В настоящее время, чтобы обеспечить необходимые условия для обеспечения высокого качества образования, на первый план выходят технологии, связанные с применением новых информационно-коммуникационных технологий.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) – это совокупность методов, процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации [n1].

В последние годы термин «информационные технологии» часто выступает как синоним термина «компьютерные технологии», так как все информационные технологии в настоящее время так или иначе связаны с применением компьютера. В данной работе рассматриваются компьютерные игры в сфере образования. Компьютерные игры – это компьютерная программа, которая организует игровой процесс и управляет им, а также осуществляет взаимодействие между соперниками и партнерами по игре или сама выступает в качестве игрока [n2]. В образовательных целях они классифицируются на следующие типы:

1. Развивающие;
2. Обучающие;
3. Игры для экспериментирования.

Далее рассмотрим основные преимущества ИКТ. Во-первых, ИКТ дают мгновенную связь между учителем и учащимися, независимо от географического расстояния. Во-вторых, помогает обогатить образовательные программы с помощью игр, видео уроков и т.п., что придает мотивацию учащимся.

Но в то же время, наряду с преимуществами, есть и недостатки. Во-первых, в процессе использования образовательных программ и платформ, учащиеся могут столкнутся с различными техническими ошибками. Во-вторых, длительное использование компьютерного оборудования может негативно сказаться на здоровье учащихся.

Все вышесказанное убеждает нас в том, что внедрение технологий в образование требует сбалансированного подхода. Для того, чтобы создать наилучшие условия для обучения, необходимо взвесить все «плюсы» и «минусы».

Для выявления предпочтений школьников в использовании компьютерных игр для развития иноязычной коммуникации был проведен опрос среди учащихся школ Сунтарского района Республики Саха (Якутия). Результаты опроса показали, что значительная часть школьников отдает предпочтение игровой онлайн-платформе “Roblox”. Учащиеся отметили, что данная платформа предоставляет возможность общаться и дружить с пользователями из разных стран, что способствует улучшению их навыков английского языка и межкультурной коммуникации.

“Roblox” – это виртуальная платформа, огромная вселенная, которая объединяет миллионы игровых миров [n3]. В рамках проектной работы на тему «Изучение английского языка при помощи видеоигр» создана игра «Изучай английский» в “Roblox”. Игра включает два уровня и предназначена для учащихся 6 классов и старше. В первом уровне представлены слова на тему «Предметы». В этом уровне нужно прыгать на облако, в котором написано название объекта с картины. Игра предлагает два варианта ответа, в одном из них слово написано правильно, а в другом неправильно. Если ученик неправильно выбирает слово, то возвращается в начало. В этом уровне – 14 пар слов. Во втором уровне идут предложения (вопросительные предложения, предложения в Present Simple, Past Simple, Present Continuous, Past Continuous). В этом уровне нужно подставить глагол в предложении в правильной форме. Если неправильно ответить, то также как в первом уровне, вас возвращает в начало. Это помогает лучше усвоить урок так, как если повторять несколько раз, то автоматически это выучивается. В этом уровне – 7 предложений. Учащимся нужно пройти эти два уровня, чтобы игра закончилась.

В рамках педагогической практики были проведены учебные занятия с использованием еще одной платформы “Quizalize”. Мы можем утверждать, что этот сайт является эффективным инструментом для обучения иностранным языкам, так как платформа позволяет учителям самостоятельно создавать интерактивные викторины и задания, которые затем интегрируются в игровые форматы. На сайте “Quizalize” представлено 6 бесплатных и 5 платных игр, что предоставляет педагогам гибкость в выборе подходящего варианта.

“Quizalize” значительно упрощает работу учителя, делая процесс создания практических заданий доступным и интуитивно понятным. Разнообразие игровых форматов позволяет адаптировать контент под интересы и потребности учащихся. После создания викторины учитель может протестировать её, что помогает выявить и исправить возможные ошибки до начала занятия.

Процесс игры состоит из нескольких этапов:

1. Ученики присоединяются к игре, используя уникальный код, и начинают проходить первый уровень.
2. После завершения уровня им предлагается ответить на вопросы викторины в ограниченное время.
3. В случае неправильного ответа ученики получают подсказку. Если и после подсказки ответ неверный, система предоставляет объяснение. Ученики продолжают отвечать до тех пор, пока не дадут правильный ответ на один из вопросов. Каждый правильный ответ приносит очки, которые позволяют продолжить игру.
4. По окончании игры ученики видят свои результаты, которые могут проанализировать для улучшения своих знаний.

Наш опыт использования “Quizalize” подтверждает, что платформа не только облегчает подготовку материалов для учителей, но и делает процесс обучения более увлекательным и мотивирующим для учеников.

Подводя итоги, можно констатировать следующее: информационно-коммуникационные технологии стали неотъемлемой характеристикой современного образовательного процесса.  Также внедрение технологий в образование требует сбалансированного подхода. Нужно учитывать все достоинства и недостатки.

Изучение популярных компьютерных игр привело тому, что они пробуждают интерес к учебе и изучению языка, помогают учащимся быстрее и эффективнее усваивать новый учебный материал.

Литература

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.

2. Леонов А. Г. Компьютерная игра / А. Г. Леонов, А. В. Ермолович // Большая российская энциклопедия [сайт]. – 2023 – URL; https://old.bigenc.ru/technology\_and\_technique/text/3285925 (Дата обращения: 27.11.2024)

3. BrainStorm [Электронный ресурс] – URL: https://brainstormgame.ru/about (Дата обращения: 18.12.2024)