который час?». В третьей части игроку предлагается выполнить большое количество подстановочных упражнений, направленных на тренировку составления предложений согласно установленному прямому порядку слов.

Таким образом, компьютерная игра предлагает несколько дополнительных опций к обычной: во-первых, выбор сложности, во-вторых, учет уровня знаний языка при выборе заданий, в-третьих, элемент случайности при переходе от одного уровня к другому. Но, несмотря на то, что компьютерные игры можно применять на любом этапе урока и при любом уровне владения языком, они остаются вспомогательными средствами. Педагог должен обладать знаниями в сфере применения информационных технологий на уроке иностранного языка. Использование компьютерных игр на уроке дает возможность мотивировать учеников, поддерживать их интерес к обучению.

Для успешного применения обучающих игровых программ необходимо сформировать у педагога особое игровое мышление. Педагог должен понять, что именно от него требуется для вовлечения ученика в процесс игры. Несмотря на существование огромного количества электронных образовательных ресурсов учитель остается транслятором информации: учитель говорит - ученик слушает. Такая форма подачи информации не принимает во внимание индивидуальные особенности каждого ученика. Применение компьютерных игр в образовании может стать выходом из данной ситуации посредством создания верных условий для изучения материала школьной программы дома и на уроке.

Необходимо также остановиться на таком мнении, как обучение как таковое, уже содержит элементы игры: многие педагоги используют различные способы и методы обучения, которые воспринимаются учениками как игра. Разработка методик применения компьютерных игр обусловлена актуальностью информатизации образования, которая способна обеспечить мотивацию учащихся к самостоятельной деятельности. Методы и способы обучения, применяемые в традиционной системе образования, не могут быть использованы в новой парадигме образования, предполагающей максимальную степень самостоятельности ученика.

В нашей статье мы разделяем точку зрения Е.В. Соболевой, которая считает, что компьютерные игры применяются в обучении достаточно давно, «их дидактический потенциал высок» [5,С.1]. Это обусловлено тем, что изучение нового материала становится увлекательной деятельностью, способной превратить ученика из пассивного слушателя в активного

участника процесса обучения, создать условия для нового понимания изученного материала. Эффективность такого метода связана с «переходом от уровня к уровню», позволяющим выполнять новые игровые действия [6,С.11].

Таким образом, компьютерная игра обеспечивает: во-первых, мотивацию изучения иностранного языка, во-вторых, эффективное запоминание лексических и грамматических единиц через образность и визуальность языкового материала, в-третьих, возможность самостоятельно изучать язык, в-четвертых, наличие соревновательного компонента в обучении благодаря возможности играть с другими участниками по сети.

### **Список литературы**

1. Евтюгина А. А., Хусаинова А. Н. Компьютерные игры в обучении иностранному языку. // Наука. Информатизация. Технологии. Образование: материалы XI международной научно-практической конференции, г. Екатеринбург, 26 февраля - 2 марта 2018 г. - Екатеринбург: Издательство РГППУ, 2018. - С. 194-201.
2. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: книга для учителя. - Москва: Просвещение, 1987. - 144 с.
3. Беляева Е. Б. Готовность младших школьников к изучению иностранного языка в начальной школе // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. - 2010. - №6. - С. 45-48.
4. Соболева Е. В. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования / Е. В. Соболева [и др.] // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. - 2017. - Т. 7. № 4. - С. 7-25.
5. Deterding S. Gamification: Toward a Defenition / Deterding S., Kahled R., Nacke L., Dixon D. // CHI. - 2011. - P. 1-4.

### **Детские компьютерные игры по изучению английского языка [Электронный ресурс].**

Режим доступа: <https://perluna-detyam.com.ua/forum/vse-dlya-obucheniya-detej-anglijskomu-yazyku/1194-detskie-kompyuternye-igry-po-izucheniyu-anglijskogo.html> (дата обращения: 20.01.2018).