

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/kursovaya-rabota/409750>

Тип работы: Курсовая работа

Предмет: Теория и методика преподавания иностранных языков

ВВЕДЕНИЕ 3

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ЯЗЫКОВОМ ОБУЧЕНИИ 6

1.1. Исторический обзор развития компьютерных игр как обучающих инструментов 6

1.2. Психологические и педагогические аспекты применения игр в обучении 9

1.3. Роль компьютерных игр в формировании языковых навыков 13

Вывод по первой главе 18

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ 20

2.1. Анализ и классификация компьютерных игр, используемых в языковом обучении 20

2.2. Примеры успешного применения игровых технологий на уроках иностранного языка 24

2.2.1. Изучение языка с Duolingo: геймификация образовательного процесса 24

2.2.2. The Sims: Иммерсивное языковое погружение 25

2.2.3. Погружение в языковое измерение: Rosetta Stone как инструмент для освоения новых языков 27

2.3. Методические рекомендации по интеграции компьютерных игр в учебный процесс 29

Вывод по второй главе 31

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 33

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 37

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы исследования, которая рассматривается в данной курсовой работе, связана с тем, что современная система обучения иностранным языкам не может быть названа достаточно сформированной. Существует большое количество программ, каждая из которых не предлагает достаточного количества практических аспектов, которые будут основаны на актуальных потребностях учащихся, их интересах и возможностях.

Именно поэтому инновационные программы изучения иностранных языков должны в обязательном порядке включать такие элементы, которые обеспечат максимальную мотивацию школьников. Одним из таких элементов могут быть компьютерные игры, которые, с одной стороны, интересны школьникам, с другой – обладают высокими практическими возможностями для погружения в языковую среду.

Степень изученности проблемы. Проблема изучения роли компьютерных игр в обучении иностранным языкам достаточно широко рассматривалась в научной литературе. Существует ряд исследований, которые составляют теоретическую базу для организации научной работы в данном направлении. Однако нужно отметить, что актуальных исследований по применению конкретных видов компьютерных игр для обучения иностранному языку в настоящее время нет, что подчеркивает актуальность и практическую значимость данного исследования.

Цель исследования – провести анализ компьютерных игр в обучении иностранным языкам.

Объект исследования – компьютерные игры.

Предмет исследования – роль компьютерных игр в обучении иностранным языкам.

Для достижения поставленной цели необходимо было решить ряд теоретических и практических задач исследования:

1. Провести исторический обзор развития компьютерных игр как обучающих инструментов.
2. Охарактеризовать психологические и педагогические аспекты применения игр в обучении.
3. Определить роль компьютерных игр в формировании языковых навыков.
4. Проанализировать и классифицировать компьютерные игры, используемые в языковом обучении.
5. Изучить примеры успешного применения игровых технологий на уроках иностранного языка.
6. Разработать методические рекомендации по интеграции компьютерных игр в учебный процесс.

Методы исследования: анализ научной литературы, описательный, обобщение, классификация, сравнительный, исторический, хронологический, моделирование, проектирование, контент-анализ.

Теоретическая значимость исследования связана с проведением анализа научной литературы, посвященной

использованию компьютерных игр в языковом обучении. Собранный теоретический материал может быть полезен для продолжения и расширения научных исследований в данной сфере.

Практическая значимость исследования обусловлена изучением примеров успешного применения игровых технологий на уроках иностранного языка, которые необходимы для проведения методической работы в данном направлении.

Научная новизна исследования основана на разработке методических рекомендаций по интеграции компьютерных игр в учебный процесс.

Структура исследования. Курсовая работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы.

В первой главе, «Теоретические аспекты использования компьютерных игр в языковом обучении», проводится исторический обзор развития компьютерных игр как обучающих инструментов, характеризуются психологические и педагогические аспекты применения игр в обучении, а также определяется роль компьютерных игр в формировании языковых навыков.

Во второй главе, «Практическое применение компьютерных игр в изучении иностранных языков», анализируются и классифицируются компьютерные игры, используемые в языковом обучении, изучить примеры успешного применения игровых технологий на уроках иностранного языка, а также разрабатываются методические рекомендации по интеграции компьютерных игр в учебный процесс.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ЯЗЫКОВОМ ОБУЧЕНИИ

1.1. Исторический обзор развития компьютерных игр как обучающих инструментов

Под компьютерной игрой в научной литературе понимается специальная программа, в основе которой лежит игровой процесс, который называется геймплеем и в некоторых случаях предполагает наличие нескольких участников, которые в обязательном порядке имеют между собой активную коммуникацию. Однако в ряде ситуаций соперником для пользователя выступает сама компьютерная игра, а, точнее, программное обеспечение и инструменты, которые в ней заложены.

В современном мире появилось новое понятие, которое звучит как «цифровые аборигены», под которым понимаются дети, которые практически с самого рождения пользуются цифровыми технологиями, в том числе участвуют в различных компьютерных играх.

Именно поэтому компьютерные игры являются одним из наиболее эффективных инструментов для обучения детей: во-первых, дети привыкли к ним и хорошо понимают их содержание и правила, во-вторых, компьютерная игра представляет собой набор практических навыков, которые можно использовать для изучения различных учебных дисциплин и тем.

Это становится причиной того, что каждый преподаватель, который хочет вводить инновационные методы обучения школьников, также должны разбираться в компьютерных играх, понимать их структуру и содержание и уметь использовать в учебной деятельности.

Уже более десятилетия в современных школах применяются различные компьютерные технологии, которые помогают в обучении. В частности, это интернет, интерактивные доски и другие виртуальные ресурсы, с помощью которых можно получить информацию и пройти различные испытания и выполнить задания.

Компьютерные игры отличаются от этих ресурсов, поскольку это комплексное получение знаний, не всегда имеющее опору на теорию.

Надо сказать, что компьютерная игра представляет собой полное погружение в определенную среду, а потому она позволяет изучить конкретную тему, вживаясь в образы, персонажей, выполняя различные действия в определенной социальной игровой ситуации, которую предлагает компьютерная игра.

Кроме того, компьютерная игра представляет собой систему, в которой необходимо не только ориентироваться технически, но и применять разного рода терминологию, собственный язык для общения с партнерами по игре.

Для того, чтобы эффективно применять компьютерную игру как инструмент обучения, зачастую нужно использовать вспомогательные материалы, например, словари, справочники, энциклопедии, пособия.

Исторический опыт показывает, что в школах довольно эффективно применяются компьютерные игры для изучения различных учебных дисциплин. Прежде всего, речь идет об изучении русского и иностранных языков, математики, физики, химии и т.д.

1. Абдрафикова, А.Р., Абдуллин, А.И. Эффективность внедрения и использования Интернет-ресурсов на основе информационно-коммуникационных технологий (на примере Интернет-ресурсов Duolingo, LinguaLeo,

- Eliademy и Stepic) / А.Р. Абдрафикова, А.И. Абдуллин // Международный научно-исследовательский журнал. – 2017. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/effektivnost-vnedreniya-i-ispolzovaniya-internet-resursov-na-osnove-informatsionno-kommunikatsionnyh-tehnologiy-na-primere-internet?ysclid=lr1ehot8cp343723626> (дата обращения: 01.01.2024).
2. Аксенова, Н.В., Шепетовский, Д.В. Опыт использования сайта duolingo.com в обучении английскому языку студентов технического ВУЗа / Н.В. Аксенова, Д.В. Шепетовский // Молодой ученый. – 2014. – № 7 (66). – URL: <https://moluch.ru/archive/66/10989/?ysclid=lr1eegvbio935822084> (дата обращения: 01.01.2024).
3. Аристархова, А.Е., Чайникова, М.И., Суромятина, Я.В. Принципы применения игровой деятельности в процессе обучения и воспитания в современной школе: проблемы и перспективы / А.Е. Аристархова, М.И. Чайникова, Я.В. Суромятина // Сборник статей Пермского государственного университета. Вып. 4. Образовательные технологии в школьном обучении. – Пермь: Издательство Пермского государственного университета, 2022. – С. 54–63.
4. Артемов, Р.А. Компьютерные игры как средство обучения и их роль в образовательном процессе / Р.А. Артемов // NSPortal. Образовательная социальная сеть. – 2018. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/drugie-yazyki/library/2018/06/27/kompyuternye-igry-kak-sredstvo-obucheniya> (дата обращения: 01.01.2024).
5. Берестов, М.И., Хазарнова, И.Г., Фоменко, А.А. Принципы исследования путей формирования коммуникативных навыков у школьников средствами игровой деятельности в современном мире: проблемы и перспективы организации научной работы / М.И. Берестов, И.Г. Хазарнова, А.А. Фоменко // Сборник статей Ярославского педагогического университета. Вып. 8. Образовательные технологии. – Ярославль: Издательство Ярославского педагогического университета, 2022. – С. 74–87.
6. Бершадский, А.М., Янко, Е.Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования / А.М. Бершадский, Е.Е. Янко // Современная техника и технологии. – 2016. – № 9. – URL: <https://technology.snauka.ru/2016/09/10429> (дата обращения: 01.01.2024).
7. Вороная, В.Д. Психологические особенности игрового процесса компьютерной игры-симулятора «The Sims 3» / В.Д. Вороная // Инновационная наука: психология, педагогика, дефектология. – 2022. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-osobennosti-igrovogo-protssessa-kompyuternoy-igry-simulyatora-the-sims-3?ysclid=lr1fawi8n2630090145> (дата обращения: 01.01.2024).
8. Галявская, И.Т., Расникова, Ж.С., Кустинова, М.В. Социально-психологические аспекты формирования ценностей у современных школьников посредством игровой деятельности: основные направления личностного и социального развития в сфере использования игр в обучении и воспитании / И.Т. Галявская, Ж.С. Расникова, М.В. Кустинова // Материалы международной научно-практической конференции «Актуальные проблемы современной педагогики: вопросы и ответы». – Сыктывкар: Сыктывкарский государственный университет, 2021. – С. 156–170.
9. Григорьева, К., Васильев, Н., Корчевной, П., Комаров, Р. Применение компьютерных игр в образовании / К. Григорьева, Н. Васильев, П. Корчевной, Р. Комаров // САПР и графика. – 2020. – № 8. – URL: <https://sapr.ru/article/26110?ysclid=lr14294cbs39118084> (дата обращения: 01.01.2024).
10. Клопотова, Е.Е., Романова, Ю.А. Компьютерные игры как фактор познавательного развития дошкольников / Е.Е. Клопотова, Ю.А. Романова // Вестник практической психологии образования. – 2020. – Т. 17. № 1. – С. 32–40.
11. Ковтонюк, П.И., Столбов, А.А., Новиков, М.Ю. Использование цифровых образовательных игр в учебном процессе школьников / П.И. Ковтонюк, А.А. Столбов, М.Ю. Новиков // Международный научно-исследовательский журнал. – 2022. – № 8 (122). – URL: <https://research-journal.org/archive/8-122-2022-august/10.23670/IRJ.2022.122.93?ysclid=lr145tab2a402592886> (дата обращения: 01.01.2024).
12. Крамаренко, С.В., Коновалов, И.Т., Сабурова, Г.В. Современные подходы к воспитанию школьников посредством игровой деятельности: теория, методика и практика / С.В. Крамаренко, И.Т. Коновалов, Г.В. Сабурова // Материалы международной научно-практической конференции «Проблемы обучения и воспитания в современном мире: российский и зарубежный опыт». – Махачкала: Дагестанский государственный университет, 2021. – С. 40–54.
13. Кузьмина, Г.П., Сидоров, И.А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека / Г.П. Кузьмина, И.А. Сидоров // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – 2012. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-i-ih-vliyanie-na-vnutrenniy-mir-cheloveka?ysclid=lr1dipefeq446327943> (дата обращения: 01.01.2024).
14. Липногорская, Е.В., Черемякина, В.С., Сутулова, В.Г. Современные подходы к организации игровой деятельности в процессе обучения школьников как инструмента эффективного обучения на различных

- возрастных этапах: теория, методология, практика / Е.В. Липногорская, В.С. Черемякина, В.Г. Сутулова // Известия Челябинского государственного университета. – 2023. – № 9 (423). – С. 45–58.
15. Ломаченкова, М.Ю., Архангельская, А.С., Бурмистрова, О.П. Компьютерные игры как инструмент обучения школьников / М.Ю. Ломаченкова, А.С. Архангельская, О.П. Бурмистрова // Сборник статей Ивановского государственного университета. Вып. 4. Возрастная психология. – Иваново: Издательство Ивановского государственного университета, 2022. – С. 100–114.
16. Лупандина, А.И. Применение программы Rosetta Stone Advantage как составного элемента смешанного обучения в рамках освоения дисциплины «иностраннй язык» в ВУЗе / А.И. Лупандина // Международный научно-исследовательский журнал. – 2017. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-programmy-rosetta-stone-advantage-kak-sostavnogo-elementa-smeshannogo-obucheniya-v-ramkah-osvoeniya-distipliny-inostrannyy>?ysclid=lr1fxw6ng1961458871 (дата обращения: 01.01.2024).
17. Макушева, О.Н., Щербинин, Г.А. Компьютерные игры как источник образования / О.Н. Макушева, Г.А. Щербинин // Молодой ученый. – 2020. – № 50 (340). – URL: <https://moluch.ru/archive/340/76271/?ysclid=lr13tuzyt7498317475> (дата обращения: 01.01.2024).
18. Малявина, С.В., Шестаков, В.В. Использование компьютерной игры «The Sims 3» в учебно-воспитательном процессе по иностранному языку / С.В. Малявина, В.В. Шестаков // Молодой ученый. – 2014. – № 21 (80). – URL: <https://moluch.ru/archive/80/14535/> (дата обращения: 01.01.2024).
19. Маркелов, Р.Ю., Дудников, С.А. Влияние компьютерных игр на разум человека и его отношение к обществу / Р.Ю. Маркелов, С.А. Дудников // Молодой ученый. – 2018. – № 25 (211). – URL: <https://moluch.ru/archive/211/51780/?ysclid=lr1dt8p196301889086> (дата обращения: 01.01.2024).
20. Мартынова, Е.К., Свиридова, Г.В., Мытникова, В.С. Современные подходы к изучению игры как инструмента в образовательном процессе: теория и практика исследования / Е.К. Мартынова, Г.В. Свиридова, В.С. Мытникова // Материалы международной научно-практической конференции «Актуальные вопросы воспитания детей и молодежи: российский и зарубежный опыт». – Калининград: Балтийский федеральный университет им. И. Канта, 2021. – С. 63–72.
21. Меркурьева, С.И., Фанагорова, И.С., Демьяненко, П.А. Формирование коммуникативной культуры и социально-коммуникативной компетентности у детей и подростков в процессе социализации и воспитания средствами игровой деятельности: социальные, экономические и культурные аспекты / С.И. Меркурьева, И.С. Фанагорова, П.А. Демьяненко // Вестник Тамбовского государственного университета. – 2022. – № 9. – С. 46–58.
22. Никитин, С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С.И. Никитин // Молодой ученый. – 2016. – № 9 (113). – С. 1159–1161.
23. Обухова, Л.Ю. Программа Rosetta Stone как компонент инновационной методики преподавания иностранного языка в неязыковом ВУЗе / Л.Ю. Обухова // Экономика и социум. – 2016. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/programma-rosetta-stone-kak-komponent-innovatsionnoy-metodiki-prepodavaniya-inostrannogo-yazyka-v-neyazykovom-vuze>?ysclid=lr1gfh5kgm747448737 (дата обращения: 01.01.2024).
24. Петрова, И. Геймифицированное обучение подростков в XXI веке / И. Петрова // Мел. – 2022. – URL: <https://mel.fm/blog/irina-petrova21/43756-geymifitsirovannoye-obucheniye-podrostkov-v-21-veke> (дата обращения: 01.01.2024).
25. Романова, А.А. Актуальность использования технологии геймификации в системе дополнительного образования детей и взрослых / А.А. Романова // Наука в мегаполисе. – 2019. – URL: <https://mgpr-media.ru/issues/issue-9/psycho-pedagogical-science/relevance-of-gamification.html> (дата обращения: 01.01.2024).
26. Русакова, О.Ф., Преображенская, А.С. Дискурс компьютерной игры The Sims / О.Ф. Русакова, А.С. Преображенская // Дискурс-Пи. – 2010. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/diskurs-kompyuternoy-igry-the-sims>?ysclid=lr1fdtnl7o350368281 (дата обращения: 01.01.2024).
27. Селиверстова, А.Ю., Хвальнова, Ю.С., Чередниченко, Г.А. Современные педагогические подходы к использованию компьютерных игр в процессе обучения школьников: методология научного исследования / А.Ю. Селиверстова, Ю.С. Хвальнова, Г.А. Чередниченко // Сборник статей Волжского государственного университета. Вып. 4. Возрастная психология и педагогика. Т. 3. Детство и юность. – Волгоград: Издательство Волжского государственного университета, 2020. – С. 88–100.
28. Степанова, А.В., Хартунг, В.Ю. Иммерсивный метод в обучении иноязычным коммуникативным навыкам / А.В. Степанова, В.Ю. Хартунг // Мир науки, культуры, образования. – 2022. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/immersivnyy-metod-v-obuchanii-inoyazychnym-kommunikativnym-navukam>?ysclid=lr1f7td2gt781391453 (дата обращения: 01.01.2024).
29. Сульгина, Е.Г., Вьюхина, А.К. Компьютерные игры как инструмент обучения, их роль в саморазвитии

учащегося / Е.Г. Сульгина, А.К. Вьюхина // Вестник науки и образования. – 2016. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-instrument-obucheniya-ih-rol-v-samorazvitii-uchaschegosya?ysclid=lr11oxl6eu391437514> (дата обращения: 01.01.2024).

30. Сухов, А.А. Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование компьютерных игр / А.А. Сухов. – Екатеринбург: Уральский федеральный университет имени Первого Президента России Б.Н. Ельцина, 2015. – URL: <https://www.elar.urfu.ru/bitstream/10995/36075/1/suhov.pdf?ysclid=lr1dw3cj42884016383> (дата обращения: 01.01.2024).

31. Чистовская, О.В. Влияние классификации видеоигры на ее нарратив / О.В. Чистовская // Молодой ученый. – 2021. – № 17 (359). – URL: <https://moluch.ru/archive/359/80237/?ysclid=lr1cu78vai290273675> (дата обращения: 01.01.2024).

32. Швачко, Е.В., Тузовский, И.Д., Пушкарев, А.Э. Геймификация подрастающего поколения: за и против / Е.В. Швачко, И.Д. Тузовский, А.Э. Пушкарев // Инновационное развитие профессионального образования. – 2020. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-podrastayuschego-pokoleniya-za-ili-protiv> (дата обращения: 01.01.2024).

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/kurovaya-rabota/409750>