

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Л.А.БУЛАНОВИЧ

*Учреждение образования «Гомельский государственный
машиностроительный колледж»*

Аннотация: В данной статье рассматривается потенциал использования компьютерных игр как эффективного инструмента для повышения мотивации и улучшения языковых навыков учащихся при изучении английского языка. Особое внимание уделяется преимуществам использования компьютерных игр по сравнению с традиционными методами обучения.

Цель работы – обосновать и апробировать на практике эффективность применения обучающих игр при изучении английского языка. Практическая значимость данной работы заключается в том, что разработанная обучающая игра может быть использована в учреждениях среднего специального образования при обучении предмету «Иностранный язык» по теме Виды жилья».

В современном мире, где цифровые технологии пронизывают все сферы нашей жизни, изучение иностранных языков, в частности английского, также претерпевает значительные изменения. Традиционные методы обучения все чаще дополняются и интегрируются с цифровыми инструментами, предоставляя учащимся новые возможности для эффективного и увлекательного освоения языка.

В образовательном процессе все чаще используются различные технологии, которые помогают сделать обучение более увлекательным и эффективным. Одним из таких методов является использование технологии смешанного обучения «перевернутый класс» (Flipped classroom). Это технология, которая предполагает, что учащиеся работают дома в учебной онлайн-среде с использованием собственных электронных устройств с доступом в интернет, знакомятся с новым или закрепляют изучаемый материал. На аудиторном занятии происходит закрепление изученного и актуализация полученных знаний, которая может проходить в форме семинара, ролевой игры, проектной деятельности и других интерактивных формах. Эта модель позволяет уйти от фронтальной формы работы в аудитории и реализовать интерактивные формы работы на уроке.

На уроках английского языка использование технологии «Перевернутый класс» показало свои плюсы. Этот метод помогает учащимся раскрыть свой потенциал, имея любой уровень знаний.

Так как смешанное обучение – это сочетание традиционного и электронного обучения, на своих занятиях мы с ребятами активно работаем с сайтом по английскому языку, который нами, преподавателями иностранного языка, совместно с учащимися специальности «Программное обеспечение информационных технологий» был разработан и создан (enlanggm.k Wordpress.com). На сайте представлены обучающие видео и тесты к ним, видео страноведческого характера, а также видео, которые я использую на занятиях по иностранному языку профессиональная лексика. Это своего рода

элемент дистанционного обучения и контроля. Учащиеся входят на сайт через свои аккаунты, выбирают и просматривают видео в качестве домашнего задания, вводят свои фамилии и имена и приступают к выполнению теста. После выполнения теста результаты отправляются на мою электронную почту, которые я анализирую. Анализ допущенных ошибок я совместно с учащимися провожу на занятии.

Как результат, учащиеся имеют возможность проверить себя, насколько эффективно была выполнена их домашняя работа, насколько ответственно они подошли к ней.

На уроках английского языка я также применяю компьютерные игры для отработки лексических единиц и грамматических конструкций.

Компьютерные игры способствуют повышению мотивации и вовлеченности учащихся, предлагают разнообразные задачи и миссии, которые делают процесс обучения более интересным и увлекательным. Учащиеся активно включаются в игровой процесс, что помогает им лучше усваивать материал [3, с. 220].

Также игры позволяют адаптировать учебный процесс под индивидуальные потребности учащихся. Каждый ученик может выбрать уровень сложности игры, что делает обучение более персонализированным. Это особенно важно для учащихся с разным уровнем знаний английского языка [1, с. 352].

На занятиях я применяю компьютерную игру «Houses and Homes», которая была разработана мной совместно с учащимися для отработки лексических единиц по определенной теме.

С помощью игры «Houses and Homes» учащийся сможет изучить и закрепить знания по теме. Данная программа является игрой, которая позволит на практике изучить лексику и фразы, связанные с жильем, через поиск предметов в комнатах дома и выполнение итогового теста.

В программе представлена информация о типах жилья и связанных с ними словах и фразах на английском языке. Всего практических заданий для выполнения - 10. За каждый верный ответ начисляются баллы, которые можно будет узнать в базе данных.

Для обращения к программе следует запустить «English» в папке с программой. В результате на экране должно появиться стартовое окно программы, представленное на рисунке 1.



Рисунок 1. – Главная страница обучающей игры

При нажатии на кнопку «Play» откроется 1-ый уровень, представленный на рисунке 2.



Рисунок 2. – Первый уровень обучающей игры

После прохождения уровня пользователь сможет перейти на следующий, нажав на стрелку слева, как представлено на рисунке 3.

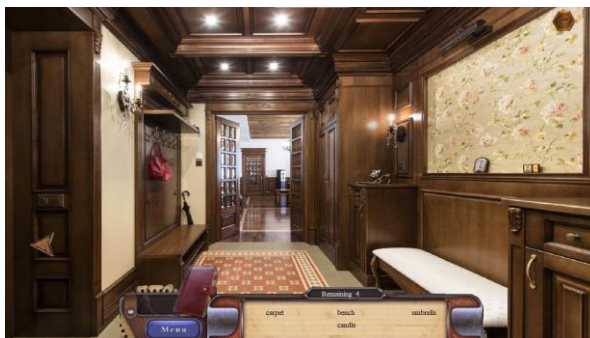


Рисунок 3. – Пример одного из уровней игры

При нажатии на кнопку «Test» откроется окно регистрации. Прохождение теста будет доступно только после прохождения всей игры.

Таким образом, использование компьютерных игр на уроках английского языка является эффективным методом повышения мотивации учащихся и развития их языковых навыков. Игра делает учебный процесс более интересным и увлекательным, способствуют активному вовлечению учащихся и развитию их коммуникативных способностей. Благодаря адаптации к индивидуальным потребностям, компьютерная игра позволят каждому ученику максимально эффективно использовать время на уроках английского языка [2, с. 248].

Список использованных источников

1. Конышева, А.В. Английский язык / А.В. Конышева // Современная методика обучения. - Минск: Тетра Системс, 2007. – 352 с.
2. Кулагин, В.П. Информационные технологии в сфере образования / В.П. Кулагин. - М.: Янус-К, 2004. –248 с.
3. Гальскова, Н.Д. Электронные технологии в системе обучения иностранным языкам: теория и практика. – М.: Московский государственный педагогический университет, 2017. – 220 с.