*Татаринцева Е.Н.*

**Опыт педагогического сопровождения исследовательской деятельности школьника (на примере работы «Компьютерные игры как дополнительный инструмент практики английского языка» С. Андреева)**

В статье представлен опыт подготовки ученика 5 класса к научно-практической конференции (НПК) школьников, которая ежегодно проходит в лицее № 130 им. академика М.А. Лаврентьева (Новосибирск) в формате постерной сессии.

Подготовка к НПК начинается с того, что ученик вместе со своим научным руководителем из числа учителей лицея выбирает тему проекта или исследования и занимается ее разработкой, составляет тезисы своей работы. Позже тезисы оформляются в виде постера по шаблону, визуальные компоненты которого одинаковы для всех участников конференции (формат А1, корпоративный зеленый цвет, логотип лицея, параметры текста). Автор проекта или исследования по желанию может пройти предзащиту в классе и рассказать о своем проекте в эфире школьного радио, в телеграм-канале или на сайте лицея. Во время НПК школьник защищает свою работу у стенда с  постером. Постерная сессия длится два часа, гости конференции – ученики, родители, учителя, преподаватели вузов Академгородка, жюри – подходят к участникам НПК, слушают их защитную речь и комментарии, задают вопросы, общаются с юными учеными по теме проекта.

В основе НПК лежит проектная и исследовательская деятельность школьников, которая по обновленным ФГОС начального и основного общего образования (вступили в силу с 1 сентября 2022 года) стала обязательной частью современных образовательных программ. Метод проектов поддерживает курс обновленных ФГОС на вариативность, индивидуализацию, открытость образования; способствует формированию функциональной грамотности учащихся, раскрытию их интеллектуального и творческого потенциала, ранней профориентации; стимулирует познавательную активность детей, интерес к предмету; развивает у них критическое мышление, самостоятельность, ответственность, умение принимать решения и выбирать адекватные задаче средства.

Ядро подготовки проекта к НПК – взаимодействие всех участников коммуникативной ситуации, прежде всего автора проекта и научного руководителя (учителя),  для общего интеллектуального результата, при этом максимально активным и самостоятельным должен быть сам ученик. Его самостоятельность начинается уже с выбора темы. Задача учителя на этом этапе – помочь найти такую актуальную тему, которая отвечала бы интересам ребенка (любимый школьный предмет, хобби и др.). Так, тема исследования «Компьютерные игры как дополнительный инструмент практики английского языка»  оказалось близкой и интересной автору – ученику 5 класса Семёну Андрееву, любителю компьютерных игр. Ниже представлены основные положения его работы.

**Актуальность и проблема исследования.** В век информационных технологий подростки много времени проводят за компьютерными играми. Учителя, родители, психологи нередко отмечают негативные последствия чрезмерного увлечения играми: развивается компьютерная зависимость – «паталогическое пристрастие человека к проведению времени за компьютером» [5, стр. 272]. Актуальность нашего исследования связана с тем, что мы находим, наоборот, позитивные стороны «игромании», которая в разной степени затрагивает почти всех современных подростков. Задаемся вопросом «Могут ли компьютерные игры помочь в изучении английского языка?» и отвечаем на него.

**Объектом исследования** является позитивная сторона увлечения компьютерными играми среди подростков, **предметом** – обучающий потенциал компьютерных игр, популярных среди учащихся 5 классов лицея №130 Новосибирска.

**Гипотеза** исследования заключается в том, что компьютерные игры в разной степени могут помочь в изучении английского языка, стать для игрока возможностью для практики речи.

**Цель исследования** – выяснить, как можно улучшить навыки аудирования, говорения, письма и чтения на английском языке, играя в некоторые популярные компьютерные игры.

**Для достижения поставленной цели были выполнены следующие задачи:**

1. Изучена специальная литература и выяснено, что полезного для практики английского языка есть в компьютерных играх; выделены критерии оценки обучающего потенциала компьютерной игры (см. Таблицу 1 в Приложении, графа «Особенности игры»).
2. Проведен опрос среди сверстников, учеников 5 классов лицея №130 Новосибирска, с целью выяснить, какие компьютерные игры среди них самые популярные. Выявлен обучающий потенциал этих игр по выбранным критериям, результат анализа представлен в таблице.
3. Даны рекомендации любителям компьютерных игр, как выбрать ту, которая будет полезной для практики английского языка.

**Новизна исследования** обусловлена выбором материала: в исследовании проанализированы именно те игры, которые наиболее популярны у учеников 5 классов лицея №130 Новосибирска.

Изучив специальную литературу [1, 4], мы выделили критерии для выявления обучающего потенциала компьютерной игры и сгруппировали их по основным видам речевой деятельности, над которыми нужно работать при изучении любого иностранного языка: чтение, письмо, аудирование, говорение (см. Таблицу 1, графа «Особенности игры»).

Чтобы в своем исследовании проанализировать именно самые популярные игры среди пятиклассников лицея №130, мы провели опрос «Играешь ли ты в компьютерные игры? Если да, то какие твои любимые?». В опросе приняли участие 73 человека (ученики 5Б, 5В и 5Г классов). Ответы показали, что самые популярные компьютерные игры, среди тех, кто в них играет, – это **Roblox, Minecraft** и **Brawl Stars**. Обучающий потенциал именно этих игр мы и проанализировали в своем исследовании по выбранным критериям (см. таблицу 1).

*Таблица 1*

**Сравнительный анализ компьютерных игр по видам речевой деятельности**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Вид речевойдеятельности | Особенности игры(= критерии для выявления обучающего потенциала игры) | **Roblox** | **Minecraft** | **Brawl Stars** |
| Аудирование | Есть звуковое сопровождение на английском: песни, отдельные повторяющиеся реплики, озвучены диалоги героев (в приоритете озвучка носителями языка). | – | – | + |
| Медленная речь, хорошая дикция, интонирование.  | – | – | + |
| Есть возможность прослушать диалоги еще раз. | – | – | + |
| Письмо | Игрок вводит ник на английском. | + | + | + |
| Есть возможность вести переписку с другими игроками в сети. Критерий «работает», если переписку ведут на английском. | + | + | + |
| Чтение | Название игры, интерфейс, названия предметов в инвентаре – на английском. | + | + | + |
| Диалоги героев на английском, есть возможность их перечитать.  | +(в некоторых играх) | – | – |
| Для продвижения в игре нужно читать вырезки из газет, записки и т.п.  | – | – | – |
| Есть дневник с повествованием.  | – | – | – |
| Есть возможность включить субтитры на английском.  | – | – | – |
| Есть возможность вести переписку с другими игроками в сети. | + | + | + |
| Грамматические конструкции поданы в живом и интересном контексте.  | +(в некоторых играх) | – | + |
| В игре представлены слова определенных тематических групп. | – | +(например, название камней, оружия или еда) | – |
| Правила игры, обучение – на английском. | + | – | + |

Условные обозначения: «+» – в игре есть возможность для активности игрока по этому критерию, «–» – в игре нет возможности для активности игрока по этому критерию.

*Таблица 2*

**Результаты опроса среди пятых классов лицея №130**

|  |  |
| --- | --- |
| Количество учеников, принявших участие в опросе  | 73 чел. |
| Из них не играют в компьютерные игры | 17 чел. |
| Из тех, кто играет, назвали любимой Roblox | 25 чел. |
| Из тех, кто играет, назвали любимой Minecraft | 16 чел. |
| Из тех, кто играет, назвали любимой Brawl Stars | 14 чел. |
| Из тех, кто играет, назвали любимыми другую игру | 1 чел. |

**Выводы.** Активности, полезные для практики английского, которые есть в каждой игре: Roblox – 7 плюсов (то есть активностей), Minecraft – 5 плюсов и Brawl Stars – 9 плюсов. Таким образом, можно сделать вывод, что самой полезной для практики английского языка игрой среди популярных у пятиклассников лицея 130 игр является Brawl Stars. В ней игрок не только проходит обучение, работает с интерфейсом, вводит ник, может вести переписку на английском, но и имеет возможность послушать реплики героев, которые произносят носители языка.

Общая рекомендация всем, кто хочет играть в компьютерные игры с пользой для своего английского, такая: выбирайте игры, где персонажи ведут диалоги, где эти диалоги озвучены, где есть возможность вести переписку онлайн с теми, кто играет. Такие игры могут обеспечить дополнительную практику английского языка.

*Используемая литература:*

1. Думчев А. Практика иностранного языка через компьютерные игры. Режим доступа: [Практика иностранного языка через компьютерные игры / Хабр (habr.com)](https://habr.com/ru/post/376093/).
2. [Исследовательская работа «Могут ли компьютерные игры помочь в изучении английского языка?» // Образовательная социальная сеть nsportal.ru](https://nsportal.ru/ap/library/literaturnoe-tvorchestvo/2022/02/07/issledovatelskaya-rabota-mogut-li-kompyuternye-igry?ysclid=lcui8bmuu77625404).
3. Как компьютерные игры помогают учить английский язык. Lingua Airlines. 2021. Режим доступа: [Как компьютерные игры помогают учить английский язык. – Lingua-Airlines.ru](https://lingua-airlines.ru/articles/kak-kompyuternye-igry-pomogayut-uchit-anglijskij-yazyk/?ysclid=lcui8i7nlc467172459).
4. [Как учить английский с помощью компьютерных игр // Образовательный портал GeekBrains (gb.ru)](https://gb.ru/posts/learn_english_through_gaming?ysclid=lcui8gwsk8549528590).
5. Максс В.А. Компьютерная зависимость у подростков // Молодой ученый. – №7. – Май, 2014. – С. 272–274.