Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Выпускная квалификационная работа
по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное образование
профилю подготовки «Перевод и реферирование в сфере профессиональной коммуникации (английский язык)»
Идентификационный код ВКР:

Екатеринбург 2019

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»
Институт психолого-педагогического образования
Кафедра германской филологии

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:
Зав. кафедрой ГФ
_____ Б.А. Ускова
«25» июня 2019 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Применение компьютерных игр в обучении иностранному языку

Исполнитель:
Обучающийся(аяся)
группы № ИПК-401 _____ Рахматулин.В.В
(подпись) (Ф.И.О.)

Руководитель _____ Ветлугина Н. О. к.пед.н., ст. преподаватель
(подпись) (Ф.И.О., ученая степень, звание)

Нормоконтролер _____ Фоминых.М. к.пед.н., доцент
(подпись) (Ф.И.О., ученая степень, звание)

Екатеринбург 2019

Содержание

Введение 4

ГЛАВА I. Информационные технологии в обучении иностранному языку 6

1.1. Современные технологии в образовании и их значимость 6

1.2. Информационные технологии 7

1.3. Информационно–коммуникационные технологии в образовании 10

1.4. Классификация обучающих компьютерных игр 12

1.5. Достоинства и недостатки использования компьютерных игр в обучении 18

Выводы по I главе 24

ГЛАВА II. Практическое применение компьютерных игр в обучении иностранному языку 27

2.1. Анализ известных компьютерных игр для обучения иностранному языку 28

2.2. Методическая разработка занятий по применению компьютерных игр в обучении иностранному языку 33

2.3. Подробный разбор примеров использования компьютерных игр в обучении 44

Выводы по II главе 54

Заключение 55

Список использованной литературы 57

Приложение 1 63

Приложение 3 66

Приложение 4 67

Приложение 5 69

Приложение 6 71

Приложение 7 74

Введение

В современном мире, роль информационных технологий в обучении существенно увеличилась. Общество активно внедряется в процесс под названием информатизация. Процесс заключается в доступности к источникам информации для любого человека. Одним из приоритетных направлений информатизации является информатизация образования, которая содержит в себе систему процессов, методов и программно – технических средств, внедренных с целью обработки, хранения, дальнейшего распространения и использования информации в личных интересах.

Актуальность темы – дипломной работы основана на том, что в настоящее время происходит активное внедрение информационных технологий, компьютерных технологий в образовательный процесс включая иностранный язык.

Проблема исследования – заключается в возможности использования компьютерных технологий, стороннего программного обеспечения для обмена информацией посредством сети «Интернет» в обучении иностранному языку.

Объект исследования – процесс обучения иностранному языку.

Предмет исследования – использование компьютерных игр и дополнительного специального программного обеспечения в обучении иностранному языку.

Целью данной работы является выявление эффективности использования компьютерных игр и дополнительного программного обеспечения для обучения иностранному языку студентов.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- Рассмотреть определение информационных технологий и выявить их связь с образованием.

- Определить роль информационно–коммуникационных технологий
- Рассмотреть определение компьютерным играм и их классификацию
- Выявить достоинства и недостатки использования компьютерных игр в процессе обучения
- Разработать методическое занятие с использованием компьютерных игр

Методы исследования, применяемые в данной работе:

- Анализ методической и практической литературы.
- Анализ компьютерных игр для изучения иностранного языка.
- Разработка методических занятий с использованием компьютерных игр

Теоретическая значимость работы заключается в подробном и конструктивном изучении вопроса об использовании компьютерных игр в обучении иностранному языку с последующим возможным ознакомлением в учебных учреждениях в теоретических целях.

Практическая значимость заключается в последующем возможном использовании представленной работы как дополнительного материала на практических занятиях в образовательных учреждениях по дисциплинам (иностранный язык).

Работа состоит из содержания, введения, двух глав, выводам по главам, заключения, списка использованной литературы и приложений. В первой главе мы раскрываем теоретические основы информационных технологий (компьютерных игр) в образовательном процессе обучения иностранному языку. Во второй главе мы раскрываем практическое применение компьютерных игр по обучению иностранному языку с подробным описанием проведенного эксперимента. В заключении содержатся краткие выводы и результаты по проделанной работе.

ГЛАВА I. Информационные технологии в обучении иностранному языку

В современном мире, обществу требуются все более эффективные способы изучения иностранного языка. Традиционное обучение устаревает, теряет свою ценность и имеет ряд проблем. В новом постиндустриальном обществе на помощь в обучении иностранному языку приходят современные технологии.

Современные технологии – это сложные системы приёмов и методик, объединенных приоритетными общеобразовательными целями, концептуально взаимосвязанными между собой задачами и содержанием, формами и методами организации учебно – воспитательного процесса, где каждая позиция накладывает отпечаток на все другие, что и создает в итоге определенную совокупность условий для развития учащихся.

1.1. Современные технологии в образовании и их значимость

Современные технологии связаны с принципиальными изменениями деятельности учителя, реализующего новый стандарт. Технологий позволяют устранить однообразие образовательной среды и монотонность учебного процесса, создаст условия для смены видов деятельности обучающихся, позволит реализовать принципы здоровье сбережения. Рекомендуется осуществлять выбор технологии в зависимости от предметного содержания, целей урока, уровня подготовленности обучающихся, возможности удовлетворения их образовательных запросов, возрастной категории обучающихся.

На данный момент в образовании активно внедряются разные образовательные технологии. Под технологиями понимаются такие стратегии образования, которые требуют изучения и усвоения не только определенных навыков, но и знаний, что предполагает особую методическую загруженность образовательного процесса. В образовании подобный термин используется для таких образовательных практик, которые не подходят для традиционного

образовательного процесса. Суть современных технологий заключается в том, что происходит изменение в способе и характере образования. По мимо этого, с развитием умственного потенциала обучающихся происходит также их личностное развитие, а сам процесс образования преподносит иную позицию ученика и учителя в обучении: они предстают как равноправные участники в образовательном процессе.

1.2. Информационные технологии

Обсуждение данной темы, стоит начать с рассмотрения определения:

Информационная технология обучения – это педагогическая технология, использующая специальные способы, программные и технические средства (аудио – видео средства, компьютеры, телекоммуникационные сети) для работы с информацией.

В настоящее время, большинство учебных учреждений будь то школа или институт внедряют информационные технологии в образовательный процесс. Они разрабатываются и используются в виде отдельных программных продуктов учебного предназначения, а также как автоматизированные обучающие системы по разным учебным дисциплинам, которые включают в себя комплекс учебное — методических материалов таких как: теоретические, практические, демонстрационные и контролирующие. По мимо этого также используются компьютерные программы для управления учебным процессом.

Программными продуктами учебного процесса являются:

- Электронные словари- справочники или учебники;
- Компьютерные презентации содержащие иллюстрации;
- Программы-тренажеры;
- Лабораторные практикумы с возможностью моделирования реальных процессов;
- Тестовые системы.

Как всем известно, при появлении операционной системы Windows в сфере обучения стали доступны новые возможности. Стало широко использоваться разного рода графики (схемы, рисунки, диаграммы, чертежи, фотографии, карты) Использование графических иллюстраций при помощи компьютерных систем значительно помогает улучшить передачу информации до обучающихся, а также ее усвоение и развивает образное мышление.

Для информационного обеспечения педагогического процесса каждый студент и педагог должны иметь доступ к фактически неограниченному объему любой возможной информации и ее аналитической обработки, для того чтобы непосредственно включиться в информационную культуру общества [4]. Внедрение в образовательный процесс информационных технологий происходит путем увеличения объемов самостоятельной работы студентов, в котором требуется постоянный контроль и поддержка учебного процесса со стороны педагогов. Особое внимание уделяется консультациям, которые усложняются с точки зрения дидактических целей: они хранятся как самостоятельные формы организации учебного процесса и одновременно являются элементами других форм учебной деятельности (лекции, практики, семинары, лабораторные практикумы).

С внедрением информационных технологий происходит расширение возможностей в организации самостоятельной работы у обучающихся. Самостоятельная работа с учебной литературой и исследовательским подходом, на бумажных носителях сохраняется как важное звено самостоятельной работы студентов в целом, но ее основу теперь составляет самостоятельная работа с учебными программами, тестируя системами, информационными базами данных [4].

Результативность использования средств информационных технологий в педагогическом процессе зависит от успешности решения задач методического характера, которые связанны с информационным содержанием

и способом использования автоматизированных систем обучения. Поэтому автоматизированные системы обучения целесообразно рассматривать как программно – методические комплексы (совокупность программно-технических средств и реализованных с их использованием методов (методик) обучения, предназначенных для решения конкретных задач учебного процесса).

Организация самостоятельной работы с помощью информационных технологий имеет ряд преимуществ:

- Обеспечивает оптимальную и отдельную для каждого студента последовательность, скорость восприятия материала, возможность самостоятельной организации в изучении теории, методов решения типовых задач, разбора примеров и тому подобное;
- Формирует навыки исследовательской и аналитической деятельности;
- Создает возможность самоконтроля качества полученных знаний и навыков у обучающихся;
- Значительно экономит время студента, требуемое для изучения курса.

Кроме того, с помощью электронных изданий, на основе специально разработанных компьютерных программ могут быть реализованы все виды контроля. Это снимает часть нагрузки с преподавателя и усиливает эффективность и своевременность контроля.

Внедрение информационных технологий в учебном процессе влияет на характер учебно-познавательной деятельности студентов, направляет студентов на самостоятельную работу с различными электронными средствами учебного назначения. Самым результативным является применение информационных технологий для отработки умений и навыков,

требуемых для профессиональной подготовки. Оно также приводит к сокращению объемов и одновременно осложнения деятельности преподавателя. Например, для усвоения теоретического лекционного материала используются не только аудиторные занятия, но и создана система педагогической поддержки (консультирование, осуществление текущего контроля, проведения компьютерного тестирования, работа с учебно-методическими материалами). Происходит усложнение структуры и такие формы учебной деятельности, как контроль, консультации и самостоятельная работа студентов.

1.3. Информационно – коммуникационные технологии в образовании

Информационно-коммуникационные технологии или сокращенно ИКТ стали важным элементом прогрессивной образовательной деятельности. В постиндустриальном мире от учителя требуется не только высокого уровня преподавания своего предмета, но и грамотного использования информационно – коммуникационные технологии.

Информационно-коммуникационные технологии представляют собой овладение технологией работы в интегрированной среде мультимедиа, реализующей дальнейшее развитие идеи ассоциативно связанной информации, получаемой, обрабатываемой и предъявляемой в различных формах с учётом психолого – педагогических основ использования средств – ИКТ в учебном процессе [8]. Использование информационных технологий пользуется обширной популярностью в прогрессивных странах. В технологии образуется многоуровневая система подачи информации при помощи разных носителей, в такой системе взаимодействуют традиционные и современные информационные технологии, они помогают педагогу в обучении студентов именно поэтому это важный аспект современного образования [20]. Необходимость данной технологии в педагогике обусловлена тем что:

- Использование ИКТ воздействует на качество в изменении структуры образовательных систем;
- ИКТ необходимы для формирования информационного общества;
- ИКТ привносят новые возможности и способы преподавания.

В настоящее время при практических использованиях информационно-коммуникационных технологий, можно выделить ряд дидактических возможностей такие как:

- Возможность доступа к различным источникам информации посредством сети Интернет, а также дальнейшее использование полученной информации;
- Возможность копировать и хранить полученную информацию и материалы на собственных носителях в дальнейшем используя ее, когда это необходимо;
- Возможность быстрой передачи любой информации, любого объема на любые расстояния;
- Возможность хранения любой желаемой информации на жестких дисках персонального компьютера в течении любого времени, возможностью редактирования, и выводом в печать.

По мимо этого, стоит отметить важный факт, ИКТ отлично подходят для реализации обще учебных универсальных действий, на подобии:

- Структурирование получаемых знаний, представление в виде карт, диаграмм, генеалогических деревьев, а также организация знаний.
- Подготовка разного рода выступления с аудио - визуальной поддержкой;
- Закрепление информации об образовательном процессе и окружающем мире, при помощи видео – аудио записей цифрового измерения

Однако, информационно-коммуникационные технологии не могут реализовывать свой функционал на практическом применении без средств. Ключевые средства и информационно – коммуникационных технологий и их описание можно рассмотреть на рисунке (см. Приложение 1).

Рассмотрев разные средства ИКТ, мы можем понять, что применение информационно-коммуникационных технологий в действительности помогает оптимизировать процесс обучения [7]. Этому способствует комфортные психологические условия на уроках, тем самым происходит повышение качества образования из-за индивидуального подхода к каждому ученику в обучении. Подобные средства необходимы для нормализации работы студентов и организации учебного процесса.

1.4. Классификация обучающих компьютерных игр

В мире существует множество программ, которые специально предназначены для обучения по отдельным предметам: художественной литературе и развитию речи, математике, иностранному языку и родному и т.д. Имеются также развлекательные программы, которые не содержат педагогических заданий, но тем не менее также могут результативно применяться в образовательных целях благодаря разнообразным методическим приемам.

На данный момент в современном мире, на уроках в школах или вузах, стали широко использовать средство, под названием персональный компьютер или ПК. Рассмотрим определение что такое персональный компьютер – это универсальное обучающее средство, которое может быть использовано на самых различных по содержанию и организации учебных и в не учебных занятиях. Он вписывается в традиционное обучение с широким использованием всего арсенала средств обучения. ПК может способствовать активному включению учащегося в учебный процесс, поддерживать интерес,

способствовать пониманию и запоминанию учебного материала. Обучение с применением компьютера должно обеспечивать:

- Индивидуализацию учебного процесса;
- Рост наглядности учебного процесса;
- Повышение обратной связи в процессе обучения;
- Поиск и использование информации из любых источников;
- Организация групповой и коллективной работы.

На данном этапе существует множество различных подходов к систематизации компьютерных игр в обучении [16]. Классификация игр требуется не только для потребительского удобства: преподавателям легче ориентироваться во всех возможных играх, если они сразу дают ответы на вопросы по типу: «Какие игры имеются для определенного возраста детей?», «Какие игры положительно влияют на развитие речи, абстрактного, образного или логического мышления?», «В какие игры внедрены нужные изображения?», и т.д. Это значительно облегчает отбор требуемой игры по различным критериям.

Классификация требуется и для разработчиков подобных компьютерных игры в обучении: по классификации видно, например, что еще нет игр, направленных на формирование у учащихся той или иной способности, или обучающих игр, в которых бы были требуемые для обсуждения персонажи. Игры можно делить на подгруппы, исходя из разных критериев: возрастного, сюжетной тематики, уровня сложности игровой задачи, сложности управления, задач развития умственных способностей и других характеристик. Но, в первую очередь, все образовательные игры и программы можно сгруппировать в следующие большие классы: обучающие игры, развивающие игры, игры – экспериментирования, игры – забавы, диагностические игры.

Разберем существующие обучающие компьютерные игры:

1. Развивающие игры

Это компьютерные программы «открытого» типа, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, целеполагания, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. В них нет явно заданной цели – они являются инструментами для творчества, для самовыражения ребенка.

К программам этого типа относятся:

- различного рода графические редакторы, в т.ч. редакторы для создания изображений, «раскраски», конструкторы, предоставляющие возможность свободного рисования на экране прямыми и кривыми линиями, контурными и сплошными геометрическими фигурами, и пятнами, закрашивания замкнутых областей, вставки готовых рисунков, стирания изображения, коррекции рисунка другими способами;
- простые текстовые редакторы для ввода, редактирования, хранения и печати текста;
- «конструкторы сред» с разнообразными функциональными возможностями свободного перемещения персонажей и других элементов на фоне декораций, в том числе те, которые служат основой создания «режиссерских» компьютерных игр; «музыкальные редакторы» для ввода, хранения и воспроизведения простых (чаще одноголосых) мелодий в нотной форме записи;
- «конструкторы сказок», совмещающие возможности элементарных текстового и графического редакторов для формирования и воспроизведения иллюстрированных текстов;

Такие игры предполагают множество педагогических методик их использования.

2. Игры экспериментирования

В играх этого типа цель игры и правила не заданы явно – скрыты в сюжете или способе управления игры. Поэтому ребенок, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом достижения общего решения игровой задачи.

3. Обучающие игры

Это игровые программы дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные с формированием у детей математических представлений; с обучением азбуке, словообразованию, письму через чтение и чтению через письмо, родному и иностранным языкам; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.

4. Игры экспериментирования

В играх этого типа цель игры и правила не заданы явно - скрыты в сюжете или способе управления игры. Поэтому ребенок, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом достижения общего решения игровой задачи.

5. Диагностические игры

Игры, развивающие, обучающие, экспериментирования, можно считать диагностическими, поскольку опытный педагог и, тем более, психолог по способу решения компьютерных задач, стилю игровых действий смогут многое сказать о ребенке. Однако, более строго, компьютерными диагностическими методиками считаются лишь реализованные в виде компьютерной программы валидизированные психодиагностические методики (применяются для подтверждения точности используемой методики). При этом такая программа фиксирует заданные параметры, запоминает их в памяти компьютера, затем обрабатывает и результаты обработки также сохраняет на диске, в дальнейшем эти результаты выводятся на экран дисплея, либо на печатающее устройство для интерпретации психологом) либо такая интерпретация может быть заранее запрограммирована и выведена автоматически компьютером.

Результат диагностики могут выводиться в виде рекомендаций для персонала детского сада и родителей. Если компьютерная игра отвечает всем требованиям, можно обеспечить ее применение с наибольшей эффективностью. Но, к сожалению, анализ компьютерных игр показал, что не все игры удовлетворяют требованиям. Поэтому важно, проведя анализ урока, выделить те этапы урока, которые требуют дополнительного рассмотрения. Скорректировать урок в таком случае учитель сможет, используя традиционные приемы обучения.

Таким образом, на сегодняшний день сложился достаточно широкий диапазон компьютерных образовательных игр, направленный на решение того или иного круга задач. Для того чтобы решить, какие именно игры использовать во время учебного процесса, необходимо решить, какую цель при этом преследует педагог.

1. Учебная игра – сложное системное образование, допускающее различные способы представления. В частности, она может выступать как

деятельность, как процесс, «вплетающийся» в иную деятельность, и как особая форма учебной деятельности. Каждое из этих представлений имеет свою сферу применимости.

2. Игровые технологии многогранны, имеют свою специфику и влияние на педагогическую деятельность учителя.

3. Проектирование обучающих программ – сложный, имеющий системное строение многоуровневый процесс, выступающий связующим звеном между теорией и практикой компьютерного обучения.

4. Компьютерная игра – это вид игровой деятельности, возможно, с применением мультимедийных технологий, а также технологии виртуальной или, иначе говоря, альтернативной реальности.

5. Обучающая компьютерная игра – это форма учебно-воспитательной деятельности, имитирующая те или иные практические ситуации, является одним из средств активизации учебного процесса, способствует умственному развитию. По сути ОКИ является дидактической игрой, организованной на более высоком техническом уровне.

6. Особенностью компьютерных игр является то, что в качестве одного из игроков здесь выступает компьютер.

7. Все обучающие компьютерные игры можно сгруппировать в следующие большие классы:

- развивающие игры;
- обучающие игры;
- игры-экспериментирования;
- тренирующие;
- комбинированные;

- диагностические игры;
- игры-забавы.

Фактически все развитые страны так или иначе активно разрабатывают компьютерные технологии обучения, в том числе игровые. На данном этапе в фонде России имеется более 150 обучающих программ и игр, готовых к использованию. Процесс создания компьютерных обучающих игр и программ и их применение в обучении приобретает массовый характер. Достоинства и недостатки программного продукта будут определяться в первую при помощи поставленных вопросов на которые должны быть ответы входе разработок: кто и как будет его использовать? Почему будет использовать? сколько это стоит? Тем самым стоит отметить, что сегодня качество программного продукта учебного назначения определяется, прежде всего, его потребительскими свойствами.

1.5. Достоинства и недостатки использования компьютерных игр в обучении

Очевидным фактом является то, что компьютерные игры действительно помогают студентам в обучении иностранному языку. Их использование привносит много новых возможностей для реализации преподаваемого материала. Компьютерные игры помогают повысить интерес изучаемого предмету, а также мотивацию. Использование разных игр в обучении, благоприятно сказывается на любом этапе обучения, начиная с первых школьных классов, заканчивая последними курсами Университета. Вне зависимости от того, на сколько хорошо педагог обучает своему предмету, заинтересованность самих обучающихся может быть на низком уровне. Именно в такие моменты, внедрение компьютерных игр в обучение способствует росту восприятия материала, запоминания, желание изучать и в дальнейшем возможность его воспроизвести на должном уровне. Стоит отметить достоинства компьютерных игр в обучении:

1. Эффективность обучения;
2. Рост мотивации обучения;
3. Индивидуализация обучения;
4. Рост интереса к обучаемому предмету;
5. Активизация познавательной деятельности учащихся;
6. Наглядность в представлении учебного материала;
7. Использование программы приобретает характер учебной игры;
8. Появляется возможность моделирования различных процессов, при помощи компьютерной анимации на уроке создается познавательная ситуация.

Как мы можем видеть, достоинств не мало при использовании компьютерных игр в обучении. Они усовершенствуют образовательный процесс, делая его более познавательным и запоминающимся. Каждый из перечисленные пунктов важен для того, чтобы учащийся мог получить все необходимые знания на высоком уровне чтобы в последствии стать квалифицированным специалистом. Но несмотря на это, в любой задействованной технологии имеются свои недостатки, хотелось бы выделить какие недостатки имеются в компьютерных играх:

1. По мимо совершающихся ошибок учеником на традиционных уроках, появляются технологические ошибки, связанные с работой в программах;
2. Учитель должен обладать особыми знаниями;
3. Использование программ лишено эмоциональности;
4. Нарушается зрение учащихся;
5. Возможно развитие компьютерной зависимости;
6. Возможные проблемы опорно-двигательного аппарата и осанки;
7. Недостаток качественного программного обеспечения в учреждении;

Как мы можем наблюдать, достоинств и недостатков фактически равное количество. Это говорит нам о том, что для достижения видимого результата и прогресса, требуется тщательная работа с подобной технологией, понимание ее специфики и возможных проблем. Одной из главных проблем, является не подготовленность педагога к использованию компьютерных игр в обучении. Зачастую, преподавателю просто ставят задачу по внедрению подобных игр, но не демонстрируют ему профессиональное использование таких программ, что в результате влечет за собой низкую эффективность от таких игр. Поскольку компьютерные игры и дополнительное ПО это процессы, требующие четкого понимания в том, как ими нужно управлять, а также оперативное и правильное решение возможных возникающих проблем. А проблемы могут возникнуть не только у педагога, но и учащихся, которые в силу собственной неподготовленности самостоятельно решить их не смогут, что в результате приводит к провальному обучению при помощи игр, не пониманию и не усвоению материала на том уровне, который предполагает использование таких игр.

По мимо этого, у обучающихся портится зрение. В мире существуют определенные нормы СанПин (Санитарные (санитарно-эпидемиологические) правила (СП), нормы (СН), правила и нормы (СанПиН), гигиенические нормативы) Которые указывают на то, что использование компьютера не должно превышать не более 15 минут, после этого необходим перерыв, а также возможная разминка для глаз и опорно-двигательного аппарата. Однако чаще всего, этим нормам не следуют в обучающих учреждениях. Для учащихся подготавливают объемное количество преподаваемого материала и пытаются впихнуть как можно больше его в каждый проведенный урок, следовательно, времени на перерывы и разминки попросту нет. Это резко негативно сказывается на зрении учащихся, подвергая их риску в его ухудшении.

Следом за этим, может проявиться компьютерная зависимость. Проводя уроки с использованием компьютерных игр в обучении, подобные занятия как правило могут затянуться на весь выделенный урок, следовательно, ребенок проводит большое количество времени за компьютером. Это подогревает его интерес к использованию компьютера в не занятий. В Современном мире, персональный компьютер имеется у каждой второй семьи в доме и не грамотное использование обучающих компьютерных игр, вызывает интерес у ребенка в изучении и использовании других различных игр дома. Тем самым увеличивается время при провождении за ПК, что может вызывать зависимость и как следствие, ухудшение здоровья, снижение успеваемости, эффективности и проявление еще ряд других проблем.

Также стоит отметить то, что недостаточно иметь компетентных педагогов, которые умеют обращаться с компьютерными играми в обучении, ведь подобных игр не мало, как и дополнительного ПО и не все они действительно эффективны в использовании. Они также имеют свои плюсы и минусы, которые нужно учитывать перед использованием.

Одним из главных минусов компьютерных игр в обучении является — цена. Многие из действительно интересных и нужных программ в обучении, требуют не малых затрат на покупку лицензий. Что влечет за собой массу проблем поскольку не каждое учреждение будь то школа или университет, готовы платить за любые программы и игры для обучения своих студентов. Либо не каждый родитель готов заплатить за подобные дополнительные технологии в обучении, что создает проблему в виде отсутствия необходимых компонентов, требуемых для реализации преподаваемого материала.

Компьютерные игры в обучении — это хорошо, но у них есть существенный минус — отсутствие эмоций. Порой люди, усваивают получаемую информацию гораздо лучше, когда напрямую видят и оценивают эмоции того, кто им эту информацию преподносит. Зрительный контакт

существенно увеличивает шанс на более глубокое осознание того, о чем пытаются рассказать. Человек может проанализировать полученные сведения, а также составить эмоциональный портрет, что поможет ему воспринять информацию лучше и более точнее.

Компьютерные игры в обучении, не могут похвастаться эмоциями, поскольку это прямой диалог с программой, лишенный любых эмоций. Следовательно, учащийся может не все понять и запомнить так, как от него это требуется.

Минусы компьютерных игр в обучении действительно существуют и в не малом количестве, но суть использования такой технологии заключается в достижении лучшего результата в сравнении с использованием традиционного обучения, поэтому выделение достоинств таких игр имеет большую значимость. Исходя из этого, хотелось бы еще поговорить о плюсах компьютерных игр в обучении:

Психологические преимущества: Компьютер гарантирует конфиденциальность, в следствии чего, самооценка учащихся не снижается, умения ребенка не подвергаются осуждению, создается психологически комфортная атмосфера.

Технические преимущества: Одним из достоинств стоит выделить возможность записи собственных ответов в аудио формате, для дальнейшего воспроизведения и сравнения с носителем иностранного языка. Это способствует развитию говорения и аудирования у обучающихся. Достигается это путем усовершенствования технологии компьютера и компьютерных игр, в которых имеется возможность воспроизведения отдельных фраз, слов, предложений и целых текстов.

Преимущества для методики: Компьютер и обучающие игры, способствуют расширенному использованию интерактивного обучения в

сравнении с преподаванием традиционным способом. Достигается это путем прямой и постоянной реакцией ПК на получаемые ответы учащегося в ходе игр и выполнения заданий.

Преимущества сети Интернет: При помощи глобальной сети Интернет, а именно чат-форумов, социальных сетей, учащиеся имеют возможность общаться с иностранными друзьями и знакомыми находя общие интересы. Это способствует развитию речевой деятельности – языковой и письменной грамотности.

Преимущества педагога: Компьютерные игры помогают повысить профессиональный уровень педагогов.

Выводы по I главе

В теоретической части мы рассмотрели основные понятия и определили то что:

Информационная технология обучения — это педагогическая технология, использующая специальные способы, программные и технические средства (аудио – видео средства, компьютеры, телекоммуникационные сети) для работы с информацией.

Информационные технологии, имеют массу полезных качеств, которые направленны на улучшение эффективности образовательного процесса. Использование подобных приемов положительно сказывает не только на учащихся, но и на педагогах.

Разобрали информационно–коммуникационные технологии и поняли то что:

Информационно-коммуникационные технологии, способствуют оптимизации процесса обучения, это обуславливается тем, что техническая поддержка уроков преобразует гораздо более комфортные психологические условия, где посредством этого исчезают психологические барьеры, что благоприятно сказывается на темпе изучения разных преподаваемых тем в иностранном языке, а также повышается качество образования из-за обеспечения индивидуального подхода в обучении[11].

Выяснили что компьютерные игры в обучении:

помогают нормализовать индивидуализацию обучения студентов, а также повышают общий интерес к изучению иностранного языка. Игры в обучении, это ключ к достижению высоких результатов в усвоении и дальнейшем воспроизведений учащимися полученных знаний. В Сравнении с

традиционным способом обучения, использование компьютерных игр способствует активному участию каждого студента в процессе обучения.

Выделили достоинства и недостатки компьютерных игр в обучении:

Достоинства:

1. Эффективность обучения;
2. Рост мотивации обучения;
3. Индивидуализация обучения;
4. Рост интереса к обучаемому предмету;
5. Активизация познавательной деятельности учащихся;
6. Наглядность в представлении учебного материала;
7. Использование программы приобретает характер учебной игры;

Появляется возможность моделирования различных процессов, при помощи компьютерной анимации на уроке создается познавательная ситуация.

Недостатки:

1. По мимо совершающихся ошибок учеником на традиционных уроках, появляются технологические ошибки, связанные с работой в программах;
2. Учитель должен обладать особыми знаниями;
3. Использование программ лишено эмоциональности;
4. Нарушается зрение учащихся;
5. Возможно развитие компьютерной зависимости;
6. Возможные проблемы опорно-двигательного аппарата и осанки;
7. Недостаток качественного программного обеспечения в учреждении;

Рассмотрели плюсы компьютерных игр в обучении более подробно, это помогло нам понять, что их использование на профессиональном уровне, способствует повышению эффективности общего образовательного процесса, что влечет за собой высокое качество преподаваемого материала.

ГЛАВА II. Практическое применение компьютерных игр в обучении иностранному языку

Традиционный способ обучения, зачастую менее эффективен в обучении иностранному языку. Учащиеся слабо заинтересованы в углубленном погружении в иностранную атмосферу и в изучение иностранного языка в целом. На это влияет множество факторов, одним из которых является прямолинейный способ подачи информации во главе которого лежит устаревший материал, который используется годами и не совершенствуются, при том, что язык меняется и приобретает новые слова, значения и т.п. с каждым годом. По мимо устаревшей программы преподавания, сам педагог может быть не заинтересован в усовершенствовании материала или способе подачи информации, зачитывая программу монотонно с учебника, или задавая учащимся читать длинные главы методичек без собственных разъяснений походу получаемой информации [42]. Не заинтересованный педагог в обучении, не сможет заинтересовать учащихся изучать. Динамика изменения эффективности подобного способа обучения в процентах (см. Рисунок 1) представлена ниже…

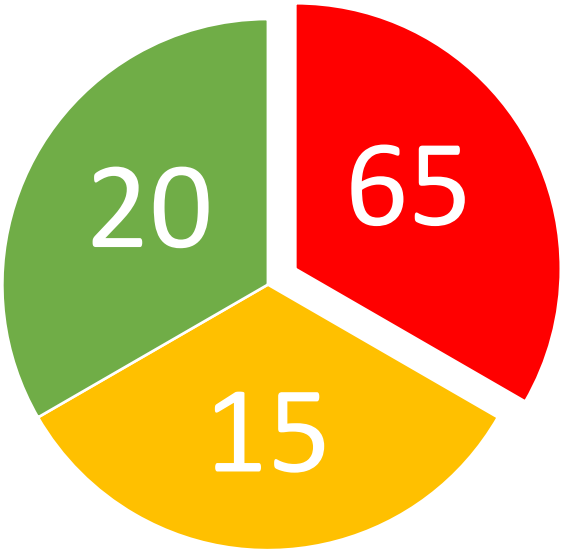


Рис.1– Диаграмма эффективности способа обучения в процентах

Обозначение графика:

1. Зеленым цветом выделен процент учащихся успешно усваивающих преподаваемый материал;
2. Желтым цветом выделен процент учащихся имеющих средние показатели (учатся по ситуации, не хорошо не плохо)
3. Красным цветом выделен процент учащихся, которые демонстрируют плохие результаты в усвоении и воспроизведении материала

Исходя из графика, мы можем наблюдать то, что процент учащихся с плохими результатами на порядок выше чем тех, кто справляется и заинтересован в изучении иностранного языка путем использования только традиционного способа обучения. Это говорит нам о том, что такой способ мало эффективен и растрачивает много времени впустую. Учащиеся мало мотивированны и заинтересованы учиться и познавать иностранный язык. Считаю, что такой результат проявляется из-за отсутствия современных технологий в обучении, в том числе компьютерных игр, которые направлены на улучшение образовательного процесса.

2.1. Анализ известных компьютерных игр для обучения иностранному языку

Использование компьютерных игр в образовательных целях, помогает учащимся эффективнее усваивать получаемую информацию. Исходя из этого, мне бы хотелось провести анализ некоторых игр для обучения иностранному языку.

Рассмотрение компьютерных игр хотелось бы начать с сайта дидактических, интерактивных игр, направленных на обучение иностранному языку [53].

1. Word Confusion – одна из полезнейших и интересных игр на сайте. Помогает разобраться и научиться использовать английские слова правильно

там, где их часто путают из-за схожего звучания либо написания. Ниже представлена таблица примеров написания слов[53]:

accept	except
advise	advice
Knight	Night
Mail	Male
Dear	Deer
Principal	Principle
Foreword	Forword
Bald	Bawled
Flour	Flower
Eight	Ate

Табл.1– слова схожие по написанию и звучанию

Этапы игры:

a) Описание игры:

1. Word Confusion – Help Regan the Vegan make fresh salad. Choose the correct word to complete each sentence. (Помогите Регану Вегану сделать свежий салат. Выберите правильное слово для завершения каждого предложения).

b) Выбираете уровень сложности, который больше всего подходит вам.

На выбор представлено 2 уровня: Easy (Легкий), Hard (Трудный) (см. Приложение 2).

c) Вам дается предложение, в котором пропущено одно слово, на выбор 2 варианта ответа. Необходимо выбрать один вариант ответа подходящий по смыслу.

На первом уровне, предложения легкие односоставные, нацеленные на ознакомление и начальные – средние знания иностранного языка.

На втором уровне, предложение более сложные, двусоставные, направленные на средние – высокие знания иностранного языка.

В процессе игры, справа находится график, при помощи которого вы сразу можете увидеть количество правильных и ошибочных ответов (см. Приложение 2).

2. The plural girls – обучающая игра, направленная на усвоение и запоминание того, как правильно пишутся английские существительные во множественном числе [54].

Этапы игры:

a) Описание игры:

Twin sisters Pearl and Flora lost their friends in the bubble machine. Help them get their friends out by choosing the correct plural form of the given word. (Сестры-близнецы Перл и Флора потеряли своих друзей в машине-пузыре. Помогите им вернуть своих друзей, выбрав правильную форму множественного числа данного слова).

b) На выбор предлагается 2 варианта игры:

- Multiple Choice: Click on the correct plural form of the given word.

Несколько вариантов: нажмите на правильную форму множественного числа данного слова.

- Fill in the Blank: Type in the correct plural form of the given word.

Заполните пропуск: вставьте правильное множественное число данного слова.

c) Выбираете уровень сложности, который больше всего подходит вам.

На выбор представлено 2 уровня: Easy (Легкий), Hard (Трудный) (см. Приложение 3).

d) В процессе игры, слева находится график, при помощи которого вы сразу можете увидеть количество правильных и ошибочных ответов (см. Приложение 3).

3. Grammar gorillas – компьютерная игра в обучении иностранному языку, направленная на изучение частей речи. Игра имеет простую анимацию в виде: ответив правильно, угрюмая горилла получает банан и становится счастливой, ответили не верно – горилла остается голодной [55].

Этапы игры:

a) Описание игры:

The Grammar Gorillas need help identifying parts of speech. If you click on the right word in the sentence, our friends get a banana and you know a gorilla with a banana is a gorilla with appeal. (Грамматическим гориллам нужна помощь в определении частей речи. Если нажать на нужное слово в предложении, наши друзья получат банан. И знайте, горилла с бананом - это счастливая горилла).

b) Выбираете уровень сложности, который больше всего подходит вам.

На выбор представлено 2 уровня: Beginner (Только существительные и глаголы), Advanced (Все части речи) (см. Приложение 4).

c) Выберите правильную часть речи, чтобы закончить предложение. Каждый раз, когда вы выбираете правильное слово, грамматическая горилла получает банан (см. Приложение 4).

d) В процессе игры сверху находится график, при помощи которого вы сразу можете увидеть количество правильных и ошибочных ответов, а также снизу под заданием имеется приложение под названием HELP, посмотрев на которое, вы можете более точнее дать верный ответ (см. Приложение 4).

4. Grammar Bees – компьютерная игра в обучении, направленная на изучение глаголов. Помогает верно использовать глагол в предложении, начиная от простых и заканчивая сложными[56].

Этапы игры:

a) Описание игры:

2Bee and Queen Nottoobee need flowers to make honey. Help them find flowers by choosing the correct verb to complete the sentences. (Двум пчелкам и Королеве нужны цветы, чтобы сделать мед. Помогите им найти цветы, выбрав правильный глагол, чтобы закончить предложения).

b) Выбираете уровень сложности, который больше всего подходит вам, на выбор представлено 2 уровня: первый уровень (Глаголы «am» «is» «are»), второй уровень (Глаголы «was» «where») (см. Приложение 5).

c) В каждом уровне, вы можете играть за пчелку и за королеву пчелок. От вас требуется выбрать правильный глагол для того чтобы закончить каждое предложение.

d) В процессе игры, вы видите перед собой пчелку и королеву пчелок. Каждый раз, когда вы отвечаете не верно, игра сообщает об этом и указывает вам на верный вариант, когда отвечаете верно, хвалит вас (см. Приложение 5).

Как мы можем наблюдать, подобных игр в обучении иностранному языку большое количество. Они подходят для начинающих и продвинутых учащихся. Каждая из игр направлена на определенные темы иностранного языка, для того чтобы глубже происходило закрепление материала, без отвлекающих факторов на другие темы. Из сотни доступных игр, учащийся может выбрать те, которые помогут ему восполнить утраченные знания и получить новые. Расширить собственные знания путем интересного занятия играя в компьютерные игры.

2.2. Методическая разработка занятий по применению компьютерных игр в обучении иностранному языку

С целью проверки гипотезы нашей работы «использование компьютерных игр в обучении иностранному языку способствует повышению уровня знаний, умений и навыков у учащихся», было разработано несколько уроков с использованием компьютерных игр. Для того, чтобы приступить к работе, мною был отобраны интернет ресурсы, которые предоставляют доступ к обучающим онлайн играм, подходящим любому уровню владения иностранным языком.

Britishcouncil.org

Данный сайт принадлежит Британскому Совету (международной организации, представляющей Великобританию в области образования и культуры). Здесь размещены обучающие онлайн – игры, тесты, песни, обучающие видео, статьи с рекомендациями по изучению английского языка. Для каждого возраста и каждого уровня владения языком сайт предлагает переходить на соответствующие страницы, что значительно упрощает поиск нужной информации.

Funbrain.com

Данный сайт является лидером в онлайн-образовательном интерактивном контенте, с сотнями бесплатных игр, книг и видео для детей и взрослых всех возрастов. Многие из представленных игр на сайте, направлены на конкретные темы в иностранном языке, что упрощает способ обучения и помогает фокусировать внимание на конкретных целях и задачах в интересующей теме.

Изучив отобранные нами сайты, мы подобрали игры, которые подходят к теме и задачам каждого отдельного урока в нашей методической разработке.

Занятие 1

Тема: Computer games for learning a foreign language. Verb Machine.

Цели занятия:

Основная цель: Активизация познавательной деятельности учащихся по овладению материалом учебной дисциплины, рост эффективности и индивидуализации обучения.

Сопутствующая цель: применение компьютерных игр в обучении иностранному языку с целью роста заинтересованности в предмете учащимися. совершенствование лексического навыка, а также аудирования.

Задачи занятия:

Дидактические задачи:

- Обеспечить формирование системы знаний по учебной дисциплине;
- Обучить использованию компьютерных игр при помощи сети Интернет;
- оптимизировать все другие формы организации учебного процесса при помощи компьютерных игр.

Воспитательные задачи:

- Формирование индивидуализации и интерес учащихся к предмету;
- формировать основы использования компьютерных игр для дальнейшего самостоятельного изучения и овладения знаниями.

Развивающие задачи:

- Отражать новые, получившие освещения в компьютерных играх, знания.

Тип занятия: практическое занятие

Вид занятия: практика

Методы обучения:

1. Пассивные методы: беседа.

2. Активные методы: обучение при помощи компьютерной игры.

Оборудование: интерактивная доска, компьютер.

План учебного занятия:

Этап учебного занятия	*Время, отводимое на этап (минуты)*
1.Организационный момент	3
2.Постановка темы и целей занятия	7
3.Актуализация опорных знаний	15
4. Использование компьютерной игры	40
5. Подведение итогов учебного занятия	15
6.Домашнее задания	10
Итого:	90

Продолжительность учебного занятия: 90 минут

Табл. 2 – Ход учебного занятия 1

Этап	*Деятельность педагога*	*Деятельность обучающихся*	*Методы и средства*	*Результат*
1.Организационный момент	Приветствует учащихся. Проверяет присутствие на занятии.	Приветствуют преподавателя. Отмечают присутствие на занятии.	Беседа педагога и учащихся.	Обучающиеся настроены на предмет, сформировано умение слушать и вступать в диалог. Осуществлена актуализация знаний сформирована самооценка на основе успешной учебной деятельности
2.Постановка темы и целей занятия	Сообщает тему занятия. • Today at our lesson's we are going to the repetition of forms of English verbs. • Computer games for learning a foreign language. Today we use game called: Verb Machine. The objectives of the lesson: learn how to use computer games, learn new material.	Осознают представленную тему и цели занятия.	Беседа педагога и учащихся.	Учащиеся подготовлены к усвоению нового материала. Осознали перспективу дальнейшей учебной деятельности.
3.Актуализация опорных знаний	Актуализирует знания. Задает вопросы по пройденному материалу, формы глаголов. • Do you know what an infinitive is? • Do you know what the past simple is?	Отвечают на вопросы, смотрят на таблицы (см. Приложение 5) Осознают ответы других обучающихся.	Фронтальный опрос, беседа педагога и учащихся.	Актуализированы прежние знания, умения и навыки по теме занятия. Обучающиеся подготовлены к работе на занятии.

	• What do you know about irregular verbs? Today we will repeat the forms of the verb, consider a table with exceptions.			
4.Использование компьютерной игры	Излагает правила компьютерной игры: In this game, you have to press the buttons to make the right verb form-but the machine only shows you a sentence. It won't even tell you the verb form! For example, if the sentence uses the modal verb "will" make sure that the red button says "will". When you think that all four buttons are in correct position, press the SUBMIT button to check your answer. If you get the right answer (or if you just get stuck), press the (play) button to move onto the next sentence. You have three changes to get the right answers and after ten sentences, the machine will give you a score. Предлагает перевести правила игры; Предлагает начать играть в компьютерную игру;	Учащиеся переводят правила игры: В игре, вы должны нажать на кнопки, чтобы поставить правильную форму глагола, но компьютер покажет вам только предложение. Также вам не будет дана конкретная форма глагола! Например, если в предложении используется модальный глагол "will", убедитесь, что кнопка красного цвета указывает "will". Когда вы определите, что все четыре кнопки находятся в правильном положении, нажмите кнопку отправить, чтобы проверить свой ответ. Если вы ответили правильно (или если вы просто затрудняетесь в ответе), нажмите кнопку (продолжить), чтобы перейти к следующему	Беседа педагога и учащихся, использования ПК.	Осуществлено освоение компьютерной игры, нового материала. Обучающиеся приобрели новые знания, умения, навыки.

	Проверяет полученные результаты по окончанию игры.	предложению. У вас есть три попытки, чтобы ответить верно, по окончанию десяти предложений, игра покажет вам результат. Учащиеся играют в игру, по окончанию предоставляют результаты.		
5.Подведение итогов учебного занятия	Подводит итоги занятия. Оценивает деятельность обучающихся.	Слушают преподавателя, делятся приобретенными эмоциями в ходе занятия.	Беседа педагога и учащихся.	Вынесение оценки активизации познавательной деятельности учащихся. Собраны данные для дальнейшего изучения темы. Интерес к изучению иностранного языка возрос.
6.Домашнее задания	Выдает домашнее задания. Д/З: Написать 10 слов на каждую из форм глаголов, самостоятельно поиграть в компьютерную игру, которая была использована на занятии, выбрав второй режим в главном меню.	Записывают домашнее задание, задают интересующие вопросы касательно Д/З. Осознают домашнее задание.	Беседа педагога и учащихся.	Оценен процесс и результат деятельности. Сформированы собственное мнение и позиция. Сформирована адекватная мотивация учебной деятельности, совершенствован лексический навык.

Занятие 2

Тема: Computer games for learning parts of speech. Grammar gorillas and Grammar Bees.

Цели занятия:

Основная цель: Активизация познавательной деятельности учащихся по овладению материалом учебной дисциплины, рост эффективности и индивидуализации обучения.

Сопутствующая цель: применение компьютерных игр в обучении иностранному языку с целью роста заинтересованности в предмете учащимися. совершенствование лексического навыка, а также аудирования.

Задачи занятия:

Дидактические задачи:

- Обеспечить формирование системы знаний по учебной дисциплине;
- Обучить использованию компьютерных игр при помощи сети Интернет;
- оптимизировать все другие формы организации учебного процесса при помощи компьютерных игр.

Воспитательные задачи:

- Формирование индивидуализации и интерес учащихся к иностранному языку;
- формировать основы использования компьютерных игр для дальнейшего самостоятельного изучения и приобретения новых знаний.

Развивающие задачи:

- Отражать новые, получившие освещения в компьютерных играх, знания.

Тип занятия: практическое занятие

Вид занятия: практика

Методы обучения:

1. Пассивные методы: беседа.

2. Активные методы: обучение при помощи компьютерных игр.

Оборудование: интерактивная доска, компьютер.

План учебного занятия:

Этап учебного занятия	*Время, отводимое на этап (минуты)*
1.Организационный момент	5
2.Постановка темы и целей занятия	10
3.Актуализация опорных знаний	10
4. Использование компьютерной игры	75
5. Подведение итогов учебного занятия	15
6.Домашнее задания	5
Итого:	120

Продолжительность учебного занятия: 120 минут

Табл. 3 – Ход учебного занятия 2

Этап	*Деятельность педагога*	*Деятельность обучающихся*	*Методы и средства*	*Результат*
1.Организационный момент	Приветствует учащихся. Проверяет присутствие на занятии.	Приветствуют преподавателя. Отмечают присутствие на занятии.	Беседа педагога и учащихся.	Обучающиеся сфокусированы на предмете, сформировано умение слушать и вступать в диалог. Осуществлена актуализация знаний сформирована самооценка на основе успешной учебной деятельности.
2.Постановка темы и целей занятия	Сообщает тему занятия. • Today at our lesson's we are going to the repetition of parts of speech. • Computer games for learning parts of speech. Today we use games called: Grammar gorillas and Grammar Bees. The objectives of the lesson: learn how to use computer games, learn new material, repetition of the material passed.	Осознают представленную тему и цели занятия.	Беседа педагога и учащихся.	Учащиеся подготовлены к усвоению нового материала. Осознали перспективу дальнейшей учебной деятельности.
3.Актуализация опорных знаний	Актуализирует знания. Демонстрирует таблицу частей речи, задает вопросы по пройденному материалу. • Do you know what parts of speech are?	Смотрят на таблицу, отвечают на вопросы (см. Приложение 6) Слушают и анализируют ответы других обучающихся.	Фронтальный опрос, беседа педагога и учащихся.	Актуализированы ранее полученные знания, умения и навыки по теме занятия. Обучающиеся подготовлены к работе на занятии.

	• How many parts of speech are there in English? • Do you know the classification of a noun? Today we will repeat parts of speech in English, using a table.			
4.Использование компьютерной игры	Излагает правила компьютерных игр: 1 игра: The Grammar Gorillas need help identifying parts of speech. If you click on the right word in the sentence, our friends get a banana and you know a gorilla with a banana is a gorilla with appeal. Select the correct part of speech to complete the sentence. 2 игра: 2Bee and Queen Nottoobee need flowers to make honey. Help them find flowers by choosing the correct verb to complete the sentences. Предлагает перевести правила игры; Предлагает начать играть в компьютерные игры;	Учащиеся переводят правила игр: 1 игра: Грамматическим гориллам нужна помощь в определении частей речи. Если нажать на нужное слово в предложении, наши друзья получат банан и знайте, горилла с бананом - это счастливая горилла. Выберите правильную часть речи для того чтобы закончить предложение. 2 игра: Двум пчелкам и Королеве нужны цветы, чтобы сделать мед. Помогите им найти цветы, выбрав правильный глагол, чтобы закончить предложения.	Беседа педагога и учащихся, использования ПК.	Осуществлено освоение компьютерных игр, нового и повторение пройденного материала. Обучающиеся приобрели новые умения, знания, навыки.

	Проверяет полученные результаты по окончанию игр.	Учащиеся играют в игры, по окончанию предоставляют результаты.		
5.Подведение итогов учебного занятия	Подводит итоги занятия. Оценивает деятельность обучающихся, результаты, полученные входе 2 использованных игр.	Слушают преподавателя, делятся полученными эмоциями от игр в ходе занятия.	Беседа педагога и учащихся.	Вынесение оценки активизации познавательной деятельности учащихся. Получены данные для дальнейшего изучения темы. Повышение интереса учащихся к изучению языка.
6.Домашнее задания	Выдает домашнее задания. Д/З: Дома самостоятельно поиграть в игры, использованные в ходе занятия, сыграть в игры на сложном уровне, полученные результаты отправить на почту преподавателя. Если отсутствует ПК или Интернет, написать мини сочинение с использованием частей речи.	Записывают домашнее задание, задают интересующие вопросы касательно Д/З. Осознают домашнее задание.	Беседа педагога и учащихся.	Оценен процесс и результат деятельности. Сформированы собственное мнение и позиция. Сформирована адекватная мотивация учебной деятельности, совершенствован лексический навык.

2.3. Подробный разбор примеров использования компьютерных игр в обучении

На просторах глобальной сети Интернет, существует сайт – Digital Dialects[57]. Он имеет множество разных компьютерных игр в обучении иностранному языку. Сайт полезен как новичкам, так и продвинутым учащимся. На его основе, можно проводить полноценные уроки, устраивать соревнования среди учеников, на скорость выполнения заданий. Каждая из игр направленна на изучение и закрепление в памяти новых или уже известных слов. Вы можете прослушать произношение слова, увидеть его написание и обозначение при помощи прикрепленных картинок и в последствии проверить свои знания в процессе компьютерной игры.

1. Colors [58]

Этап игры I:

Перед вами динамический шар, который с каждом ходом, принимает новый цвет. Ваша первоначальная задача, выучить или вспомнить все представленные цвета, то как они произносятся и пишутся.

Для вашего удобства в игре имеется возможность прослушать как звучит название цвета на английском языке:

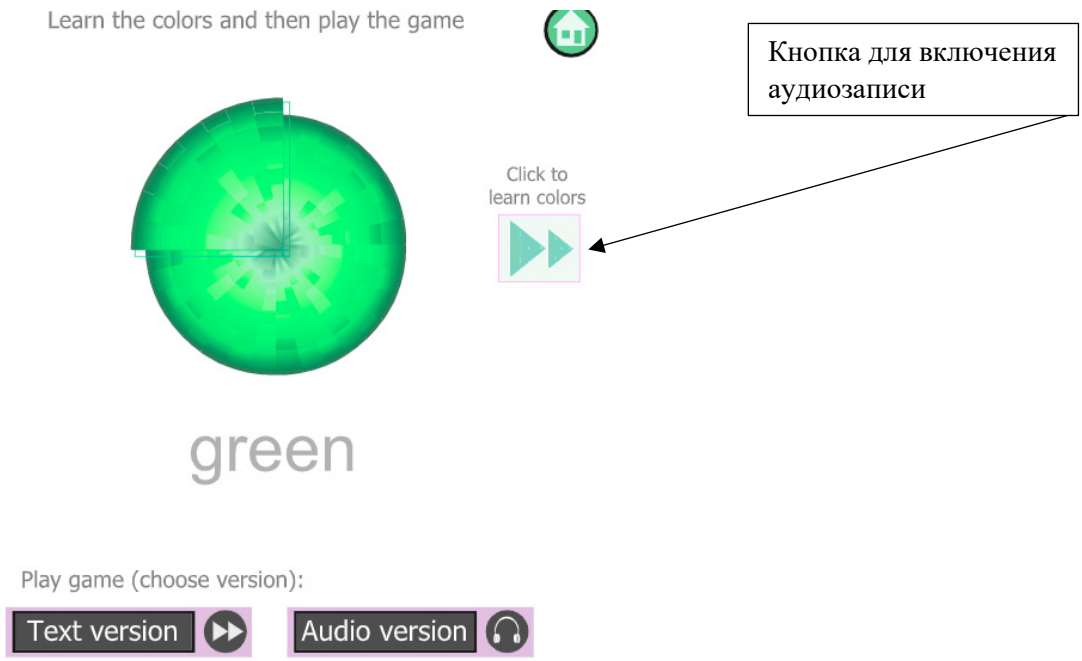


Рис. 2 – Изображение игрового процесса с пояснениями

Вы можете прогнать по кругу, несколько раз все цвета, для того чтобы лучше их запомнить. После того, как вы вспомнили и изучили все цвета, наступает новый этап, этап проверки знаний при помощи компьютерной игры.

Этап игры II:

Самостоятельно выбираете вариант хода игры, на выбор предлагается 2 возможных:

1. В текстовом формате, название цветов.
2. В аудио формате, с произношением названия цветов.

Рис. 3 – Изображение игрового процесса

Разберем оба возможных варианта игры:

1. Текстовый

Перед началом игры, вам предлагают ознакомиться с инструкцией:

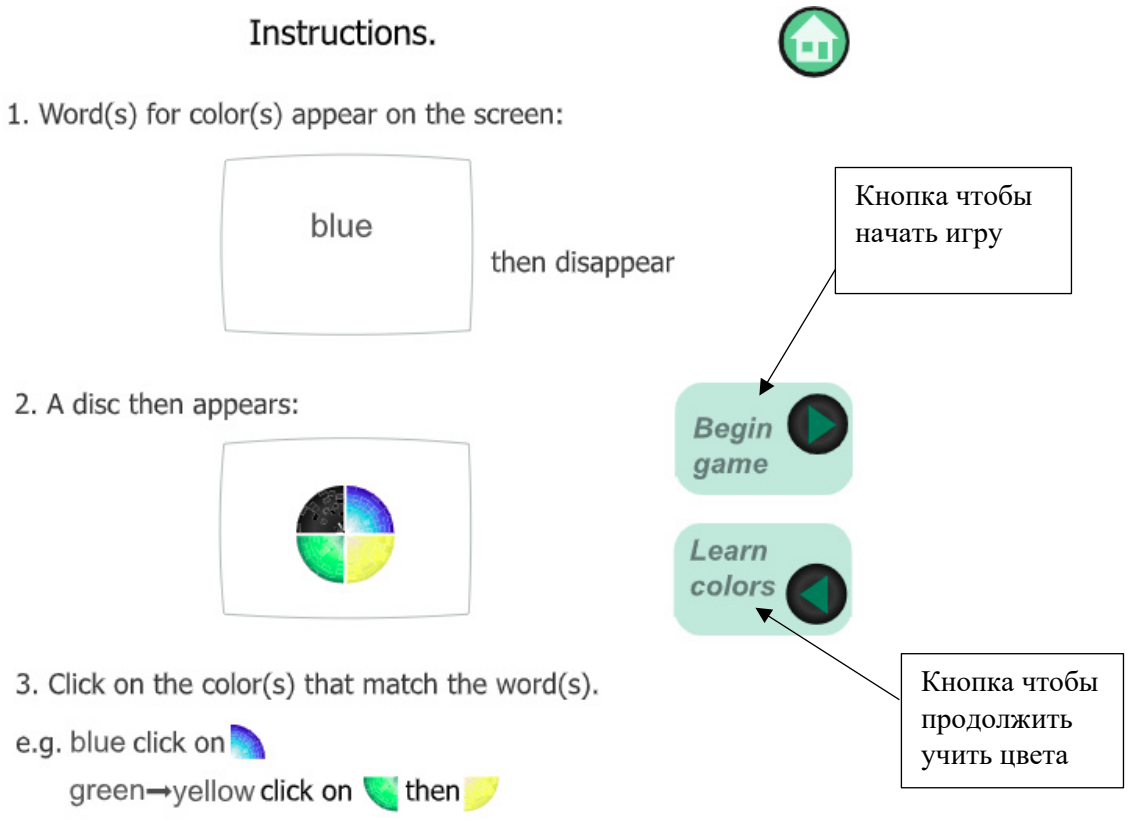


Рис. 4 – Изображение игрового процесса с пояснениями

В инструкции указано:

1. Слово(а) цвета(ов) появляются на экране:
2. После этого появляется шар
3. Выберите цвет(а) который соответствует слову(вам)
4. Если это синий, нажмите на синюю часть шара, если это зеленый – желтый, сперва нажмите на зеленую часть шара, затем желтую.
5. Чтобы начать игру, вы должны нажать на кнопку Begin game.

Ход игры:

а) Перед вами появляется название цвета большими буквами

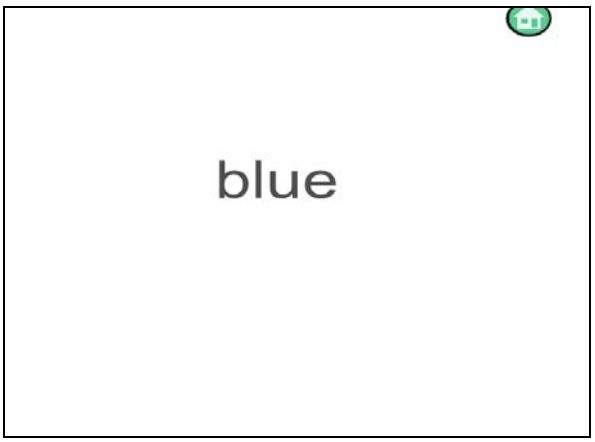


Рис. 5 – Изображение игрового процесса

b) После этого, на экране появляется шар с несколькими вариантам цветов, разделенных на половины. Также вы можете наблюдать шкалу, находящуюся вверху, которая заполняется цветами, за каждый верный и неверный ответ. За каждый правильный ответ, вы получаете 2 балла, они отображаются вверху слева, за каждый неверный ответ вы теряете 2 балла и можете уйти в минус, чтобы набрать баллы вновь вам нужно правильно отвечать, примеры представлены ниже:

Общий вид игры:

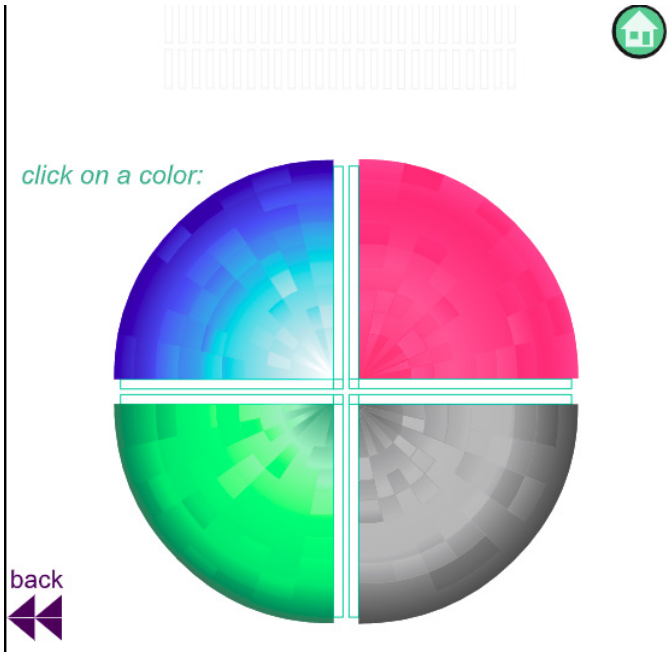


Рис. 6 – Изображение игрового процесса

Подсчет баллов при правильных ответах:

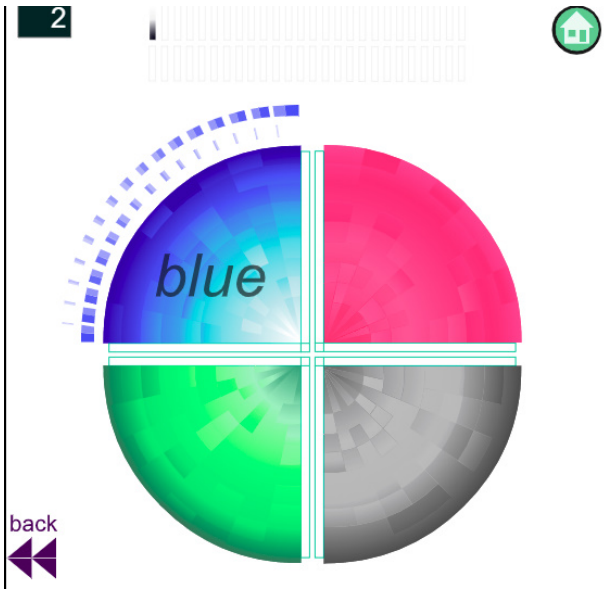


Рис. 7 – Изображение игрового процесса

Подсчет баллов при не верных ответах:

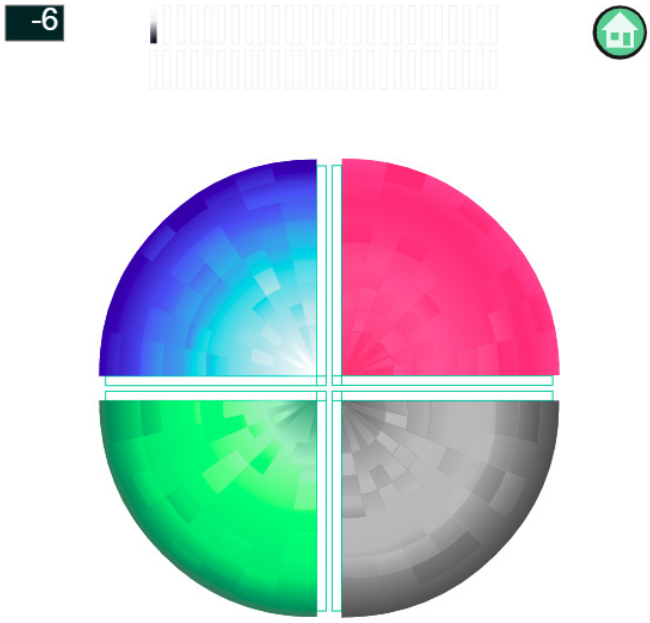


Рис. 8 – Изображение игрового процесса

После нескольких правильных ответов на каждый цвет, игра предлагает усложнить задачу и вам предстоит выбрать уже два цвета поочередно, сперва появляются название цветов, затем шар для выбора:

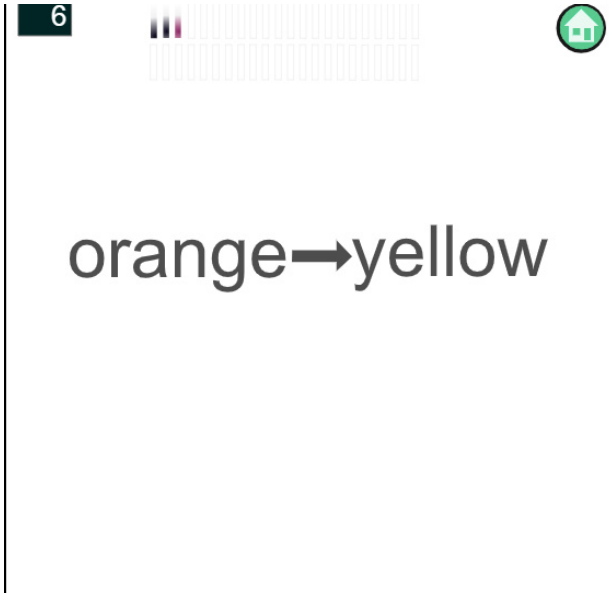


Рис. 9 – Изображение игрового процесса

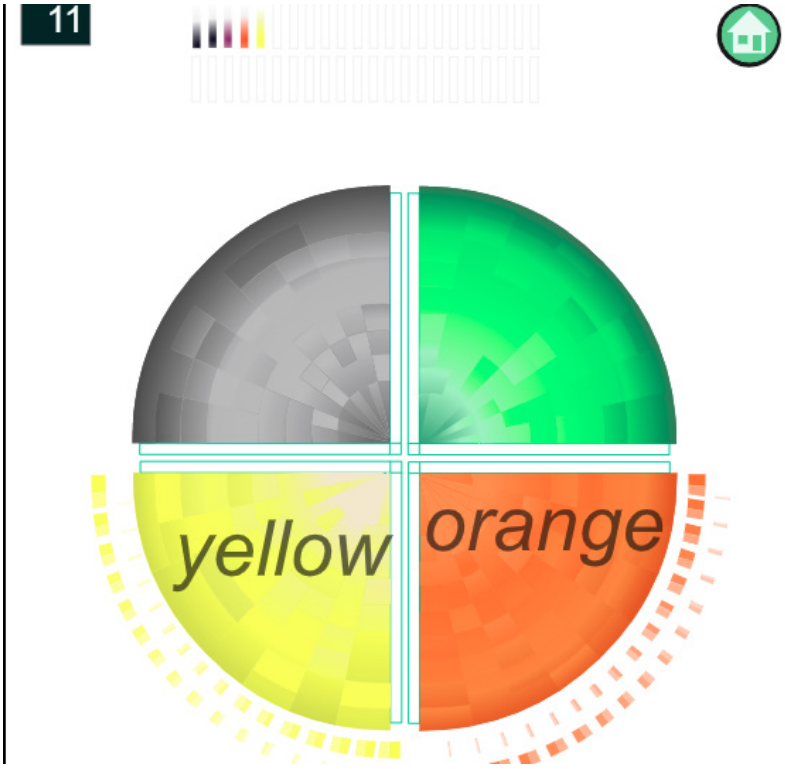


Рис.10 – Изображение игрового процесса

Таким образом игра динамически меняется, предоставляя в разброс разные варианты цветов, поощряя за правильные ответы баллами. Такой тип игры отлично подходит для индивидуального применения и для группового. Простота компьютерной игры, позволяет акцентировать внимание на самом процессе, не отвлекаясь на лишние объекты, помогает эффективно изучить новые слова для дальнейшего применения.

Также, в сети Интернет можно найти еще один сайт – LearnEnglish – British Council [59]. Это сайт знаменитого Британского совета содержит ряд разных анимированных компьютерных игр в обучении иностранному языку. Они от лично подходят для уровня Elementary а также для intermediate и upper-intermediate. При помощи этих компьютерных игр вы сможете расширить словарный запас, проверить навыки правописания, различные тесты и головоломки со словами. Давайте разберем одну из игр данного сайта:

2. Spelloween [60]

Данная игра анимирована, имеет звуковое сопровождение и интересные переходы между сценами.

Этап игры I:

Перед вами на экране появляется анимированный персонаж Дракула. Двигая курсором по экрану, вы управляете его глазами, а когда наводите мышку на кнопку старт внутри нее горит огонек, для ознакомление ниже представлен рисунок…

Рис. 11 – Изображение стартового экрана игры

Далее после того, как вы нажимаете кнопку Start, перед вами появляется инструкция игры, которая объясняет суть задания:

Рис.12 – Изображение правил игры

Описание инструкции:

Какое слово написано правильно?

У вас есть 45 секунд для того чтобы выбрать столько правильных слов сколько вы сможете.

Если вы выбрали верно, вы получаете очки, если вы выбрали не верно, вы теряете очки.

Результат вы сможете увидеть в конце игры.

После того, как вы ознакомились с правилами игры, вы нажимаете кнопку старт и игра запускается:

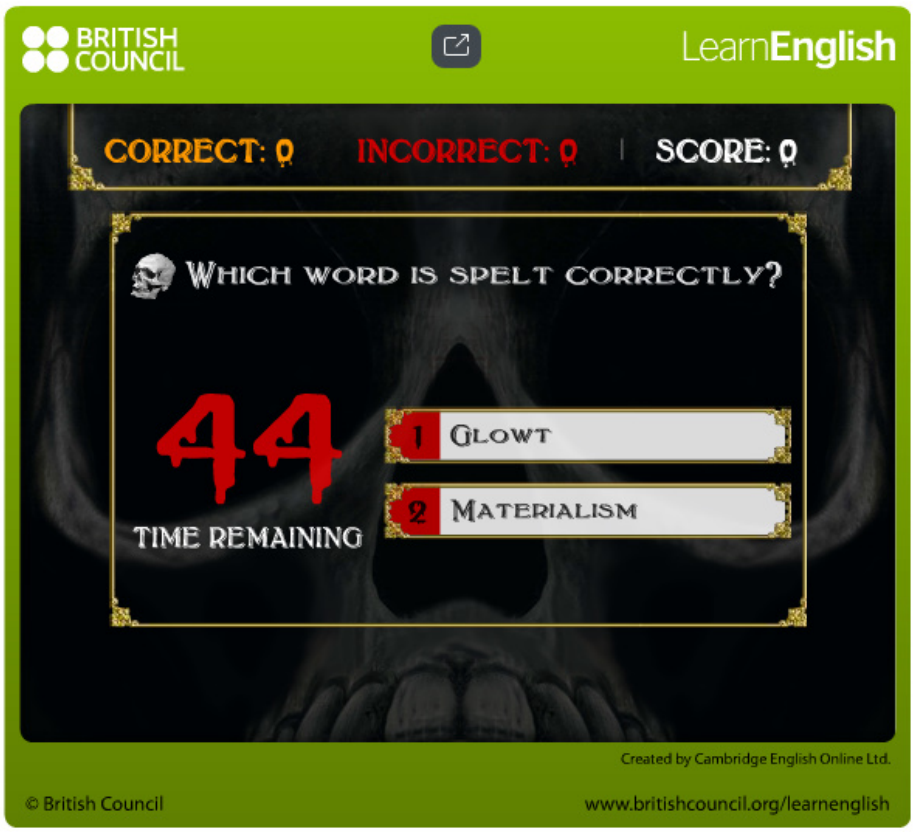


Рис. 13 – Изображение игрового процесса

Секунды в виде красных цифр активируются и ведут обратный отсчет, у вас есть 45 секунд на выбор правильных ответов. Сверху для удобства, вам показываются верные и не верные ответы по ходу игры:

- Correct – верные
- Incorrect – не верные
- Score – количество набранных очков

В конце игры, как и было озвучено ранее, вам предоставляется конечный результат набранных вами балов по ходу игры. Примечательно то, что по мимо общего результата, вам демонстрируются верные ответы в тех частях, где вы ответили не верно, это делается для того, чтобы вы наглядно увидели верный ответ и запомнили его, пример представлен на рисунке ниже…

Рис. 14 – Изображение итогов игры

Считаю данную компьютерную игру увлекательной и обучающей. Она помогает быстрее соображать и реагировать для совершения действия, при помощи этой игры вы учите новые слова, их правильное написание, а также закрепляете уже изученные слова. Использовать данную игру в обучении иностранному языку можно как дома в видео самостоятельной проверки, так и в учебном заведении в виде тестовых заданий.

Выводы по II главе

Во второй главе мы провели анализ некоторых существующих компьютерных игр в обучении иностранному языку, выделили для каких уровней знания иностранного языка они подходят, правила подобных игр, а также отметили с какой целью эти игры применяются.

Также во второй главе мы рассмотрели несколько известных сайтов, направленность которых заключается в предоставлении образовательных компьютерных игр. Отмеченные сайты имеют высокую популярность как среди педагогов, так и среди учащихся, при помощи предоставленных обучающих игр, можно усовершенствовать свои навыки иностранного языка, подтянуть важные аспекты такие как:

- Аудирование;
- Правописание;
- Повышение интереса к образовательному процессу;
- Изучение новых слов и выражений;
- Изучение либо повторение частей речи, времен.

По мимо этого, мы провели разбор нескольких интересных компьютерных игр в обучении иностранному языку. Целями которых являются усовершенствование знаний английского языка, от начального до повышенного уровня. Выбор данных игр обусловлен тем, что они вызывают интерес к обучению и изучению языка, способствуют развитию абстрактного мышления и помогают учащимся быстрее и эффективные узнавать новые слова и выражения для дальнейшего использования на практике.

Заключение

В современном мире, применение компьютерных игр в образовании является одной из актуальных и обсуждаемых тем.

Сегодня, современное представление о технологиях развития значительно отличается от того, что было принято в традиционной форме. Персональный компьютер все больше становится неотъемлемой частью процесса обучения иностранному языку. Компьютер является незаменимым помощником для изучения и освоения учебного материала посредством игры. Влияние компьютера на учащихся в любом возрасте очень благотворно и может помочь в развитии определенных навыков и умений.

Для того, чтобы достичь цели и доказать актуальность исследования, мною были решены поставленные задачи; обобщен и изучен теоретический материал по информационным и информационно – коммуникативным технологиям обучения иностранному языку; использованы различные источники информации. В проделанной работе помогли следующие приемы: наблюдение, сравнение, теоретический и практический анализ и обобщение научной литературы. Использование компьютерных игр в обучении наглядно показали нам, что их профессиональное применение в учебных учреждениях привносит большую эффективность в преподавании иностранного языка. Учащиеся овладевают личными навыками, возникает прогресс в заинтересованности к изучению языка, культуры, компьютерные игры помогают сфокусировать внимание на отдельных темах, учат работать индивидуально и в группе. По мимо этого, учащиеся обучаются использовать персональный компьютер, глобальную сеть Интернет, учатся находить, редактировать и хранить нужную информацию, проводить самостоятельный анализ работ, с наглядными результатами и поиск требуемых компьютерных игр для изучения иностранного языка.

Итак, на основе проделанной работы, мы теоретически обосновали эффективность использования компьютерных обучающих игр в преподавании иностранного языка и рассмотрели существующие обучающие игры с подробным описанием применения таких игр на практической основе.

Список использованной литературы

1. Азимов Э. Г. Вилыиинецкая Е. Н Материалы Интернета на уроке английского языка – 2001. – 96–101 с.
2. Актуальные проблемы учебниковедения/А.К. Кусаинов, У.А. Асылов. М.: Просвещение, 2003. – 86 с.
3. Верещагина И.Н., Притыкина Т.А. Английский язык. УМК 3 класс - М., Просвещение – 2009
4. Ефременко В. А. Применение информационных технологий на уроках иностранного языка // ИЯШ. – 2007. – №8.
5. Девтерова З. Р. Новые информационные технологии в преподавании иностранного языка в вузе // Вестник Адыгейского государственного университета. – 2006.
6. Девтерова З. Р. Новые образовательные технологии: компьютерные телекоммуникации в обучении иностранному языку // Вестник Майкопского государственного технологического университета. – 2009. – № 1.
7. Демирчоглян Г. Г. Компьютер и здоровье // М: Лукоморье, Темп МБ, новый центр. – 1997. – 45 с.
8. Жажева Д. Д., Жажева С. А. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения русскому языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 4 (апрель). – 21–25 с.
9. Журавлев А.П. Языковые игры на компьютере. Книга для учащихся старших классов средней школы. –М.:Просвещение, 1984. – 144 с.
10. Загрекова Л. В. Теория и технология обучения. Учебное пособие для студентов педагогических. Вузов / Загрекова Л. В., Николина В. В. – М.: Высш. шк., 2004. – 6–50 с.
11. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Академия, 2007.

12. Зальцман А. компьютерные игры: Как это делается. — 2002.

13. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения – М.: «Флинта», 2001.

14. Китайгородская Г. А. Интенсивное обучение иностранным языкам: теория и практика – М.: Русский язык, 1992. – 255 с.

15. Колесникова И. Е. Игры на уроке английского языка: 5-й класс (пособие для учителя) – Мн.: Нар. Асвета, 1990. – 112 с.

16. Красильникова В. А. Становление и развитие компьютерных технологий обучения: Монография – М.: ИИО РАО, 2002. – 168 с.

17. Колесников А. К., Оспенникова Е. В. Информатизация образовательного процесса в педагогическом университете // Вестник ПГПУ. Информационные компьютерные технологии в образовании. – 2005. 6–15 с.

18. Красильникова, В. С. Игра и игровые приемы школьников иностранному языку / В. С. Красильникова // Иностранные языки в школе. – 1975. - № 5 – 167-175 с.

19. Конышевой А.В. Современные методы обучения английскому языку. / Под ред.– 2-е изд., стереотип. – М.: ТетраСистемс, 2004.– 148с.

20. Лесникова Е. С. Интеграция информационно-коммуникационных технологий в процесс обучения иностранным языкам // Вестник КемГУ. – 2012.– № 4. – 266–270 с.

21. Морозов К. А. Информационно–коммуникативные технологии и их применение в педагогической деятельности // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии: сб. ст. по матер. XXX междунар. науч.-практ. конф. Новосибирск. СибАК. – 2013.

22. Миргиязова М. М. Innovative technologies in teaching English // Молодой ученый. – 2017. – № 25. – 301–302 с.

23. Обдалова О. А. Особенности новой педагогической среды при обучении иностранным языкам // Вестник Том. гос. ун-та. – 2009. – № 322. – 207–211 с.

24. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е. С Полат, М. Ю Бухаркина. — М.: Академия, 2008. — 272 с.

25. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному языку.– М.: Просвещение. 1999., 55-56 с.

26. Палагина Н.Н. психология развития и возрастная психология: учебное пособие. – М.: Московский Психолого-социальный институт, 2005. – 288 с.

27. Павлова Е.А. Стихи и рифмовки на уроках английского языка – эффективное средство усвоения языкового материала. // Иностранные языки в школе. – 2009. - №2. – 25-30 с.

28. Рахметова А. Т. Использование интерактивных методов обучения на занятиях по русскому и иностранному языку как средство активизации познавательной деятельности студентов // СНВ. – 2015. – № 1 (10).

29. Резник Н.А., Павлов Н.А. Играть, обучаясь или обучаться, играя с помощью электронных средств обучения? // Образовательные технологии и общество. – 2009. – Т. 12, № 3. – 430-443 с.

30. Родкин, К. А. Игровые упражнения / К. А. Родкин // ИЯШ. – 1965. - № 5. – 44-48 с.

31. Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Методика обучения иностранному языку на начальном этапе обучения в общеобразовательных учреждениях. - М.: Просвещение, 1998.

32. Селевко Г. К. Альтернативные педагогические технологии. – М.: НИИ школьных технологий, 2005. – 224 с.

33. Степанова М. Как обеспечить безопасное общение с компьютером // Народное образование. – 2003. – № 2.

34. Симонян К. В. Очевидное и невероятное в обучении иностранным языкам на базе компьютерных телекоммуникаций // Вестник МГЛУ. – 2011. – № 632. – 67–75 с.

35. Семенова Д. К. Особенности использования веб-сайтов в обучении иностранному языку // Научно-технические ведомости Санкт-Петербургского государственного политехнического университета. Гуманитарные и общественные науки. – 2012. – № 148. – 68–71 с.

36. Скаткин М. Н. Совершенствование процесса обучения. М., «Педагогика», 1998. – 123 с.

37. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.

38. Соловова, Е. В. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций / Е. В. Соловова – М.: Просвещение, 2005. – 239 с.

39. Степанова Е.А. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку // Иностранные языки в школе – №2,2008 – 53 с.

40. Сухова И.А., Иванова Т.В. Лекции по методике обучения иностранным языкам. – Уфа, БГПУ им. М. Акмуллы, 2004г.

41. Тихомиров О.К., Лысенко Е.Е. Психология компютерной игры/Новые методы и средства обучения.-М.:Знание, 1988. –Вып.1.

42. Хайдаров, Ж. С., Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии / В. М. Филатов, П. И. Пидкасистый – М., 1996. – 272 с.

43. Шапкин С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал – 1999. – том 20. – № 1 –86–102 с.

44. Шарова Н. А. Использование информационных ресурсов Интернет в подготовке преподавателей иностранного языка (обзор веб-сайтов, посвященных обучению английскому языку // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и международная коммуникация. – 2003. – № 2. – 92-95 с.

45. Chee Y.S., Tan K.C.D., Tan E.M., Jan M. Learning Chemistry Through Inquiry With the Game Legends of Alkhimia: An Evaluation of Learning Outcomes // Proceedings of the 5th European Conference on Games Based Learning. University of Athens, Greece, 20-21 October 2011. – 98-105 p.

46. Davies Gr.Using Computers in Language Learning: a Teacher`s Guide. –Lnd.:CILT,1985. – 164 p.

47. Higgins H.,Johns T. Computers in Language Learning.-Lnd: Collins Edicational,1984. – 192–195 p.

48. Henriksen T.D., Lainema T. Didactic Design for Business Games // Proceedings of the 4th European Conference on Games Based Learning. The danish School of Education Aarhus University, Copenhagen, Denmark, 21-22 October 2010. – 55-62 p.

49. Mysirlaki S., Paraskeva F. Massively Multiplayer Online Games as Activity Systems: The Relationship between Motivation, Performance and Community // Proceedings of the 5th European Conference on Games Based Learning. University of Athens, Greece, 20-21 October 2011, – 412-421 p.

50. *Marc, P.* Don't Bother Me Mom – I'm Learning / Marc Prensky. – Paragon House, 2006. – 254 p.

51. *Paul, G.J.* What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy / James Paul Gee. – St Martins Press, 2007. – 249 p.

52. Funbrain. 2017 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.funbrain.com/games – (Дата обращения: 10.06.19).

53. Word Confusion. 2017 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.funbrain.com/games/word-confusion – (Дата обращения: 10.06.19).

54. The plural girls. 2017 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.funbrain.com/games/the-plural-girls – (Дата обращения: 10.06.19).

55. Grammar gorillas. 2017 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.funbrain.com/games/grammar-gorillas – (Дата обращения: 10.06.19).

56. Grammar Bees. 2017 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.funbrain.com/games/grammar-bees – (Дата обращения: 10.06.19).

57. Digital Dialects. 2019 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.digitaldialects.com/Russian.htm – (Дата обращения: 10.06.19).

58. Colors. 2019 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.digitaldialects.com/Russian/Colour.htm – (Дата обращения: 10.06.19).

59. LearnEnglish – British Council. 2019 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://learnenglish.britishcouncil.org/games – (Дата обращения: 10.06.19).

60. Spelloween. 2019 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://learnenglish.britishcouncil.org/games/spelloween – (Дата обращения: 10.06.19).

Приложение 1

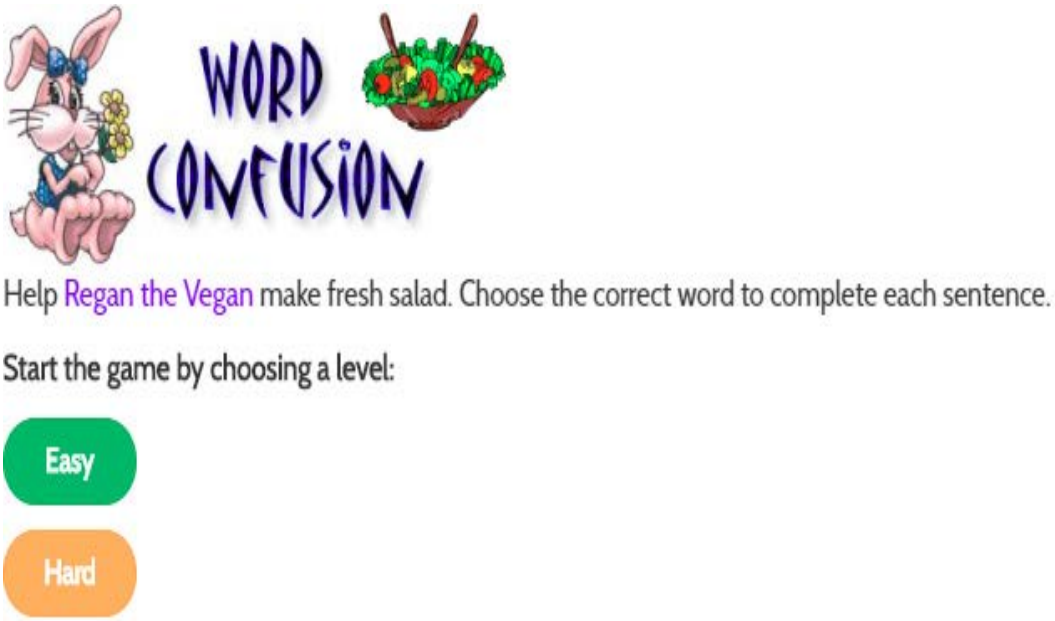
Таблица – Средства Информационно-коммуникационные технологии

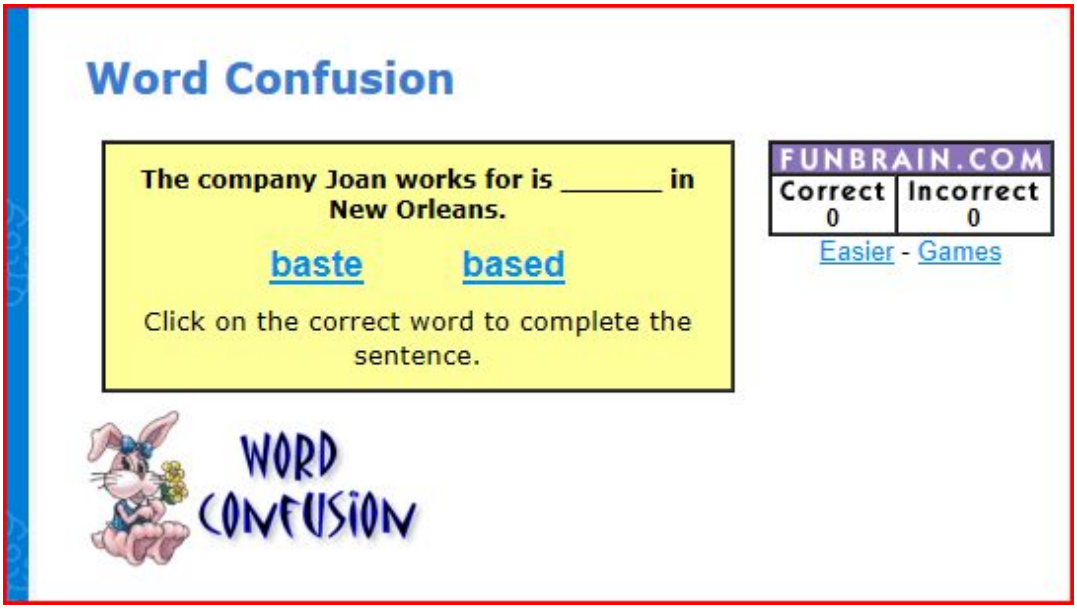
Средство ИКТ	Описание средства ИКТ
Принтер	При помощи принтера можно печатать на бумаге информацию найденную и созданную обучающимися или педагогом для обучающихся. Для многих учебных учреждений необходим или желателен цветной принтер.
Сканер	Устройство для переноса изображений, фотографий на компьютер с целью дальнейшей обработки.
Проектор	Необходим для педагогической деятельности, так как повышает: уровень наглядности в работе преподавателя, дает возможность обучающимся представлять результаты своей работы всему классу, аудитории.
Компьютер, ноутбук	Универсальное устройство обработки информации. ПК или ноутбук позволяют свободно обрабатывать любую информацию. А также с помощью сети Интернет компьютер помогает находить и использовать необходимую пользователю информацию.

Интерактивная доска	Интерактивная доска представляет собой сенсорный экран, подсоединенный к компьютеру, изображение с которого передает на доску проектор. Для взаимодействия с доской не обходимо прикоснуться к поверхности доски, чтобы начать работу на компьютере. Специальное программное обеспечение для интерактивных досок позволяет работать с текстами и объектами, аудио– и видеоматериалами, Интернет-ресурсами, делать заметки и записи от руки прямо поверх открытых документов и сохранять информацию.
Фотоаппарат, телефон, видеокамера, планшет	Данные устройства относятся к ИКТ поскольку дают возможность непосредственно включать в учебный процесс информационные образы окружающего мира.
USB–Флеш–накопитель, жесткий диск	Используется для хранения и быстрого переноса информации от одного компьютера к другому.

Приложение 2

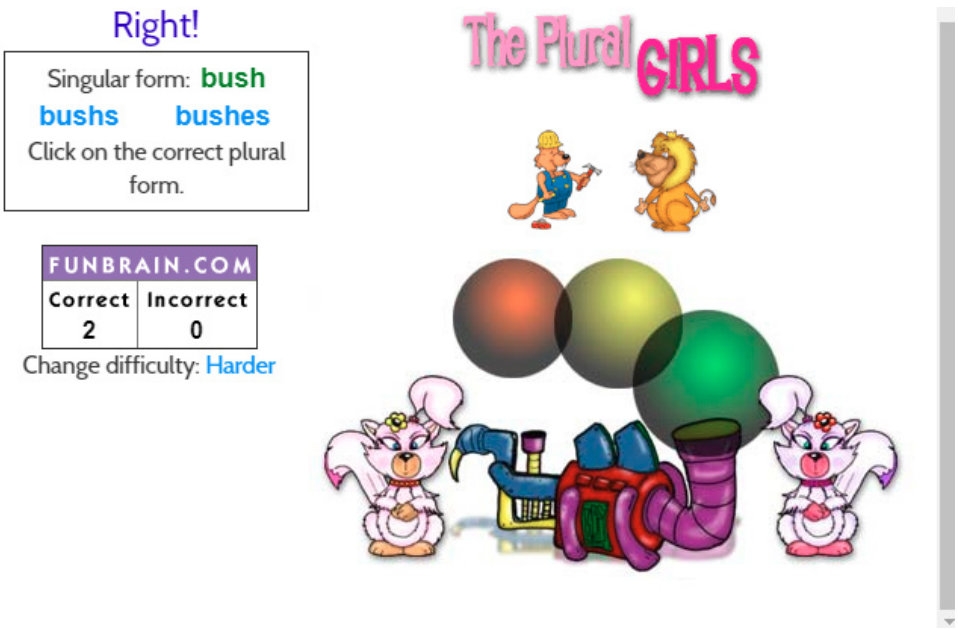
Игра 1 – Word confusion

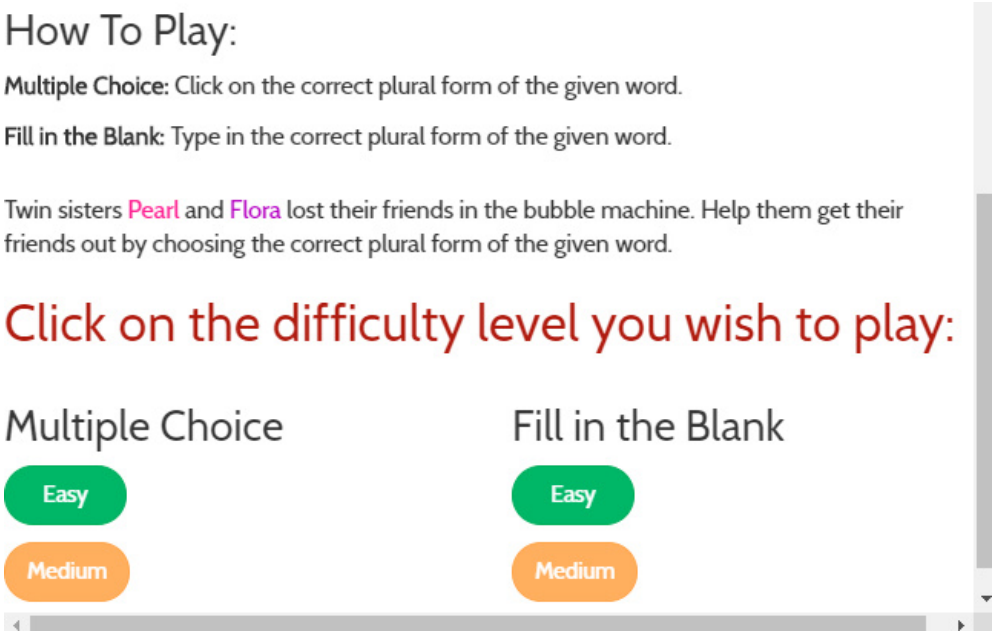




Приложение 3

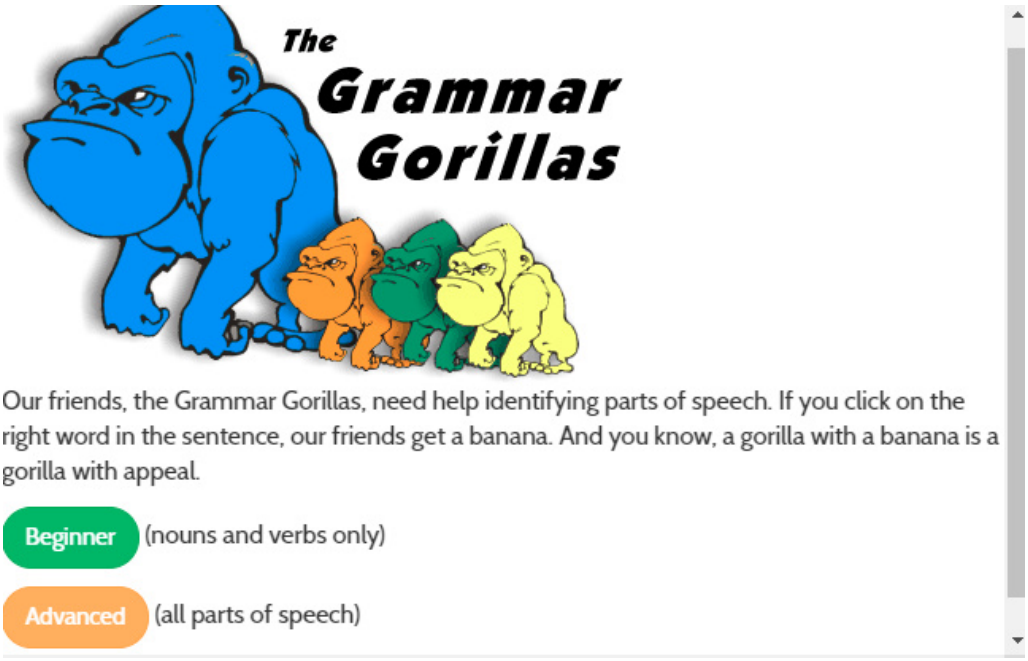
Игра 2 – The plural girls

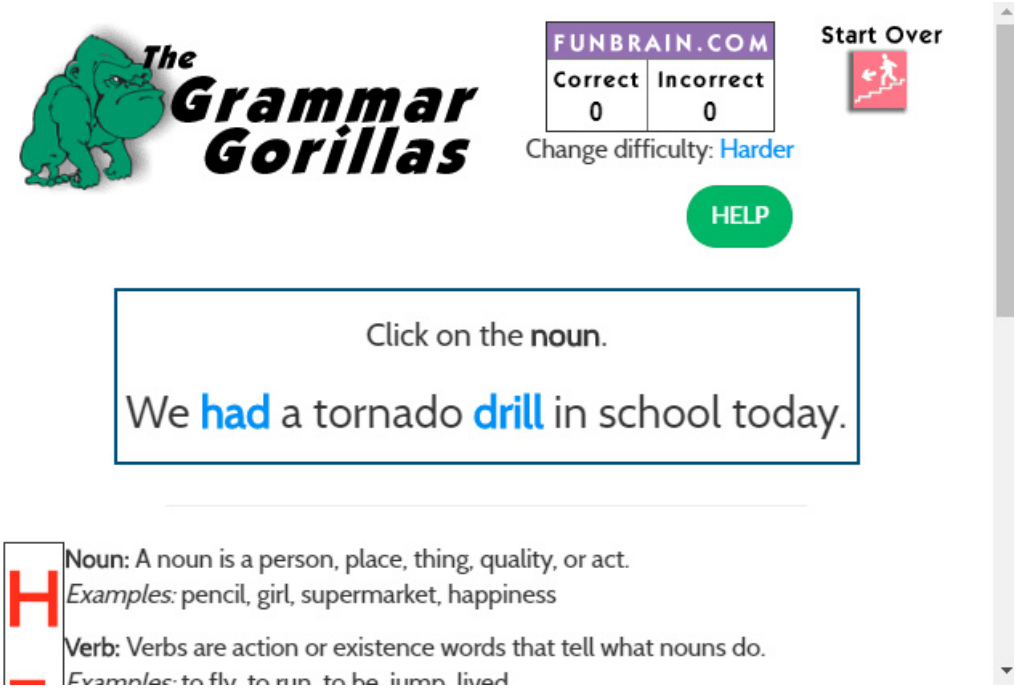


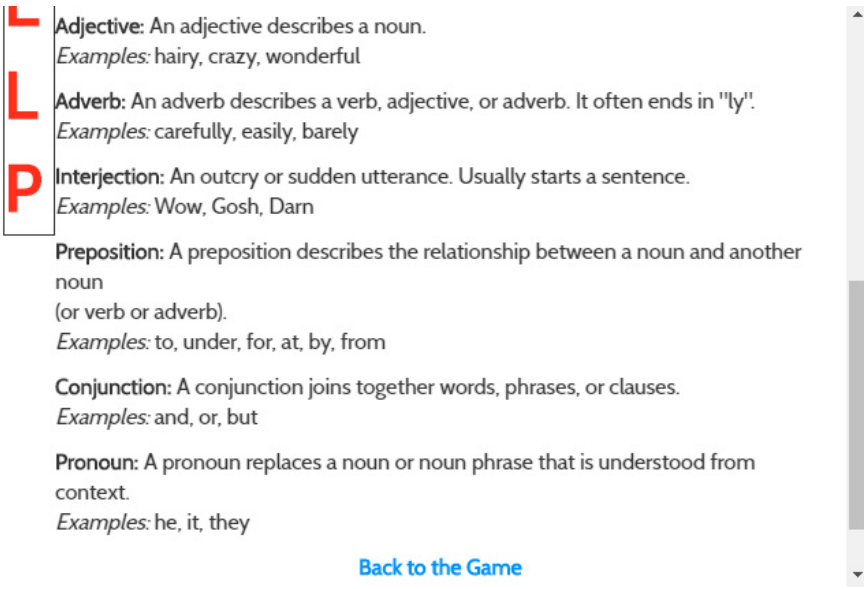


Приложение 4

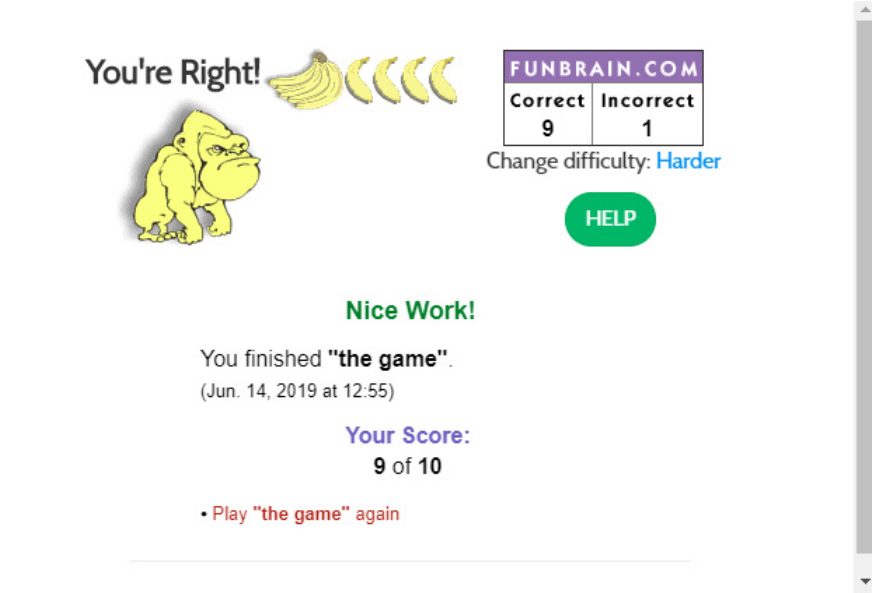
Игра 3 – The Grammar Gorillas





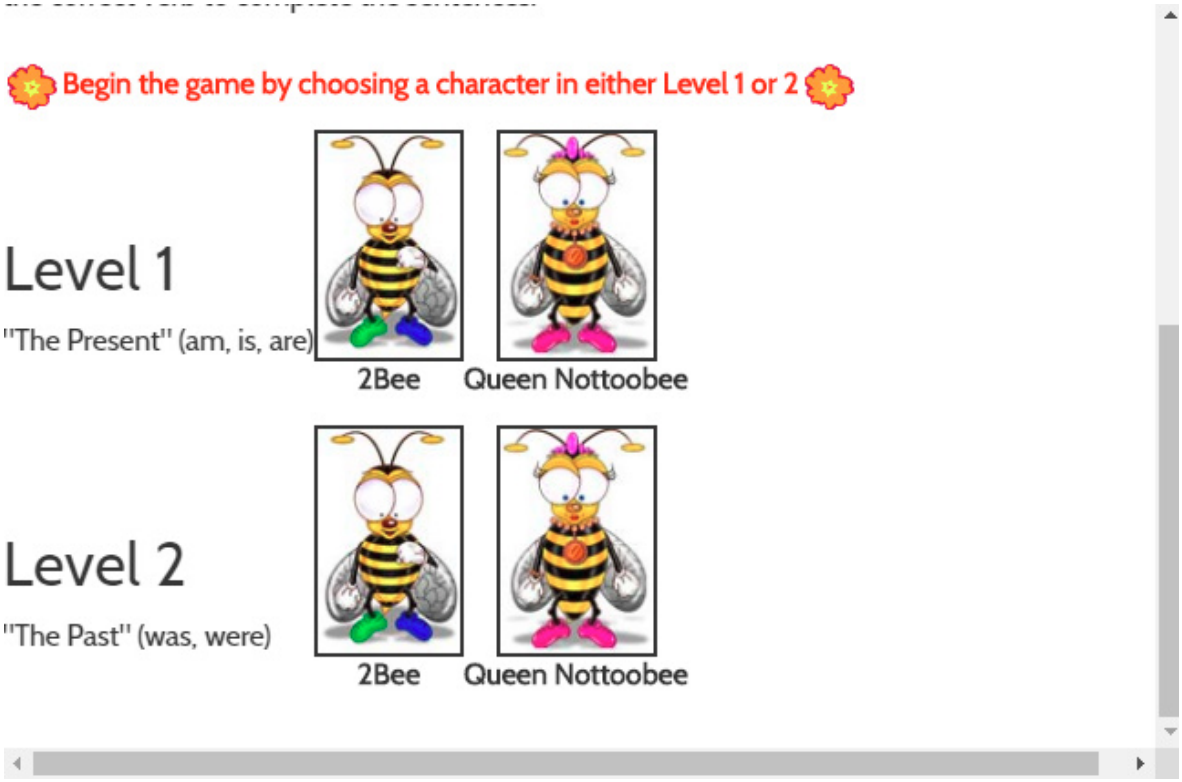

L
L
P
Adjective: An adjective describes a noun.
Examples: hairy, crazy, wonderful
Adverb: An adverb describes a verb, adjective, or adverb. It often ends in "ly".
Examples: carefully, easily, barely
Interjection: An outcry or sudden utterance. Usually starts a sentence.
Examples: Wow, Gosh, Darn
Preposition: A preposition describes the relationship between a noun and another noun
(or verb or adverb).
Examples: to, under, for, at, by, from
Conjunction: A conjunction joins together words, phrases, or clauses.
Examples: and, or, but
Pronoun: A pronoun replaces a noun or noun phrase that is understood from context.
Examples: he, it, they
Back to the Game

You're Right!
FUNBRAIN.COM
Correct
4
Incorrect
0
Change difficulty: Harder
HELP
Click on the verb.
He cooked hambugers for lunch.
The Grammar


You're Right!
FUNBRAIN.COM
Correct
9
Incorrect
1
Change difficulty: Harder
HELP
Nice Work!
You finished "the game".
(Jun. 14, 2019 at 12:55)
Your Score:
9 of 10
• Play "the game" again

Приложение 5

Игра 4 – 2Bee or Nottoobee



Oops! You picked **am**. It should be:

My math teacher **is** playing video games.

0

2Bee

Robert ___ greeting the neighbor.

am is are

Click on the correct verb to complete the sentence.

[Go up to Level 2 - Start Over]

2Bee or Nottoobee

1

Queen Nottoobee

You're Right!

1

2Bee

Jeff and Melissa ___ reading a favorite book.

am is are

Click on the correct verb to complete the sentence.

[Go up to Level 2 - Start Over]

2Bee or Nottoobee

0

Queen Nottoobee

Приложение 6

Таблица – Неправильные глаголы

Инфинитив	Окончание	Participle I (Четвертая форма)
write	+ **ing**	writ**ing**
read		read**ing**
speak		speak**ing**

Инфинитив	Окончание	Past Simple = Participle II
agree	+ **ed**	agreed
dry		dri**ed**
enjoy		enjoy**ed**
knit		knitt**ed**

Инфинитив	Окончание	Past Simple + Participle II
watch	+ **ed**	watched
change		changed
work		worked – worked
play		played – played
eat	Не используется, т.к. не действует общее правило	ate – eaten
drink		drank — drunk

Инфинитив Infinitive	Простое прошедшее Past Simple	Причастие прошедшего Participle II	Перевод
arise	arose	arisen	появляться

[ə’raiz]	[ə’rəuz]	[ə’riz(ə)n]	
awake [ə`waɪk]	awoke [ə`woʊk]	awoken [ə`woʊkn]	будить
be [bi:]	was/were [wɔz/wɜ:]	been [bi:n]	быть
bear [bɛə]	bore [bɔ:]	born [bɔ:n]	выносить
beat [bi:t]	beat [bi:t]	beaten [bi:tən]	бить
became [bɪ`kʌm]	become [bɪ`keɪm]	became [bɪ`kʌm]	становиться
befall [bɪˈfɔ:l]	befell [bɪˈfel]	befallen [bɪˈfɔ:lən]	случаться
begin [bɪ ‘gɪn]	began [bɪ ‘gæn]	begun [bɪ ‘gʌn]	начинать
bend [bend]	bent [bent]	bent [bent]	гнуть
bereave [bɪˈri:v]	bereft [bɪˈreft]	bereft [bɪˈreft]	лишать
bet [bet]	bet [bet]	bet [bet]	держать пари
bind [baɪnd]	bound [baʊnd]	bound [baʊnd]	связывать

bite [baɪt]	bit [bɪt]	bitten [‘bɪtn]	кусать
blow [blou]	blew [blu]	blown [bloun]	дуть
blend [blɛnd]	blent [blɛnt]	blent [blɛnt]	смешивать
break [breɪk]	broke [brouk]	broken [‘broukən]	ломать
bring [brɪŋ]	brought [brɔ:t]	brought [brɔ:t]	приносить
build [bɪld]	built [bɪlt]	built [bɪlt]	стоить
burn [bɜ:rn]	burnt [bɜ:nt]	burnt [bɜ:nt]	гореть
buy [baɪ]	bought [bɔ:t]	bought [bɔ:t]	покупать
catch [kætʃ]	caught [kɔ:t]	caught [kɔ:t]	ловить
choose [tʃu:z]	chose [ʃəuz]	chosen [tʃəuz(ə)n]	выбирать

Приложение 7

Таблица – Части речи в Английском языке

Часть речи в английском языке	**Пример**	**Характеристика**	**Пример**	**Часть речи в русском языке**
Noun	house	Обозначает предмет. Отвечает на вопрос: *кто, что*	дом	Имя существительное
Adjective	white	Обозначает признак предмета. Отвечает на вопрос: *какой, какая*	белый	Имя прилагательное
Numeral	one first	Обозначает количество или порядок при счёте. Отвечает на вопрос: *сколько, который*	один первый	Имя числительное
Pronoun	he his	Заменяет существительное или прилагательное.	он его	Местоимение
Verb	ask asked	Обозначает действие или состояние. Отвечает на вопрос: *что делает, что делал, что будет делать*	просит просил попросит	Глагол
Verbals:		Сочетают некоторые свойства глагола и других частей речи		Неличные формы глагола:
Infinitive	to read	Сочетает некоторые свойства глагола и существительного.	просить	*неопределённо-личная форма*
Participle	asking asked	Сочетает глагольные признаки с функциями прилагательного или наречия.	просящий которого просили	*причастие*
Gerund	reading	Сочетает некоторые признаки глагола и существительного.	-	-
-	-	-		*деепричастие*
Adverb	well easily at home	Указывает на обстоятельства действия. Отвечает на вопрос: *как, где, когда и т.д.*	хорошо рано дома	Наречие
Preposition	in on	Показывает отношение существительного или местоимения к другим словам в предложении.	в на	Предлог
Conjunction	when if	Соединяет члены предложения или части сложного предложения.	когда если	Союз
Article	a, the		-	-