

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: ИКТ в преподавании иностранных языков»

## **Интерактивная обучающая игра как инструмент e-learning технологии при обучении английскому языку**

**Научный руководитель – Радионова Светлана Александровна**

*Мазитова Алина Ришатовна*

*Студент (бакалавр)*

Набережночелнинский институт социально-педагогических технологий и ресурсов,  
Филологический факультет, Кафедра романо-германских языков и методик их  
преподавания, Набережные Челны, Россия

*E-mail: alinka.malina.2015@mail.ru*

Современное общество находится на информационном этапе развития, где все больше возрастает роль знаний, информации и информационных технологий. Применение информационных технологий в образовательных учреждениях и в системе образования в целом удовлетворяет потребности современного общества и обеспечивает эффективное взаимодействие людей.

Одной из важнейших задач школы на сегодняшний день является формирование социально успешной личности, способной к дальнейшему самообразованию и развитию [1]. Современные условия сложились таким образом, что учителями являются личности, привыкшие жить в стабильном и системном мире, а нынешние ученики относятся к поколению мира VUCA: нестабильного, неопределенного, сложного и многозначного [3].

Адаптация к новым условиям привела к формированию у большинства представителей молодого поколения нового типа мышления - «клипового мышления» [4]. В данном контексте возникает вопрос изменения содержательной части учебного материала, в том числе и форм домашнего задания, так как только при условии правильно организованной домашней работы учащихся может быть решена проблема повышения эффективности обучения в современной школе.

Целью домашнего задания является повторение и закрепление материала, устранение пробелов знаний, непрерывная практика и тренировка. Домашнее задание не должно вызывать у учащихся отрицательных эмоций, а только повышать мотивацию к изучению английского языка. С целью закрепления полученных на уроке знаний, домашнее задание может выполняться в форме интерактивной обучающей игры, которая способствует повышению мотивации к обучению, дает возможность осуществлять принцип дифференцированного обучения, обеспечивает усвоение и закрепление большего объема материала; у учащихся формируются навыки работы с информационными технологиями, что является предпосылкой для их дальнейшего самообразования.

Ученики младшего и среднего школьного возраста с энтузиазмом решают задачи в игровой форме. Учителю необходимо лишь подобрать задания в соответствии с возрастными особенностями учащихся. Материал, отбираемый для обучающей игры, должен быть созвучен изучаемому разделу, применимым для дальнейшего получения знаний, структурированным и визуальным [2].

Дидактически важным является сохранение структуры интерактивной обучающей игры, а именно, наличие следующих элементов: дидактической задачи, игровой задачи, результата игры, игровой среды/персонажей, игровых правил и действий, обратной связи. В игру могут быть включены графика, текстовая информация, звуки и видеоролики. Чем больше типов контента используется, тем сложнее и увлекательнее будет игра.

Сценарий игры может быть линейным и разветвленным, в зависимости от поставленной дидактической задачи. Необходимо отметить, что применение сложного разветвленного сюжета повышает вероятность того, что ученик захочет пройти игру повторно, следовательно, шансы на более эффективное усвоение учебного материала увеличиваются.

На сегодняшний день существует множество онлайн-платформ как для создания, так и для подбора готовых обучающих игр. В связи с этим возникают сложности как с материальной, так и с прагматической стороны: большинство платформ являются платными и предлагают лишь кратковременный бесплатный доступ; из предложенных игр для изучения английского языка трудно подобрать ту, которая бы соответствовала грамматическому и лексическому содержанию изучаемого раздела.

Наиболее доступной для пользователя персонального компьютера является программа Power Point. В данной программе посредством использования гиперссылок, триггеров и анимации были созданы две пробные версии обучающих игр для учеников пятых и sixth классов, изучающих английский язык по УМК «Spotlight».

Игра с линейным сюжетом «Let's go shopping» для пятого класса дается в качестве домашнего задания с целью закрепления лексики по теме «Shops and Products» и совершенствования грамматических навыков употребления определенного и неопределенного артиклей в рамках темы. В ходе игры ученики выполняют задания с целью получения кодового слова. Кодовое слово складывается из букв, которые ученик получает за каждое выполненное задание. В игру включены задания на заполнение пропусков, классификацию, соотнесение, поиск необходимой информации и т.д. В случае правильного выполнения всех заданий ученик без особых затруднений составляет кодовое слово, в противном случае, применяет догадку и достраивает слово либо проходит игру еще раз. В любом случае интерактивная познавательная игра положительно скажется на достижении образовательных целей.

Применение интерактивной обучающей игры в качестве домашнего задания предоставляет широкие возможности как для обучающихся, так и для тех, кто занимается организацией учебного процесса. Полученные в ходе прохождения интерактивной обучающей игры знания, умения, навыки пригодятся учащимся в самосовершенствовании и их дальнейшем самообразовании.

### Источники и литература

- 1) Проект Приказа Министерства образования и науки РФ «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования в новой редакции»: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/56619643/#ixzz54N1KSPhw>
- 2) Сергеев А.Г., Немонтов В.А., Баландина В.В. Введение в электронное обучение. Владимир, 2012.
- 3) Harvard Business Review «VUCA: с чем это едят и какая от этого польза?»: <http://hr-russia.ru/management/operatsionnoe-upravlenie/a13351/>
- 4) Наукovedение интернет-журнал №5 (24) 2014: Семеновских Т.В. Феномен «клипового мышления в образовательной среде»: <https://naukovedenie.ru/PDF/105PVN514.pdf>