

УДК 372.881.111.1

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ MINECRAFT В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ СРЕДНЕЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Юлия Витальевна Игнатова

студент

mgpi-iy@yandex.ru

Нина Валентиновна Протасова

кандидат филологических наук, доцент

golovina-nina@bk.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

Мичуринск, Россия

Аннотация. Данная статья посвящена рассмотрению особенностей использования компьютерной игры «Майнкрафт» на уроках иностранного языка в начальных классах средней общеобразовательной школы. Внедрение игры в образовательный процесс способствует развитию интереса к учебному процессу у школьников разного уровня подготовки, повышению показателей обучающихся в овладении лексико-грамматическим материалом, улучшению когнитивных функций, развитию познавательного интереса к изучению иностранного языка. Компьютерная игра «Майнкрафт» относится к числу развивающих, так как направлена на развитие способностей к анализу и синтезу.

Ключевые слова: компьютерная игра «Майнкрафт», иностранный язык, развитие когнитивных функций, познавательного интереса, обучающиеся начальных классов.

Известно, что современные школьники проводят много времени за компьютером, так как обучение в школах предполагает использование Интернет-ресурсов, в целях поиска необходимой информации, изучения дополнительного материала по темам школьных программ разных предметов. Обучение на онлайн образовательных платформах стало частью учебного процесса, и включает выполнение заданий, которые контролируют насколько усвоен программный материал обучающимися. Педагоги стали часто использовать компьютерные игры, которые направлены на приобретение новых знаний.

В настоящей статье рассматриваются возможности использования компьютерной игры «Майнкрафт» на уроках английского языка в начальных классах средней общеобразовательной школы. Известно, что педагоги масштабируют свой опыт применения данной игры в школах. Игра внедряется в учебный процесс учителями во всем мире.

Цель статьи заключается в выявлении особенностей использования компьютерной игры «Майнкрафт» для развития мышления, языковых навыков, познавательного интереса к изучению иностранного языка у обучающихся начальных классов средней общеобразовательной школы.

Как отмечают исследователи, компьютерная игра «Майнкрафт» может стать эффективным инструментом для развития критического мышления на уроках английского языка [1].

Отмечается, что обучающиеся с развитыми навыками критического мышления способны выявлять предвзятости в информации и принимать взвешенные решения, что делает их более независимыми и уверенными как в учебном процессе, так и в повседневной жизни [2].

Известно, что образовательные учреждения по всему миру внедряют игру «Майнкрафт» в учебный процесс по разным предметам, для обучающихся начальных и старших классов. В Швеции, например, игра «Майнкрафт» является обязательным уроком. В Нидерландах, преподаватели начальной

школы используют данную игру на уроках истории, воссоздавая различные исторические эпохи. Особый интерес у школьников вызывают события, происходившие в Древнем Египте, в период средневековья, различные исторические сооружения. В США компьютерная игра «Майнкрафт» применяется на уроках информатики с целью повышения академических результатов обучающихся через игровую деятельность. В Австралии игра «Майнкрафт» включена в национальный учебный план для изучения STEM – дисциплин: математики, физики, инженерии, что позволяет им создавать виртуальные модели мостов, зданий, используя принципы статистического равновесия.

Преподаватели отмечают, что уроки с использованием данной игры повышают интерес к изучению школьных предметов, обращается внимание на инициативность со стороны школьников, усвоение большого объема учебного материала в краткие сроки.

Рассмотрим некоторые преимущества использования данной игры в обучении английскому языку обучающихся начальных классов. Компьютерная игра «Майнкрафт» вовлекает школьников в активный познавательный процесс, позволяя изучать новый лексический материал по темам «Животные», «Мой дом», «Моя семья», демонстрируя различных животных в зоопарках мира, предметы мебели дома, обязанности членов семьи и т.д. Как показывает практика, данная игра способствует погружению школьников в языковую среду, создает условия для развития коммуникативных способностей, расширения словарного запаса обучающихся.

Как отмечалось выше, игра «Майнкрафт» развивает познавательный интерес к изучению иностранных языков, что особенно можно проследить при подготовке школьниками проектов. На уроках английского языка обучающиеся совместно с учителем разрабатывали такие проекты как «Создание виртуального города», что включало строительство зданий, инфраструктуры виртуального города; проект «Создание книги рецептов», предполагающего

создание виртуальной кухни, где школьники могут приготовить блюда разных стран; проект «Воссоздание литературных произведений», способствующий воссозданию ключевых сцен в «Майнкрафт», например, воспроизведение событий какого-либо сюжета, дома, в котором жил главный герой, его друзей, события из его жизни.

Полагаем, использование компьютерной игры «Майнкрафт» способно обеспечить развитие умения анализировать, вовлекая школьников в познание окружающего мира. Следует отметить, что выбранная тема проекта требует обсуждения многих проблем, в связи с чем, школьники задают уточняющие вопросы друг другу, изучают поступающую информацию, оценивают наблюдения, делают выводы.

Полагаем, приобретенные элементы анализа на уроках иностранного языка в начальной школе школьники смогут использовать при работе с текстами в старших классах, что будет способствовать развитию познавательного интереса, а в будущем, профессиональному самоопределению школьников [3].

Итак, использование компьютерной игры «Майнкрафт» на уроках английского языка, в организации проектной деятельности показало, что у школьников развиваются коммуникативные способности, активизируется мышление, улучшается память, формируются языковые и речевые навыки.

В заключение отметим, что использование Minecraft в обучении иностранным языкам создает условия для практического применения языковых навыков и умений, делает образовательный процесс увлекательным, повышает мотивацию к изучению иностранных языков, развивает познавательный интерес.

Внедрение игры в образовательный процесс способствует развитию интереса к учебному процессу у школьников разного уровня подготовки, повышению показателей обучающихся в овладении лексико-грамматическим материалом, улучшению когнитивных функций, развитию познавательного

интереса к изучению иностранного языка. Компьютерная игра «Майнкрафт» относится к числу развивающих, так как направлена на развитие способностей к анализу и синтезу.

Список литературы:

1. Астахова Л.В., Харлампьева Т.В. Критическое мышление как средство обеспечения информационно-психологической безопасности: моногр. / под науч. ред. Л.В. Астаховой. М.: РАН. 2012. 136 с.
2. Ennis R. H. Critical Thinking: A Streamlined conception // Critical Thinking. 2011. № 5. P. 1-12. P. 6.
3. Протасова Н. В. Текстовая деятельность как фактор развития познавательного интереса на уроках английского языка в системе непрерывного образования // Наука и Образование. 2022. Т. 5. № 2.

UDC 372.881.111.1

THE PECULIARITIES OF USING “MINECRAFT” IN TEACHING THE ENGLISH LANGUAGE AT A SECONDARY SCHOOL

Uliya V. Ignatova

student

mgpi-iy@yandex.ru

Nina V. Protasova

candidate of philological sciences, associate professor

golovina-nina@bk.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. This article is devoted to considering the peculiarities of using the computer game “Minecraft” at the English lessons in a primary school. The introduction of the game into the educational process contributes to the development of interest in the learning process among schoolchildren of different levels of education, to the improvement of students’ performances in mastering lexical and grammatical material, improving cognitive functions, cognitive interest to learning a foreign language. A computer game “Minecraft” is one of the educational ones, as it is aimed at developing the ability to analyze and synthesize.

Key words: computer game “Minecraft”, foreign language, development of cognitive functions, cognitive interest, pupils of junior forms.

Статья поступила в редакцию 10.05.2025; одобрена после рецензирования 20.06.2025; принята к публикации 30.06.2025.

The article was submitted 10.05.2025; approved after reviewing 20.06.2025; accepted for publication 30.06.2025.