

Секция «Цифровая трансформация образования и новые технологии обучения»

Использование компьютерных игр для развития лексических навыков у учащихся старшей школы, изучающих английский язык

Научный руководитель – Фадеева Виктория Александровна

Фэн Цзини

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Кафедра лингвистики и информационных технологий, Москва, Россия
E-mail: 429154938@qq.com

В современном мире компьютерные игры - неотъемлемая часть повседневной жизни многих молодых людей. Игровая индустрия стремительно развивается, предлагая разнообразные жанры и платформы для развлечения. Вместе с этим, обучение иностранным языкам остается ключевой составляющей образования, особенно в условиях глобализации и увеличения межкультурных контактов. В данном контексте вопрос о том, как интегрировать компьютерные игры в образовательный процесс, представляется крайне актуальным.

Особенно важно обратить внимание на использование неучебных компьютерных игр для развития лексических навыков у учащихся старшей школы, изучающих английский язык. Эта проблема становится все более насущной, поскольку традиционные методы обучения зачастую не способствуют достижению высокого уровня владения иностранным языком. Игровые технологии, с их потенциалом для увлекательного и интерактивного обучения, могут предоставить новые возможности для формирования лексических навыков и активизации языковой деятельности учащихся.

Научная проблема данного исследования заключается в том, что несмотря на активное использование компьютерных игр как средства развлечения, педагогическое применение неучебных компьютерных игр для развития лексических навыков у учащихся старшей школы, изучающих английский язык, остается недостаточно изученной и понятой областью.

Существует необходимость в более глубоком исследовании влияния таких игр на процесс усвоения иностранного языка, а также в выявлении эффективных стратегий и методик интеграции неучебных компьютерных игр в учебный процесс с целью развития лексической компетенции учащихся. Подходы и методы, разработанные в данной области, могут внести вклад в совершенствование методологии обучения английскому языку и обогатить педагогическую практику, что делает эту проблему актуальной и важной для современной образовательной среды.

Целью данной работы является исследование влияния учебных компьютерных игр на развитие лексических навыков у учащихся старшей школы, изучающих английский язык.

Предметом данной работы является дидактический потенциал неучебных компьютерных игр в развитии лексических навыков учащихся старшей школы, изучающих английский язык.

Объектом данной работы являются развитие лексических навыков у учащихся старшей школы, изучающих английский язык.

Задачи:

1. Изучить историю применения компьютерных игр в обучении иностранным языкам.
2. Рассмотреть роль компьютерных игр как средства обучения иностранному языку.
3. Анализировать функции и свойства компьютерных игр в обучении иностранным языкам.

4. Изучить популярные не учебные компьютерные игры, используемые для обучения английскому языку.

5. Определить опыт использования этих игр в образовательных целях.

6. Оценить образовательный потенциал неучебных компьютерных игр для развития лексических навыков.

7. Разработать адаптацию игрового контента под образовательные потребности старшеклассников, изучающих английский язык.

8. Создать описание заданий для развития лексических навыков, основанных на популярных неучебных компьютерных играх.

Теоретической основы работы стали труды таких ученых как Ю. В. Агранат, О. Г. Злобина, А. С. Бородин, Г. А. Воронина, Д. П. Кайгородова, А. П. Кузьмина, Е. В. Кабанова, Н. Ю. Мороз, Е. В. Никонова, П. Г. Нелюбин, О. И. Николаева, А. Н. Тепляковская, Е. В. Облецова, У. А. Хаптанова С.В. Титовой, А.П. Авраменко, Л.Ф. Шайхлисламовой, Е.Н. Солововой и других.

Источники и литература

- 1) Агранат, Ю. В. Актуальные вопросы использования CALL-методов в современной лингводидактике (на примере ресурса Lesson-Writer) / Ю. В. Агранат, О. Г. Злобина // Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке. – 2021. – Т. 18, № 3. – С. 114-122
- 2) Бакиева, Я. А. Изучение английского языка через геймификацию в средней школе / Я. А. Бакиева, Г. О. Сейдалиева // Международные научные чтения - 2023 : сборник статей Международной научно-практической конференции, Петрозаводск, 28 февраля 2023 года. – г. Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2023. – С. 81-86
- 3) Большенко, В. А. Геймификация образования: компьютерные игры как способ формирования интереса к изучению английского языка / В. А. Большенко, А. Н. Кузьменко // Проблемы и перспективы современной гуманитаристики: педагогика, методика преподавания, филология, организация работы с молодёжью. – 2020. – № 1. – С. 230-236