

ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ОСНОВЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Шмелёв Б.А.

Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина
shmeliiov.bogdan@yandex.ru

«Без грамматики мало что можно передать, без слов невозможно передать ничего» [1]. Эти слова являются подтверждением важной роли лексики в языке. Знание словарного запаса также считается необходимым условием для успешной коммуникации. Именно осознание центральной роли словарного запаса в овладении вторым языком приводит к тому, что больший акцент делается на словарный запас в контексте изучения иностранного языка.

Различные стратегии и методы необходимы для того, чтобы заинтересовать учащихся в успешном приобретении и расширении словарного запаса. Задания, включающие обширные материалы для чтения и учебные материалы, которые интересуют учащихся, активно вовлекают их в эффективное приобретение и расширение знаний о новых словах.

Лексика является аспектом языка, которому до недавнего времени не уделялось большого внимания на ранних этапах обучения второму языку, поскольку больше внимания уделяется структурным паттернам языка, чем словарному запасу. Когда словарный запас дается учащимся вместе со структурными элементами, такими как словоформы, функциональные слова и порядок слов на промежуточном уровне, это становится дополнительным бременем для учеников. Именно на промежуточном уровне начинается массовое расширение словарного запаса, но словарный запас обучающихся оказывается недостаточным. Задержка в приобретении словарного запаса часто создает препятствия для развития языка учащихся.

Традиционно учащиеся изучают лексику путем запоминания длинных списков целевых слов, а когда ученики встречаются с неизвестным словом, они быстро получают помощь из словаря. Поиск нужного слова может быть довольно утомительным опытом. Наступление цифровой революции в 1982 г. привело к использованию компьютеров и телекоммуникационных устройств, которые резко изменили способы общения и обучения. С появлением компьютеров и достижений в области коммуникационных технологий все больше обучения происходит с помощью ИКТ. Например, компьютерные игры набирают популярность в школах, и теперь ученики могут играть в языковые игры и изучать новые слова, даже не осознавая, что они расширяют свой словарный запас. Игровые программы доступны со встроенным словарем. Поэтому, стремясь расширить словарный запас учащихся, крайне важно, чтобы учащиеся познакомились с новейшим способом изучения языка с помощью ИКТ. Это действительно творческий и инновационный способ изучения языка. Исследования показали, что учащиеся больше не являются просто получателями информации, сегодня они также имеют возможность создавать новую информацию с использованием сетевых компьютерных систем.

Внедрение ИКТ в процесс изучения иностранных языков, известное также как «новый гуманизм», расширило доступ к информации и знаниям. Многочисленные ресурсы доступны из Интернета и по этой причине для школ важно полностью использовать компьютерные технологии. Преимущество технологии заключается в создании комфортной среды обучения. Изучающие второй язык чувствуют себя достаточно комфортно, чтобы практиковать свои навыки и самостоятельно оценивать работу без чрезмерного беспокойства. Неосуждающая природа компьютера дает учащимся автономность как для просмотра любой части урока так часто, как они хотят, так и для получения немедленной обратной связи и дополнительной помощи. Это снижает уровень стресса и тревоги учащихся. Эта статья посвящена проблеме использования ИКТ, а именно компьютерных игр, которые можно использовать в языковой аудитории для расширения словарного запаса.

В целом, использование игр в языковых классах довольно выгодно, так как они интересные, эффективные, увлекательные, интерактивные и мотивирующие. В классе для изучения языка можно использовать различные игры, такие как настольные игры, ролевые игры и игры с ручкой и бумагой. Преимущества этих игр варьируются от когнитивных аспектов изучения языка до более динамичной групповой динамики. Эти преимущества были разделены на четыре основные категории. Во-первых, языковые игры снижают эмоциональный фильтр учащихся, поощряют творческое использование языка и мотивируют обучение, так как игры наполнены весельем. Во-вторых, языковые игры когнитивно усиливают то, что изучают. В-третьих, игры

ориентированы на учащихся и помогают создать сплоченность класса. Наконец, игры легко адаптируются всеми возрастными группами, независимо от уровня владения языком и интереса.

Компьютерные игры набирают популярность и привлекли внимание специалистов по обучению по нескольким причинам. Во-первых, в области обучения происходит переход от традиционной модели обучения к модели, ориентированной на учащихся, которая создает среду обучения, которая вовлекает учащихся в решение проблем. Во-вторых, компьютерные игры могут быть эффективным инструментом для улучшения обучения и понимания сложных предметов. В-третьих, учащиеся активнее участвуют в игровом процессе, особенно учащиеся поколения Z. Кроме того, учащиеся предпочитают обучение, которое поддерживается образовательными играми, чем неигровыми активностями. Считается, что учащиеся лучше учат новые слова, если они работают с электронными играми, по сравнению с теми, кто изучал один и тот же словарь с помощью традиционных стратегий.

Компьютерное обучение и онлайн-обучение высоко ценятся учениками в школе. Компьютер с его мультимедийными и гипермедиа-функциями является мощным средством обучения. Компьютеры позволяют учащимся использовать мультисенсорные элементы, текст, звук, изображения, видео и анимацию, которые обеспечивают значимый контекст для облегчения понимания. Кроме того, компьютерные игры позволяют учащимся соединять слова и предложения с изображениями или анимацией в контексте определенной настройки. Они также позволяют учащимся понять более сложную лексику и понятия с помощью анимации и звуковых функций. Кроме того, учащиеся обычно играют в одни и те же игры много раз и постепенно увеличивают словарный запас, благодаря этой повторяющейся деятельности. Действительно, компьютерные игры могут предоставить альтернативу повседневным занятиям в классе. Помимо этого, используя компьютерные игры, учащиеся чувствуют себя мотивированными и вовлеченными в процесс обучения.

Для того, чтобы приобрести словарный запас, студенты должны быть поставлены перед проблемой и сосредоточить свое внимание с помощью новых стратегий. Считается, что игры стимулируют обучающихся и дают им возможность играть активную роль в собственном обучении. Проблемы, с которыми сталкиваются многие учащиеся, заключаются в том, что, несмотря на то, что они изучили все базовые структуры на английском языке, они все еще имеют ограниченный рецептивный и продуктивный словарный запас. Как правило, это происходит потому, что они склонны использовать свой родной язык, а не иностранный, даже в классе английского языка. Небольшой диапазон продуктивного словарного запаса ограничивает учащихся в выражении себя понятным и надлежащим образом, особенно в написании эссе. Иногда они ограничиваются узким диапазоном знакомой лексики или производят выражения, которые кажутся странными или не характерными для данного языка.

Таким образом, они, скорее всего, будут стесняться говорить или говорить медленнее, а писать меньше, чем носители языка. Они не только испытывают проблемы в понимании значения слов, но и не хотят использовать их надлежащим образом при написании. Некоторые учащиеся выбирают более частые слова в своем письме из-за их нежелания, и это нежелание часто является результатом неуверенности в использовании слова. Недостаток уверенности является отражением несовершенных знаний. Таким образом, если язык можно выучить более комфортным способом, то изучение лексики станет легко доступным, и учащиеся смогут свободно и уверенно выражать свои мысли.

Результаты исследования, проведенного Ипом и Кваном, показали, что изучение словарного запаса с помощью игр привело к изменению отношения учащихся к изучению языка [2]. Надери исследовал влияние 20 языковых игр на улучшение изучения английского языка. Результаты исследования свидетельствуют об эффективности игр в изучении английского языка в средних школах [3].

Марцано и Браун провели более 60 исследований с целью изучения влияния использования игр на достижения учащихся в классе. Результаты исследования показали увеличение успеваемости учащихся на 20%. Ряд исследований показал, что игры могут оказывать положительное влияние на достижения, интерес, вовлеченность в процесс обучения и решение проблем [4]. Результаты исследования, проведенного Тургуттом и Иргином по изучению языка с помощью компьютерных игр в Турции показали, что показатели учащихся, играющих в онлайн-игры, были лучше в языковых навыках, в особенности их лексических навыках [5]. Другой связанный с этим аспект заключается в том, что в контексте игры словарный навык может быть

приобретен без принуждения. Кроме того, игры могут предоставить изучающим язык платформу для отработки навыков.

Учитывая темп развития технологий в различных областях, включая компьютерные игры, дальнейшие исследования, рассматривающие влияние различных аспектов этой технологической разработки на различные аспекты изучения лексики, представляются многообещающими.

Литература

1. Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in language teaching*. US: MIT Press.
2. Yip, F., & Kwan, A. (2006, September 1). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. *Educational Media International*, 43(3), 233-249.
3. Naderi, M. (2002). *English Language games for Persian speakers*. Unpublished Dissertation, University of Shiraz. Shiraz, Iran.
4. Marzano, Robert J., John L. Brown (2007). *The Art and Science of Teaching: A Comprehensive Framework for Effective Instruction*. Published by ASCD.
5. Turgut, Y., & Irgin, P. (2009). Young learners' language learning via computer games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 760-764.