

Окружной этап Областного дистанционного конкурса среди классных руководителей на лучшие методические разработки воспитательных мероприятий

Тематическое направление: Приобщение к культурному наследию

Тема методической разработки : Компьютерные игры как средство повышения мотивации к изучению английского языка.

Автор: Данилова Юлия Владимировна ,учитель английского языка  
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской  
области

основная общеобразовательная школа с. Байдеряково  
муниципального района Шигонский Самарской области

## **Пояснительная записка**

В настоящее время знание иностранного языка является, на мой взгляд необходимым. Много научных книг и журналов издаются на иностранном языке. Также иностранный язык - это язык интернета, медицины и спорта. Как сделать изучение иностранного языка доступным и интересным? Ответ на данный вопрос вы найдете в моей методической разработке .

**Цель** моей методической разработки заключается в разработке и применении на практике игр на английском языке как средство повышения мотивации к иностранному языку.

**Ключевые слова** моей методической разработки : цель, гипотеза, задачи, актуальность, методы, сбор информации, анализ, выводы.

**Тематическое направление** Приобщение к культурному наследию

**Тема воспитательного мероприятия и обоснование ее выбора** (актуальность). Компьютерные игры как средство повышения мотивации к изучению английского языка

**Целевая аудитория воспитательного мероприятия** (5 -6 классы , 11,12 лет).

**Роль и место воспитательного мероприятия в системе работы классного руководителя (связь с другими мероприятиями, преемственность**

В данный момент у детей очень низкая мотивации к изучению иностранного языка. Большой объем школьной программы, подготовка к ЕГЭ и ОГЭ в старших классах требует много сил и стараний. У детей не хватает времени для собственного хобби и тем более для изучения английского языка. Как сделать процесс изучения иностранного языка интересным а самое главное доступным для детей ? Какие способы и методы являются наиболее эффективными? Ответом на данные вопросы является применения компьютерных игр на уроках иностранного языка как средство формирования мотивации к изучению языка. Игра является одной из форм практического мышления. В ходе игровой деятельности у ребенка развивается способность к прогнозированию результата действия.

В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых

знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Исследования Новоселовой С.Л. свидетельствуют, что ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является психологической базой для введения в игру компьютера как игрового средства. Изображение, возникающее на дисплее, может быть надделено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы

Игра – это эффективный способ применяемый в оригинальной форме. Когда ученик играет в компьютерные игры он улучшает навыки чтения, говорения и письма. Многие компьютерные игры имеют в своем составе англоязычное содержание например заставка, сюжеты. В компьютерных играх ученик сталкивается с новой лексикой на английском языке. Лексика всегда связана с ассоциациями и слова часто повторяются, что позволяет ученику расширить словарный запас. Сюжет в играх очень захватывающий и увлекательный. Дети знакомятся с такими словами как world of tank, mine craft, stalker и другие. Благодаря применению компьютерных игр ученики смогут написать правильно предложение на английском языке, понимать фразы и слова на английском языке.

### **Цель, задачи и планируемые результаты воспитательного мероприятия.**

В своей методической разработке я выдвигаю следующие задачи

1. Описать наиболее распространенные жанры компьютерных игр
2. Подобрать компьютерные игры способствующие улучшению знаний по английскому языку
3. Провести исследование среди школьников

Многие родители и учителя думают что компьютерные игры оказывают негативное влияние на здоровье, в частности приводят к ухудшению зрения и мешают при подготовке домашних заданий.

**Форма проведения воспитательного мероприятия и обоснование ее выбора.** Данное мероприятие направлено на проведение во время классного часа, а также во время внеурочной деятельности. Я являюсь классным

руководителем 5 класса , поэтому я провожу данное мероприятие в 5 классе.

**Педагогическая технология/методы/приемы, используемые для достижения методов:** метод анкетирования ,метод наблюдения, метод сбора и обработки информации.

**Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия (кадровые, методические, материально-технические, информационные и др.).**

Кадровые,информационные,технические.

**Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы классных руководителей.** Данную методическую разработку актуально использовать во время внеурочной деятельности по английскому языку , а также во время проведения классного часа.

Дети очень заинтересованы данной разработкой . Проявляют большой интерес.

### **Основная часть.**

Практически каждый ученик играл в компьютерные игры хотя бы один раз в жизни. Компьютерные игры очень популярны во всем мире. Поэтому существуют много компании, которые производят компьютерные игры. Среди них наиболее известные это Клапан, Ubisoft, EA.

Наиболее популярные игры это Counter-Strike; Warface; Warframe; Dota 2; Assasin's Creed. Как вы, наверное, заметили все игры имеют английские названия. Поэтому мы задаемся вопросом: Могут ли компьютерные игры повысить мотивацию к изучению иностранного языка и помочь его дальнейшему изучению

В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Исследования Новоселовой С.Л. свидетельствуют, что ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является психологической

базой для введения в игру компьютера как игрового средства. Изображение, возникающее на дисплее, может быть надлено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы

Игра – это эффективный способ применяемый в оригинальной форме. Когда ученик играет в компьютерные игры он улучшает навыки чтения, говорения и письма. Многие компьютерные игры имеют в своем составе англоязычное содержание например заставка, сюжеты. В компьютерных играх ученик сталкивается с новой лексикой на английском языке. Лексика всегда связана с ассоциациями и слова часто повторяются, что позволяет ученику расширить словарный запас. Сюжет в играх очень захватывающий и увлекательный. Дети знакомятся с такими словами как world of tank, mine craft, stalker и другие. Благодаря применению компьютерных игр ученики смогут написать правильно предложение на английском языке, понимать фразы и слова на английском языке.

### **История возникновения компьютерных игр**

Первые компьютерные игры появились давно, в 1947 году. Основной этап разработки первых компьютерных игр приходится на 50–60 гг. прошлого столетия. Они изначально создавались не для развлечения, а в научных целях. Игра ОХО (аналог Крестиков-Ноликов) была частью докторской диссертации А. С. Дугласа. Но, несмотря на это, игры стали пользоваться большой популярностью среди учащихся и посетителей учебных заведений. История создания первых онлайн-игр берёт своё начало в далёком 1970 году. Они работали по закрытым сетям и не были подключены к Интернету. [1]

В начале 2000-х годов начался бум онлайн-игр. В 2003 году стали родиться три онлайн-игры: World of Warcraft, Lineage и Eve Online. Первая из списка и сегодня занимает одно из первых мест среди онлайн-проектов всех времён по количеству активных пользователей. Мы знаем, что существует много компьютерных игр, они бывают разные, но их можно распределить на

три группы: познавательные (или обучающие), развивающие и развлекательные.[1] Если с познавательными и развивающими играми все просто, и они действительно помогают школьникам в изучении английского языка, то с развлекательными играми вопрос остается открытым, ведь они носят увеселительный характер и не подразумевают выполнение упражнений на знание английского языка. И все-таки развлекательные компьютерные игры могут способствовать улучшению знаний английского языка у школьников. Если игрок не знает английского и не имеет навыков перевода иностранного текста, то он не сможет поиграть в данную игру. Итак, почему же игры полезны при изучении английского языка? Во-первых, игры совмещают приятное с полезным. Это не школьный урок, где вас заставляют читать скучные тексты и непонятно зачем спрягать глаголы. В игре есть чёткая цель — проникнуть на военную базу, устранить преступника, разгадать загадку древней пиратской колонии. Ради таких героических свершений не лень посидеть и разобраться, чего именно от вас хотят на непонятном языке, можно поставить игру на паузу и поискать перевод незнакомых слов. Что ещё более важно, успешное завершение задания вызывает у игрока положительные эмоции и стимулирует к продолжению игры и, как следствие, дальнейшему изучению английского.

Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элемента конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало

### **Разновидности компьютерных игр**

Овладения основами теоретического мышления, что является важным моментом при подготовке детей к обучению. Одной из важнейших характеристик компьютерных игр является обучающая функция. Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может получить себе не единичное понятие или

конкретную учебную ситуацию, но получит обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются столь важные операции мышления, как обобщение, классификация предметов по признакам. Компьютерные игры по своей сущности характеризуются яркими красками, спецэффектами, они дают возможность учащимся окунуться в мир фантастики, почувствовать себя персонажем данной игры. Компьютерные игры часто построены на основе сюжета фильма или книги.[2]

Среди компьютерных игр выделяются две разновидности. К первой можно отнести игры развлекательного и тренингового типа, ко второй – игры так называемого обучающего и развивающего характера. Игры первого типа гораздо легче, чем игры второго, так как для их освоения не требуется особый уровень интеллектуального развития, эти игры в основном предназначены для тренировки моторных навыков и быстроты реакции. С другой стороны, игры второго типа очень привлекательны для ребенка, так как они красочны, музыкальны, включают элементы мультипликации; однако для их использования требуется умение и понимание логики компьютерных операций и их последовательности, из которой и складывается игровое действие.

Компьютерная игра, если она превращается в игровую деятельность, является игрой более высокого уровня, требующей от ребенка не только сенсомоторных навыков, но и умения наблюдать и анализировать результат своего действия. Как уже отмечалось, чтобы взаимодействие с компьютером превратилось в игру, требуется специальное обучение ребенка навыкам взаимодействия, пониманию неизменности и очередности действий, управляющих компьютерной программой, невозможности пропуска или замены одного манипуляторного действия другим. Компьютерные игры являются важным помощником ученика и учителя не только на уроках информатики а также на уроках английского языка. Увлекательные компьютерные игры позволяют учащимся лучше усвоить иноязычную речь в простой и доступной форме.

Компьютерные игры можно разделить также на учебные игры основанные на материале школьной программы по

Примеры компьютерных игр иностранному языку . По сути это и есть основное звено для изучения и закрепления материала , ученик будет грамотнее писать ,лучше овладеет иностранным языком.

На компьютере учащимся предлагается вставить пропущенные буквы в словах и разделить на 2 колонки : исчисляемые и неисчисляемые. Задание выполняется на скорость .

Пример данной игры.

**1. Write C for countable and U for uncountable. (15 marks)**

1. sugar _____	6. flower _____	11. tiger _____
2. pencil _____	7. jam _____	12. bread _____
3. biscuit _____	8. juice _____	13. butter _____
4. rice _____	9. slice _____	14. plate _____
5. cup _____	10. paper _____	15. chair _____

**2. Label the pictures. (20 marks)**

**3. Read the dialogue and circle the correct words. (16 marks)**

<p>Lucy How about making <sup>1</sup> a / an apple pie?</p> <p>Alan Great idea! Have we got <sup>2</sup> some / any apples?</p> <p>Lucy Yes, there are <sup>3</sup> some / any in the bowl. How <sup>4</sup> much / many do we need?</p> <p>Alan A lot, about a <sup>5</sup> kilo / litre.</p> <p>Lucy We haven't got enough. We can buy <sup>6</sup> some / any in the corner shop.</p> <p>Alan And we need <sup>7</sup> some / any flour, too. Look at the recipe. How <sup>8</sup> much / many flour do we need?</p> <p>Lucy About half a pound. And we need three <sup>9</sup> knives / spoons of sour cream so let's</p>	<p>buy a small <sup>10</sup> tub / bag, too.</p> <p>Alan And how <sup>11</sup> much / many eggs do we need?</p> <p>Sue Four. And we also need <sup>12</sup> some / any butter and <sup>13</sup> some / any sugar. Oh, we haven't got <sup>14</sup> some / any butter.</p> <p>Andy We can buy a <sup>15</sup> bar / tin of butter in the shop, too.</p>
---	--

Набор английских карточек про еду и напитки □

Вас ждет 60 иллюстраций с названиями разных продуктов на английском языке. С ними можно организовать множество увлекательных игр на занятиях!



Будет здорово, если вы сразу начнете использовать новые слова в предложении. Например, можно делить еду на полезную и неполезную:

This salad is healthy food, but these fries are unhealthy.

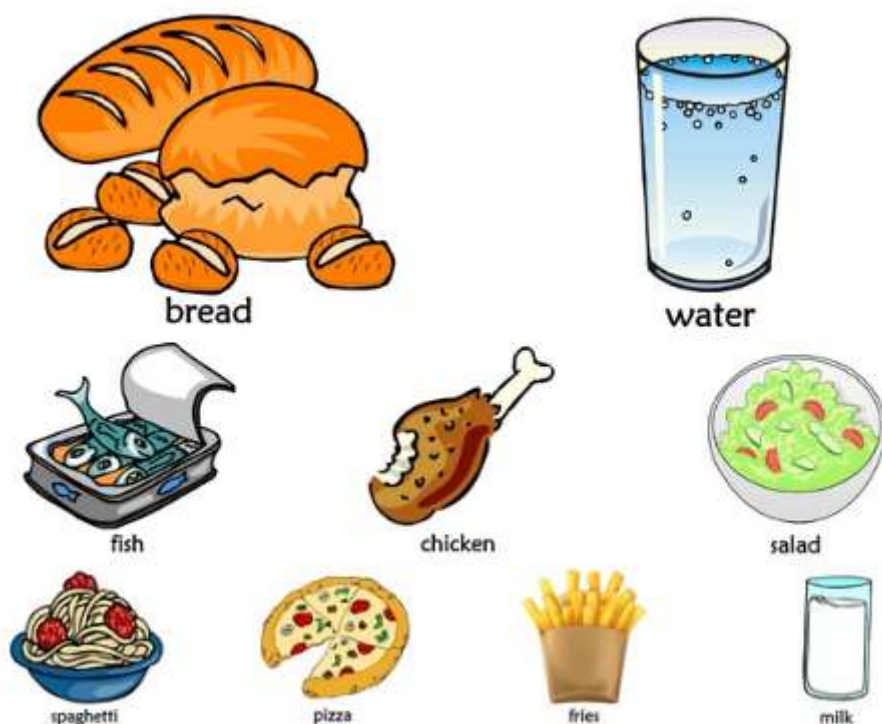
А еще можно говорить с ребенком о том, какие продукты ему нравятся, а какие — нет:

Do you like pizza? Yes, I like it very much!

Будет здорово, если вы сразу начнете использовать новые слова в предложении. Например, можно делить еду на полезную и неполезную:

This salad is healthy food, but these fries are unhealthy.

А еще можно говорить с ребенком о том, какие продукты ему нравятся, а какие — нет:



Может ли быть картошка фри полезной? Только если вы используете данные упражнения на проработку частей речи. Данная компьютерная игра является очень увлекательной. Дети вовлечены в процесс игры с большим интересом.



Одной из наиболее значимой и увлекательной компьютерной игрой является игра построенная на методе ассоциаций. Компьютерные игры - основанные на ассоциациях являются самыми яркими и творческими. Поскольку ассоциации всегда необычные и загадочные. Играя в данную компьютерную игру учащиеся запоминают легко и быстро английские слова

	<b>bounty</b> ['baʊntɪ] - щедрость	
Milky way - млечный (молочный) путь		
<b>vanish</b> ['væniʃ] verb (доказано) - исчезать - пропадать - сбегать - стремиться к нулю noun (существительное) - скляночке	<b>fairy</b> ['feəri] noun (существительное) - фея - волшебница - эльф adjective (прилагательное) - волшебный - сказочный - воображаемый	<b>foster</b> ['fɒstə] verb (марон) - воспитывать - выхаживать - выпестовать - пестовать - лелеять мысль - питать (чувства) - благоприятств

В своей работе я также рассматриваю игры которые построены не только на учебном материале. Данные игры условно разделяются на следующие жанры

Стрелялки - это поджанр экшн-игр, которые часто проверяют скорость и время реакции игрока. Она включает в себя множество поджанров, которые имеют общую направленность на действия аватара, использующего какое-то оружие



Пошаговая стратегия (TBS)-это стратегическая игра (обычно какой-то тип военной игры, особенно военная игра стратегического уровня), в которой игроки играют по очереди. Это отличается от стратегии в реальном времени, где все игроки играют одновременно



Пазл - видео игры это игры основанные на решении логических задач. Данные виды игр являются наиболее распространенными . Пазл видео игры развивают логическое мышление и быстроту реакции



## МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Классного часа по АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 5  
КЛАССА

по теме « Computer games.»

учитель английского языка ГБОУ ООШ с . Байдеряково

Данилова Юлия Владимировна

ТЕМА: Computer games

ЦЕЛИ:

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТ:

Знакомство с положительными сторонами электронных игр. Формирование социо-культурной компетенции.

#### ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТ:

Воспитание правильного отношения к многообразию виртуального мира.

#### РАЗВИВАЮЩИЙ АСПЕКТ:

Развитие памяти, мышления, логики, внимания, умения анализировать, сопоставлять, делать выводы. Развитие речевого аппарата, слуха. Развитие внутренней мотивации учащихся.

#### РЕЧЕВОЙ МАТЕРИАЛ:

Лексический: to gain popularity, to develop memory, logical thinking, to make virtual friends, way of entertainment, affect in many ways, harmful effect on health, to spoil eye sight, an addiction, to make cruel, to cause violent behaviour, violent, a mystery, to provide, a skill, an official, sale, card game, violence, a secret agent, an expert, an increase.

#### ОБОРУДОВАНИЕ:

Доска, магнитофон, аудио кассета, компьютер, мульти-медийный проектор, раздаточный материал, мультимедийная презентация.

#### Ход мероприятия

Организационный этап (приветствие, введение в тему, задачи мероприятия )

Организационный этап

Greeting

- Hello! I'm glad to see you dear friends! We also welcome our guests. Let's begin, we have plenty of work to do.

Performing and discussing the topic of the lesson.

- We'll see now what the topic of our lesson today is. Here you are. I think it won't be difficult for you to guess the topic of our lesson.

Ps – computer games.

Yes, you're quite right. It's Video and computer games. The topic is very interesting and I hope that you will participate in the conversation enthusiastically and show excellent results.

Answer the questions, please.

Do you like playing computer games?

How many hours a day do you devote to playing?

What do you think computer games are: fun or useless occupation?

Well, the objectives of the lesson are:

To read about computer games;

To figure out the pros and the cons;

To develop listening and conversation skills;

To learn to express personal attitude towards the problem.

## 2 Lets play computer games

This salad is healthy food, but these fries are unhealthy.

А еще можно говорить с ребенком о том, какие продукты ему нравятся, а какие — нет:

Do you like pizza? Yes, I like it very much!

Будет здорово, если вы сразу начнете использовать новые слова в предложении. Например, можно делить еду на полезную и неполезную:

This salad is healthy food, but these fries are unhealthy.

А еще можно говорить с ребенком о том, какие продукты ему нравятся, а какие — нет:





bread



water



fish



chicken



salad



spaghetti



pizza



fries



milk

На компьютере учащимся предлагается вставить пропущенные буквы в словах и разделить на 2 колонки : исчисляемые и неисчисляемые. Задание выполняется на скорость .

### Пример данной игры

**1. Write C for countable and U for uncountable. (25 marks)**

1. sugar	___
2. pencils	___
3. biscuit	___
4. rice	___
5. cup	___

6. flower	___
7. jam	___
8. juice	___
9. slice	___
10. paper	___

11. tiger	___
12. bread	___
13. butter	___
14. plate	___
15. chair	___

**2. Label the pictures. (20 marks)**

**3. Read the dialogue and circle the correct words. (16 marks)**

Lucy	How about making <sup>1</sup> a / an apple pie?
Alan	Great idea! Have we got <sup>2</sup> some / any apples?
Lucy	Yes, there are <sup>3</sup> some / any in the bowl. How <sup>4</sup> much / many do we need?
Alan	A lot, about a <sup>5</sup> kilo / litre.
Lucy	We haven't got enough. We can buy <sup>6</sup> some / any in the corner shop.
Alan	And we need <sup>7</sup> some / any flour, too. Look at the recipe. How <sup>8</sup> much / many flour do we need?
Lucy	About half a pound. And we need three <sup>9</sup> knives / spoons of sour cream so let's

	buy a small <sup>10</sup> tub / bag, too.
Alan	And how <sup>11</sup> much / many eggs do we need?
Sue	Four. And we also need <sup>12</sup> some / any butter and <sup>13</sup> some / any sugar. Oh, we haven't got <sup>14</sup> some / any butter.
Andy	We can buy a <sup>15</sup> bar / tin of butter in the shop, too.

ISL Collections.com

3. Заключительный этап.

Подведение итогов. Рефлексия.



## **Заключение**

Использование компьютерных игр во время внеурочной деятельности а также во время классного часа по иностранному языку способствует развитию памяти , мышления и творческого воображения. С помощью компьютерных игр учащиеся лучше осваивают иностранный язык. Также компьютерные игры являются доступным и интересным способом изучения иностранного языка.

