

**Белорусский государственный университет
Факультет социокультурных коммуникаций
Кафедра компьютерной лингвистики и лингводидактики**

**Реферат дипломной работы
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО
ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»**

**Смольская Александра Вячеславовна,
Руководитель Долгова Анна Олеговна**

2020 год

РЕФЕРАТ

Дипломная работа: 49 стр., 3 главы, 42 источника, 11 рисунков, 2 приложения

Ключевые слова: ИКТ, ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Объект исследования – обучение английскому языку с использованием игровых компьютерных технологий (ИКТ).

Цель исследования – выявление дидактического потенциала использования игровых компьютерных технологий в обучении английскому языку детей младшего школьного возраста.

Методы исследования: анализ научной педагогической и методической литературы по теме исследования; анализ и синтез эмпирического материала; анкетирование, обобщение результатов проведенного исследования.

Полученные результаты и их новизна: в работе рассмотрены возможности включения игровых компьютерных технологий в образовательный процесс по английскому языку: проанализированы 6 интернет-ресурсов, предложены методические разработки с использованием ИКТ (планы уроков), проведена апробация на базе 3 «А» класса ГУО «Средняя образовательная школа № 4» г. Осиповичи, разработаны практические рекомендации по включению ИКТ в деятельность учителя английского языка.

Практическая значимость исследования и область применения: результаты исследования могут найти применение в научно-исследовательской деятельности для дальнейшей разработки теоретических проблем, связанных с организацией процесса обучения английскому языку с использованием ИКТ; в учебном процессе; при разработке лекционного материала, написании учебников и учебных пособий.

Автор подтверждает, что настоящая работа является самостоятельным исследованием, достоверность результатов которого подтверждается научно-обоснованной методикой исследования.

ПОДПИСЬ СТУДЕНТА



РЭФЕРАТ

Дыпломная праца: 49 стар., 3 главы, 42 крыніцы, 11 малюнкаў, 2 дадатку

Ключавыя словы: ГКТ, ГУЛЬНЯ, КАМП'ЮТАРНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ, МЕТОДЫКА НАВУЧАННЯ АНГЛІЙСКОЙ МОВЕ

Аб'ект даследавання – навучанне англійскай мове з выкарыстаннем гульнявых камп'ютэрных тэхналогій (ГКТ).

Мэта даследавання – разгляд дыдактычнага патэнцыялу выкарыстання гульнявых камп'ютэрных тэхналогій у навучанні англійскай мове дзяцей малодшага школьнага ўзросту.

Метады даследавання: аналіз навуковай педагагічнай і метадычнай літаратуры па тэме даследавання; аналіз і сінтэз эмпірычнага матэрыялу; анкетаваанне, абагульненне вынікаў праведзенага даследавання.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: у працы разгледжаны магчымасці ўключэння гульнявых камп'ютэрных тэхналогій у адукацыйны працэс па англійскай мове: прааналізаваныя 6 інтэрнэт-рэсурсаў, прапанаваныя метадычныя распрацоўкі з выкарыстаннем ГКТ (план урока), праведзена апрабацыя на базе 3 "А" класа ДУА «Сярэдняя адукацыйная школа № 4» г. Асіповічы, распрацаваны практычныя рэкамендацыі па ўключэнні ГКТ ў дзейнасць настаўніка англійскай мовы.

Практычная значнасць даследавання і вобласць прымянення: вынікі даследавання могуць знайсці прымяненне ў навукова-даследчай дзейнасці для далейшай распрацоўкі тэарэтычных праблем, звязаных з арганізацыяй працэсу навучання англійскай мове з выкарыстаннем ГКТ; у навучальным працэсе; пры распрацоўцы лекцыйнага матэрыялу, напісанні падручнікаў і навучальных дапаможнікаў.

Аўтар пацвярджае, што сапраўдная праца з'яўляецца самастойным даследаваннем, дакладнасць вынікаў якога пацвярджаецца навукова-абгрунтаванай метадыкай даследавання.

ПОДПИС СТУДЭНТА



SUMMARY

Thesis: 49 pages, 3 chapters, 42 sources, 11 drawings, 2 applications

Keywords: GCT, GAME ACTIVITY, COMPUTER TECHNOLOGIES, TEACHING METHODS OF THE ENGLISH LANGUAGE

The object of the study is teaching English using gaming computer technologies (GCT).

The purpose of the study is to consider the didactic potential of using gaming computer technologies in teaching English to primary school children.

Research methods: analysis of scientific pedagogical and methodological literature on the topic of research; analysis and synthesis of empirical material; questionnaire, generalization of the results of the study.

The results obtained and their novelty: the work considers the possibilities of incorporating gaming computer technologies into the educational process in the English language: 6 Internet resources have been analyzed, methodological developments using GCT (lesson plans) have been offered, testing has been carried out on the basis of 3 "A" grade of the State Educational Institution "Secondary School No. 4", Osipovichi, practical recommendations on the inclusion of GCT in the English teacher activities have been developed.

The practical significance of the study and the scope: the results of the study can find application in research activities for the further development of theoretical problems related to the organization of the process of teaching English using GCT; in the learning process; in the development of lecture materials, writing textbooks and teaching aids.

The author confirms that this work is an independent study, the reliability of the results of which is confirmed by a scientifically based research methodology.

STUDENT'S SIGNATURE

