**Компьютерная игра как эффективное средство обучения**

 Мир новейших информационных

 технологий занимает всё большее место

 в нашей жизни. Использование их на

 уроках иностранного языка повышает

 мотивацию и познавательную активность

 учащихся всех возрастов,

 расширяет их кругозор.

 (Л.П. Петрова)

Изучение иностранного языка — длительный и трудоёмкий процесс, результативность которого связана с индивидуальными осо­бенностями психического характера, с природной предрасположенно­стью ребёнка к языкам, с уровнем его обшей и лингвистической культуры, с условиями организации процесса обучения, а также с воз­растом, с которого начинается изучение, и со многими другими фак­торами. Следует заметить, что раннее обучение иностранному языку значительно способствует социализации личности, закладывает фун­дамент межкультурной коммуникации, направленной на достижение взаимопонимания между народами. Изучение иностранного языка в начальной школе стало обязательным.

Обучение именно в младшем школьном возрасте позволяет заложить прочную базу для успешного овладения основами иностранного языка в школе. Также дети дошкольного возраста очень восприимчивы к иностран­ной речи, их речевой аппарат отличается гибкостью, и поэтому они легко подражают звукам и звукосочетаниями неродного языка. Эти особенности артикуляционного аппарата позволяют ребёнку по мере накопления опыта речевого общения довольно точно воспроизводить звуки неродного языка. Правильное произношение в дальнейшем за­крепляется и сохраняется на всю жизнь.

 Ключевой проблемой, по мнению А.А. Леонтьева, в обучении иностранному языку детей младшего школьного воз­раста является проблема мотивации, формирование которой во мно­гом зависит от игровой формы обучения на данном этапе. «Игра явля­ется той осью, вокруг которой группируются все психические процессы, активно развиваются все способности детей. Она является в определённом смысле видом упражнений» [8; 85]. Применение иг­ры в обучении иностранному языку способствует повышению интере­са, обеспечивает более устойчивое внимание, а, следовательно, и лучшее восприятие языкового материала. Так, игры являются средством активизации лексики, грамматики, работы над произношением, чтением письмом и устной речью.

 Следует заметить, что дети живут в мире разнообразных элек­тронных игрушек и игр, привыкают к существованию так наущаемой виртуальной реальности ещё до того, как начинают бегло читать и решать содержательные образовательные задачи. Часто на уроках иностранного языка процесс вовлечения учащихся в устную речь по различным темам бывает неинтересным. При работе с использованием компьютеров это исключено, так как необходимые на уроке наглядность и ситуации на мониторах вполне реальны – «изображения» движутся, разговаривают по-английски, задают вопросы.

 Компьютер гарантирует ребёнку конфиденциальность. Он лоялен к разнообразию ученических ответов, что развивает их самостоятельность и создаёт благоприятную социально-психологическую атмосферу на уроке, придавая им уверенность в себе , что является немаловажным фактором для развития их индивидуальности.

Компьютер позволяет индивидуализировать процесс обучения. Каждый ученик работает со своей скоростью. Кроме того, в программах заложены задания разной степени сложности, что позволяет организовать эффективную работу с учащимися, у которых те или иные навыки находятся на различном уровне сформированности. Такое взаимодействие младшего школьника и компьютера, как показывает практика, носит осознанный и активный характер, вызывая активный обмен опытом и его обобщением в процессе изучения иностранного языка.

Компьютерное обучение иностранному языку позволяет младшим школьникам почувствовать себя настоящими субъектами образовательного процесса, осмыслить свои мотивы, интересы и возможности. А это – прямой путь к осмысленной подготовке к самостоятельной работе. Учебный материал начинает приобретать для учащихся личностный смысл; деятельность, задаваемая компьютерными программами, обуславливает поисковый, проблемный и, следовательно, эвристический характер её содержания; гибкий алгоритмический компонент позволяет учащимся интерферентно овладевать приёмами самостоятельного изучения иностранного языка.

Компьютерное обучение иностранному языку обеспечивает и всесторонний контроль учебного процесса. Контроль, как известно, является неотъемлемой частью учебного процесса и выполняет функцию обратной связи между учащимся и учителем. При использовании компьютера для контроля качества знаний учащихся достигается и большая объективность оценки. Кроме того, компьютерный контроль позволяет значительно сэкономить учебное время, так как осуществляется одновременная проверка знаний всех учащихся. Это даёт возможность учителю уделить больше внимания творческим аспектам работы с учащимися. У учителя появляется больше времени на сотрудничество с учащимися и создания благоприятного психологического климата, что особенно важно для младших школьников.

Компьютерное обучение иностранному языку в начальных классах существенно расширяет возможности учителя по индивидуализации обучения и активизации познавательной деятельности учащихся.

Среди компьютерных программ особое место занимают компьютерные игры. «Компьютерные игры – это специальные программы, которые отличаются высокой степенью интерактивности, поскольку предоставляют пользователю возможность активного участия в изменении отображаемых на экране игровых ситуаций и использования исключительных возможностей компьютера в области графики, мультипликации и синтеза звуковых эффектов»[3;37]. Они могут оказать неоценимую помощь в развитии познавательных, логических и художественных способностей игроков.

 Так, игра — это своего рода программа, содержащая игровую компоненту, которая представляет собой специально разработанный программный модуль, позволяющий отобразить на экране динамич­ную игровую ситуацию. Игровая компонента используется с целью внесения в процесс работы за компьютером элемента развлекательно­сти, и, кроме того, она зачастую выполняет функцию отсчета времени либо подсчёта баллов и включает в себя элемент подсказки. Дидакти­ческая эффективность игровых программ невелика, но, учитывая их широкое распространение и высокий уровень мотивации обучаемых к их применению, следует учитывать и оптимально использовать из по­тенциал в процессе самостоятельной работы учащихся [14, с. 192]. Се­годня очень широко используются различные компьютерные игры среди детей . Поэтому игра, которая является обучающей, например, иностранному языку, может оказать неоцени­мую помощь не только в плане того, что ребёнку просто есть занятие, но и в плане его развития. Немаловажную роль в выборе игры для ре­бёнка играют родители. Поэтому следует обратить на это внимание и способствовать тому, чтобы ребенок выбрал игру по изучению ино­странного языка, а не игру, в основе которой лежит сюжет убийства.

С точки зрения принципов построения сценария Т. В. Карамышева подразделяет компьютерные игры на следующие типы [14;192]:

1. [Action](file:///ction) games — «игры действия», требующие быстрой реак­ции: их сценарии построены на погонях, схватках, перестрелках и т. д.
2. Adventure games — «приключенческие игры», сценарии кото­рых основаны на приключениях главного героя, проходящего через заданную цепь испытаний и событий.
3. Role playing games — «ролевые игры»; также построены на приключениях главного героя, но предполагающие различные вариан­ты развития сценария и некоторое изменение личности главного героя в процессе игры.
4. Simulation games — «игры-симуляторы», базирующиеся на воссоздании условий определённой сферы деятельности, в которую помещается игрок; чаше всего встречаются спортивные, военные и космические «симуляторы».
5. Quest— «поисковые игры», сценарии которых строятся в процессе интерактивного взаимодействия в зависимости от реакций

игрока (его ответов на задаваемые вопросы, его способности отгады­вать загадки и понимать смысл реплик многочисленных персонажей).

6. Strategy games — «игры-стратегии», основанные на решении задач стратегического планирования.

Так, есть игры, направленные на изучение английского алфави­та, например, игра «Алик учит английский алфавит»; в основе лежит заманчивая сквозная сюжетная линия. Ребёнку предлагаете поучаст­вовать в игре с главными героями, которыми являются звери. Соглас­но классификации данная игра принадлежит к типу Adventure games. Ребёнок знакомится не только с английским алфавитом, но и с рядом слов и выражений, что способствует формированию и обогащению словарного запаса.

Использование игровых моментов на уроке - очень эффективный метод обу­чения, позволяющий повысить мотива­цию к изучению иностранного языка, снизить утомляемость и в то же время увеличить темп ведения урока. Проблемой использования игр занимается большое количество исследователей, так как на сегодня она очень актуальна. Эту проблему часто поднимают авторы журнала « Иностранные языки в школе». Петрова Л.П также является одним из исследователей проблемы использования компьютеров на уроках иностранного языка. В своей статье она говорила что часто на уроках иностранного языка процесс вовлечения учащихся в устную речь по различным темам бывает неинтересным. При работе с использованием компьютеров это исключено, потому что необходимые на уроке наглядность и ситуации на мониторах вполне реальны( изображение на экране движется, разговаривает по-английски, задают вопросы). Петрова говорила, что ребёнок ,работая, в компьютере делает всё с радостью. А вот учителю приходится приобретать необходимые электронные учебники и делать подборку по ним нужных ситуа­ций, а также распечатку дополнительных вопросов и тестов и перенос их на все компьютеры, чтобы в определенный мо­мент на уроке учащиеся могли сесть за от­дельные компьютеры, найти и открыть нужную папку в «Моих документах», вы­полнить, например, тест по аудированию или чтению. Это большой труд, но себя оправдывает. Никто из учеников не ухо­дит с таких уроков с чувством разочаро­вания. Радость познания - вот что дает использование компьютеров на уроках. А это, в свою очередь, вместе с развитием мышления ведет к развитию инициатив­ной речи. У каждого ребенка есть внутренний мо­тив, направленный на познавательную де­ятельность. Задача учителя - всячески способствовать развитию этого мотива, не дать ему угаснуть. Петрова предлагает использовать на уроках английского языка программу «Профессор Хиггинс», тексты для аудирования на страновед­ческие темы в средних и старших классах из мультимедийного учебника «Английский базовый курс», в котором около 60 текстов на различные темы по ис­тории, культуре и быту Великобритании и США. Очень простой в применении и легко воспринимаемый мультимедийный учебник "English Course". В нем имеется большой выбор диалогов на самые разные темы, на­пример, «Еда», «Магазины», «Футбол», «На дискотеке», «Осмотр Кембриджа», «Покупки» и т.д. Также она рассматривала очень содержательны, богатые яркими ролевыми играми, фильмами и текстами и нравящиеся как детям, так и взрослым муль­тимедийные программы "Oxford Platinum" и «Английский. Путь к совершенству». На­ряду с устными играми, которые рекомендует использовать на уроках, Петрова советует также мульти­медийный курс «Учим английский язык» .Здесь имеется боль­шое разнообразие лексических игр, где за­учиваются написание слов, их перевод и произношение. Все игры сопровождаются красочными картинками.

 Компьютерная игра на уроках иностранного языка, превращаясь в игровую деятельность, является игрой более высокого уровня, требующей от ребёнка не только сенсомоторных навыков, но и умения наблюдать и анализировать результат своего действия.. Чтобы взаимодействие с компьютером превратилось в игру, требуется специальное обучение ребёнка навыкам взаимодействия, пониманию неизменности и очерёдности действий, управляющих компьютерной программой, невозможности пропуска или замены одного манипуляторного действия другим. Педагогические приёмы обучения детей навыкам игры с компьютером могут быть различными: от кратких демонстраций до подробных, целенаправленных объяснений.

Белавина И.Г.[6;109] предложила следующую классификацию компьютерных игр:

1. Тренирующие игры: закрепляющие и контролирующие, способствующие отработке имеющихся навыков;
2. Обучающие игры: помогающие ученику приобрести новые знания, умения и навыки;
3. Развивающие игры: способствующие выявлению и развитию наиболее важных способностей и навыков.
4. Комбинированные игры.

 При работе с конкретной игрой на уроке иностранного языка важно знать её вид. Так как это поможет определить место игры на уроке. Белавина выделила следующие этапы:

1. Актуализация знаний
2. Ознакомление с новым материалом
3. Закрепление учебного материала
4. Контроль и учёт знаний.

 В зависимости от того, к какому виду относится игра можно определить, на каком из этапов урока эффективнее её применять.

 Очень акту­ально сегодня использование компьютерных возможностей в обуче­ние иностранному языку, начиная с дошкольного возраста и продолжать эту тенденцию на старших ступенях обучения. Компьютер выступает не самоцелью, а средством для общего развития школьника. При этом одновременно решается задача освоения начальной формы компьютерной грамотности, обрабатывается новая технология образования, компьютер постепенно становится инстру­ментом, позволяющим решать задачи развития языковых, познава­тельных и коммуникативных способностей ребёнка [22;54]. Причём практика показывает, что компьютерные программы имеют, немало преимуществ перед традиционными методами обучения. Среди них индивидуализация обучения и интенсификация самостоятельной ра­боты учащихся, повышение познавательной активности и мотивации. Также использование компьютера активизирует мыслительную дея­тельность детей, и это даёт огромный стимул для развития у ребёнка воображения, творческого мышления. Так происходит реализация ве­дущей роли раннего обучения иностранным языкам — развивающей цели, — посредством применения компьютера.

**Список используемой литературы**

1. Азаров, Ю.П. Игра и труд. [Текст] / Ю.П. Азаров – М.: Знание, 1973.-16-17

2.Азимов,Э.Г,Вильшинецкая,Е.Н Материалы Интернета на уроке английского языка [Текст] / Э.Г Азимов, Е.Н Вильшинецкая.// Иностранные языки в школе – 2001. - №1. – с.96-101.

3. Актуальные проблемы раннего иноязычного образования. – Елец. : ЕГУ им. И.А.Бунина.,2007. с 36-39.

4. Алексеева, Д.Н. Методика преподавания иностранных языков. [Текст] / Д.Н. Алексеева // - СПб.- 2005г.- 42-44

5. Баракина, Т.В. Возможности компьютерных игр для развития младшего школьника [Текст] / Т.В. Баракина // Начальная школа плюс.-2009.-№9.-66-69с.

6.Белавина, И.Г. Компьютерные игры в школе [Текст] / И.Г.Белавина // . М.- 2008.-107-111с.

7.Бим,И.Л. Некоторые актуальные проблемы современного обучения иностранным языкам [Текст] / И.Л Бим. // Иностранные языки в школе – 2001.- №4.- 5-7с.

8.Воронина, Г.И. Информация о научно-практическое конференции Раннее бучение иностранным языкам: проблемы а перспективы» [Текст] Г.И. Воронина .// Иностранные языки в школе. - 1991. -.№5.-C. 85-89

9. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии: - 1966. - № 6.

10. Гавриленко ,О.В. Использование простейших информационных технологий в 1-ом классе [Текст] / Начальная школа плюс.//- 2005.-№8.-20-21с.

11. Давыдова, З.М. Игра как метод обучения иностранным языкам [Текст] / З.М Давыдова. // Иностранные языки в школе – 2010.- №6.- 34-38с.

12. Жаркова, А Disney Magic English [Текст] / А.Жаркова // ООО «Де Агостини», - М.,-2009.- №1,2,3,4,5,6.

13. Зайцева, Т.Г. Компьютерные программы на урока иностранного языка [Текст] / Т.Г Зайцева. // доклад для МОУ СОШ №1 «Гармония», город Кумертау Башкортостан Россия.- 2009.-2-5с.

14. Карамышева, ТВ. Изучение иностранных языков с помощью компью­тера. В вопросах и ответах [Текст] ТВ. Карамышева.// - СПб. Союз, 2001 -192 с.

15.Карташова,В.Н.,Архангельская,Н.Н,Иванова,Д.М.,Панарина Г.А,Солопова, Е.В.Создание культурно-информационной среды обучения иностранному языку младших школьников: монография [Текст] / В.Н., Карташова, Н.Н Архангельская, Д.М Иванова, Г.А Панарина, Е.В Солопова.// - Елец: ЕГУ им. Бунина,2007.-158с.

16. Козьмин, О.Г. Использование аудиовизуальных средств на начальном этапе обучения иностранному языку [Текст] / О.Г. Козьмин .\\ Начальная школа плюс – 1992.- №11-12.-52-54с.

17.Лутай,М.Н. Учение без принуждения: игра как средство обучения английскому языку [Текст] / М.Н.Лутай // Учительская газета - 2007.- №51.- 11с.

18. Петрова, Л.П. Использование компьютеров на уроках иностранного языка – потребность времени [Текст] / Л.П Петрова.// Иностранные языки в школе – 2005.- №5.-57-60с.

19. Полат, Е.С Новые педагогические технологии в обучении иностранным языкам [Текст] / Е.С, Полат.// Иностранные языки в школе – 2001.- №2.- 14-19с.

20. Полат, Е.С Новые педагогические технологии в обучении иностранным языкам (окончание статьи) [Текст] / Е.С, Полат.// Иностранные языки в школе – 2001.- №3.- 5-12с.

21. Рогова ,Г.В. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в средней школе [Текст] / Г.В Рогова // - М.- 2004г.- 36-40

22. Самылина, Г И. Обучение дошкольников английскому языку с использование компьютера [Текст] / Г И. Самылина, М.А. Роминова .//Иностранные языки в школе - 2003. - *№* 4. - С. 52-56.

23. Эльконин ,Д.Б. Психология игры. [Текст] / Д.Б. Эльконин .// – М.: Педагогика, 1978.-38-40