



**Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего  
образования  
«Воронежский государственный университет»**

# **Игрофикация обучения иностранному языку как составляющая проектной образовательной деятельности**

**Преподаватели :**  
Палагутин А.В.  
Палагутина М.А.,  
Серповская И.С.

# АКТУАЛЬНОСТЬ



Игрофикационный метод — это универсальное средство обучения иностранному языку, эффективность которого зависит от качества и Планомерности использования разнообразных мультимедийных технологий. Подобные дидактические игры позволяют организовать интерактивное взаимодействие учащихся информационно-образовательной средой, погружаться в виртуальный мир игры, который для них является уже знакомым и известным, а также одновременно закреплять изучаемые языковые явления.

# ЦЕЛЬ:

Проанализировать актуальные игрофикационные средства обучения или игрофикацию образовательного процесса в современных условиях



# ЗАДАЧИ:

- повышение мотивационной насыщенности учебного процесса;
- обеспечение условий для творческого освоения различных навыков;
- интеграция различных форм и стратегий, направленных на развитие самостоятельной познавательной активности обучаемых;
- формирование на базе языковых знаний современной информационной культуры;
- организация познавательной коммуникационной деятельности с носителями языка и членами сетевого сообщества, изучающими иностранный язык.

# МЕТОДЫ ИГРОФИКАЦИИ ОБУЧЕНИЯ



Изучение английского языка можно облегчить и сделать наиболее увлекательным с помощью специальных приложений — это отличный способ практиковать английский язык. Такие приложения можно разделить на следующие направления:

- Отработка правил грамматики
- Общение в чатах
- Виртуальные экскурсии
- Полноценные видеоигры на английском языке

# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В КОНТЕКСТЕ ВОСПИТАНИЯ, ОБУЧЕНИЯ И ОБРАЗОВАНИЯ



Компьютерным играм в контексте воспитания, обучения и образования уделялось недостаточно внимания, как в зарубежных, так и в отечественных исследованиях. Следует отметить, такие зарубежные ученые, как Л. Окагаки, С.Шел, С. Гринфильд. По их мнению компьютерные игры оказывают влияние на пространственные функции. Результаты исследований Гринфильда говорят о том, что зрительное внимание у тех, кто играет в видео игры, распределяется более расчётливо.

# ПРИЧИНЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЯЗЫКОВЫХ НАВЫКОВ И УМЕНИЙ

**Во-первых**, для школьников игра - это совмещение приятного с полезным.

**Во-вторых**, игры учат новым словам. Новая лексика используется здесь и сейчас. Именно поэтому слова быстро усваиваются.

**В-третьих**, в отличие от фильмов и сериалов, в играх мы должны взаимодействовать, давать ответную реакцию. Школьники сами становятся участниками игры, от которых все зависит.

**В-четвертых**, игры и сюжеты разные, поэтому разное произношение, акцент, стиль речи. Речь компьютерных героев наиболее приближена к реальной речи англоговорящих

# МЕТОДОЛОГИЧЕСКАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



# МЕТОДОЛОГИЧЕСКАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

**Условно можно выделить две группы игр, которые способствуют изучению, в данном случае, английского языка.**

**Первая группа** – любые онлайн игры, для прохождения которых необходимо общение с другими игроками. Такие игры получают распространение на разных уровнях обучения – от общеобразовательной школы до дополнительного профессионального образования. Под первый тип подходят игры с совместным прохождением, они создают дополнительные стимулы для общения. В отличие от практики с языковыми партнерами, онлайн репетиторства и языкового обмена, – в играх всегда есть тема для разговора и довольно часто появляется необходимость быстро передать критическую для победы информацию. Это и делает некоторые онлайн игры очень хорошим инструментом для изучения языка.

**Вторая группа** - одиночные игры, в них можно играть с интересом только при знании языка.

# ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ



Игры должны соответствовать  
возрастному цензу.

Необходимо выявить  
психологические особенности  
школьников, которые пользуются  
компьютерными играми в своей  
повседневной жизни.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ



Говоря о преимуществах работы учеников с компьютером, следует еще раз назвать его бесспорные достоинства: возможность реализации принципа индивидуальности, наличие моментальной обратной связи, большие возможности наглядного предъявления языкового материала, объективная оценка результатов действий, активность обучаемого, обусловленная интерактивной формой работы с учебным материалом. Ученик не отвлекается от содержания действий по решению поставленных задач, и имеет возможность развернутого контроля собственных достижений. Кроме того, учащиеся оказываются в условиях большего эмоционального комфорта, поскольку нет отрицательного эмоционального воздействия со стороны преподавателя или одноклассников.

# ЛИТЕРАТУРА

1. Викентьева, А.Б. Компьютер как диагноз / А.Б. Викентьева // Культура. 2000. №13. С. 8 – 10.
2. Выготский, Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. – Москва: АСТ, Астрель, Люкс, 2005. – 671с.
3. Кларин, М. В. Игровые обучающие технологии: в школе, на работе, в армии / М. В. Кларин // Народное образование. – 2016. – №4/5. – С.189 – 200.
4. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка. Около 100 000 слов, терминов и фразеологических выражений / С.И. Ожегов; под ред. Л.И. Скворцова. Москва: ОНИКС-ЛИТ, Мир и Образование, 2012. 1376 с.
5. Пассов, Е.И. Концепция коммуникативного обучения иноязычной культуре в средней школе: пособие для учителя / Е.И. Пассов, В.Б. Царькова. – Москва: Просвещение, 1993. – 174с.
6. Фомичева, Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров // Вестник МГУ. Психология. 2010. №3. С. 38 – 41.
7. Greenfield, S. Journey to the Centers of the Mind: Toward a Science of Consciousness / S. Greenfield. San Francisco: W.H. Freeman, 1995. 1236p.

# КОНТАКТЫ

А.В. Палагутин, e-mail: [palagutin55843@gmail.com](mailto:palagutin55843@gmail.com)<sup>1</sup>

М.А. Палагутина, e-mail: [marinapalagutina@mail.ru](mailto:marinapalagutina@mail.ru)<sup>2</sup>

И.С. Серповская, e-mail: [serpovskaya.irina@yandex.ru](mailto:serpovskaya.irina@yandex.ru)<sup>2</sup>

<sup>1</sup>ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет»

<sup>2</sup>МБОУ «Новоусманский лицей»