

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
города Новосибирска  
«Средняя общеобразовательная школа № 202»**

Направление: гуманитарное

**Настольная игра "Компьютерный английский язык"  
Board game "Computer English"**

Автор: Черепанов Платон Сергеевич  
МБОУ СОШ №202, 4 «Б» класс,  
Консультант проекта: Коровина Ю.Н., учитель  
высшей квалификационной категории

г. Новосибирск, 2022

## Паспорт проекта

**1. Название проекта:** «Настольная игра "Компьютерный английский язык"/ The board game "Computer English"».

**2. Разработчик проекта:** Черепанов Платон Сергеевич.

**3. 4 «Б» класс.**

**4. Название, номер учебного учреждения, где выполнялся проект:** МБОУ СОШ № 202, Октябрьского района, города Новосибирска.

**5. Предметная область:** английский язык.

**6. Время разработки проекта:** октябрь 2022 г. – декабрь 2022 г.

**7. Проблема проекта:** популяризация настольных игр, расширение кругозора.

**8. Цель проекта:** выделить самые употребительные термины компьютерного английского и создать настольную игру для их быстрого освоения, повысить уровень мотивации обучающихся к изучению английского языка.

**9. Задачи проекта:**

- 1) изучить историю появления и виды настольных игр;
- 2) изучить компьютерные термины, их транскрипцию, перевод;
- 3) систематизировать термины;
- 4) разработать правила игры;
- 5) разработать кроссворды, карточки, изготовить игровое поле;
- 6) опробовать настольную игру дома, с друзьями и одноклассниками;
- 7) сделать выводы, оформить презентацию.

**10. Тип проекта:** исследовательский, прикладной, творческий.

**11. Форма продукта:** настольная игра.

**12. Объективная новизна:** Работа и отдых с компьютером стали повседневной реальностью для современных школьников. Школьная программа по английскому языку не предполагает подробного изучения языковых явлений, связанных с компьютерами и компьютерными технологиями. Актуальность работы заключается в том, что многие ошибочно полагают, что в настоящее время, когда почти в каждом доме появился компьютер, интерес к настольным играм пропадает. В действительности, настольные игры являются одним из лучших семейных развлечений и времяпровождений с друзьями, которые способны объединить людей и разнообразить досуг.

**13. Содержание:** Выбор материала для работы над проектом. Изучение выбранного материала и отбор информации по теме. Разработка и изготовление игры. Апробация игры. Создание презентации и доклада.

**14. Исследование и краткие выводы:**

1. Изучил историю появления и виды настольных игр.
2. Изучил компьютерную терминологию.
3. Разработал и создал игру, опробовал, подготовил презентацию.

**15. Область применения результата проекта:** внеурочная деятельность школьников, связанная с информационными технологиями; занятия увлечениями на основе компьютера; уроки английского языка.

**16. Результативность:**

Результат проекта даёт возможность:

1. Научиться составлять кроссворды, проявить творческие способности в разработке игры и ее изготовлении.

2. Интересно и полезно проводить время с семьей, друзьями, одноклассниками.

3. Повысить мотивацию учащегося к более глубокому изучению английского языка в целях расширения образования в области компьютерных технологий

**Содержание:**

Введение .....	5
1. История появления и виды настольных игр .....	6
2. Компьютерная терминология .....	9
2.1. Словарь компьютерных терминов, используемых в игре .....	9
2.2. Разработка кроссвордов и карточек .....	11
2.2.1. Кроссворды\Crosswords .....	11
2.2.2. Карточки-описания \ Definition cards .....	13
3. Настольная игра «Компьютерный английский язык» \	
Board game «Computer English» .....	20
Правила игры \ Rules .....	20
Заключение .....	23
Список используемых источников .....	24
Приложение .....	25
Игровое поле .....	25
Задания .....	26

## Введение

Современные школьники каждый день пользуются компьютером и компьютерными технологиями. Уже невозможно представить процесс обучения в школе без применения компьютерной техники. Ребята пользуются различными компьютерными приложениями на уроках, готовят домашнее задание при помощи компьютеров и интернета, в нашу жизнь основательно всходит дистанционное обучение, которое тесно связано с компьютерной техникой, школьники активно развлекаются и развиваются с помощью компьютерных игр.

Не секрет, что компьютерные технологии пришли к нам с запада, из англоязычных стран, и наиболее динамично они продолжают развиваться именно там. В силу этого почти все новые компьютерные явления приходили и приходят к нам из английского языка.

Естественным образом дети встречаются с новыми компьютерными терминами на английском языке, и уже давно укоренившиеся лексические единицы компьютерной сферы имеют англоязычное происхождение, и без их понимания и осознания корректная работа с компьютером просто невозможна.

Таким образом, **целью проекта** определяем выделение самых употребительных терминов компьютерного английского и создание настольной игры для их быстрого освоения, повышения уровня мотивации обучающихся к изучению английского языка.

Следовательно, **задачи проекта** следующие:

- 1) изучить историю появления и виды настольных игр;
- 2) изучить компьютерные термины, их транскрипцию, перевод;
- 3) систематизировать термины;
- 4) разработать правила игры;
- 5) разработать кроссворды, карточки, изготовить игровое поле;
- 6) опробовать настольную игру дома, с друзьями и одноклассниками;
- 7) сделать выводы, оформить презентацию.

Настольная игра «Компьютерный английский язык» – это увлекательная игра для настоящих компьютерных фанатов. Цель игры – разгадать кроссворд и достигнуть центрального процессора.

Игра выполнена на английском языке, поэтому для победы в игре повышается мотивация участников к его изучению. Также игра позволяет выяснить, насколько хорошо ты знаешь компьютерную терминологию.

## 1. История появления и виды настольных игр

Сегодня, каждый желающий может разнообразить свой досуг различными интересными занятиями, к которым можно отнести и настольные игры.

Настольная игра – игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. Настольные игры рассчитаны на то, что участвовать в них будет несколько человек. Существуют различные способы классификации настольных игр.

По области использования:

- для досуга, развлечения;
- для общения, коммуникации;
- азартные, соревновательные;
- головоломки, для разминки мозгов;
- обучающие, тренинговые, образовательные.

По характеру игры:

- интеллектуальные (логические, стратегические) игры. Игры, где успех игрока определяется его способностью правильно проанализировать игровую ситуацию и сделать верный ход;
- азартные. Игры, в которых на результат влияет случайный фактор;
- игры на физические способности. На результат влияет реакция, скорость движений, координация.

Принято считать, что настольные игры зародились на Ближнем Востоке – Междуречье и Древнем Египте. Первые настольные игры представляли из себя дипломатические дары правителям. Они были слишком вычурными, роскошными и подчёркивали социальный статус своего владельца.

Первая «настольная игра» появилась, когда ещё не было столов: это был жребий, спрятанный в кулаке, или плоский камешек с отмеченной стороной. Легенды и мифы приписывают изобретение азартных игр богам и героям, но современные ученые считают, что шаманы разбрасывали кости жертвенных животных, веточки и камешки, по которым читали настоящее и предсказывали будущее. Кто первым додумался набрать камешков и насыпать их в лунки, история умалчивает, но произошло это где-то на востоке Африки.

К наиболее распространенным старинным играм относятся:

**Сенет** – старейшая настольная игра в мире. Развлечение это было популярно еще 4000 лет до нашей эры в Древнем Египте и по своим правилам напоминала шашки. Наборы для этой игры были найдены в погребальных камерах. К примеру, в известнейшей гробнице Тутанхамона было найдено 4 комплекта для этой игры.

**Тафл** был очень популярной игрой среди викингов. Суть игры состоит в том, что один игрок стремится провести своего короля от центра доски к краю, в то время как другие делают все возможное, чтобы захватить его. Тафл распространился по всей Европе и стал по сути шахматами того времени.

**Манкала** – серия однотипных настольных игр, которые распространены по всему миру. Некоторые учёные полагают, что манкала еще старше, чем сенет. Для игры нужен всего лишь пяточок мягкой земли и горстка семян или гальки. На земле делаются лунки, которые игроки по очереди засевают камнями. Цель игры – захватить как можно больше камней противника.

**Особняк Счастья** – поучительная морально-развлекательная игра, которая была издана в Великобритании. В 1843 г. в неё начали играть и в США. Игра была полностью сделана на основах христианской морали и должна была обучать детей добродетелям настоящего христианина.

Индийская игра **чаупар** и практически идентичная ей **пачиси** являются предтечей известных сегодня игр типа «крест и круг». На Западе самой известной является намного более упрощенная версия этой игры под названием **людо**. Игроки стремятся как можно быстрее обойти фишками по внешнему периметру доски и завести их в «дом».

На Руси всё началось с **бирюлек**. В них играли еще наши прапрадедушки. Имя мастера, который первым начал изготавливать точеные наборы из различных предметов для игры в бирюльки тоже осталось неизвестным. В ходе игры в одну кучу сгребаются какие-то мелкие одинаковые предметы (палочки или игрушки), и игроки по очереди вытаскивают по одному предмету, стараясь не развалить кучу. После чьего хода куча рассыплется, тот и проиграл. Увлечение быстро распространилось и стало настоящей семейной игрой в России. Из крестьянских изб бирюльки попали в дома состоятельных горожан, а затем и в светские салоны. Играть в бирюльки стало модным среди светских дам и бирюльки стали непременным атрибутом аристократических салонов. Затейливые бирюльки искусной работы делались на заказ, шкатулки и коробочки, в которых они хранились, украшались драгоценными камнями и тонкой резьбой.

Были на Руси и другие, не менее популярные настольные игры. Игра, которую на Руси называли «Мельница», – дальняя родственница крестиков-ноликов.

Затем появилась игра «Гусёк», которая в XIX веке трансформировалась в «Путешествие». В неё играли на специально сделанной доске, по середине которой была проведена извилистая черта. По обеим сторонам черты нарисованы в кружках гуси, постоялый двор, темница, числа. Кто первым поставит шашку на гуська, тот имеет право ходить вперед, назад. А остальные игроки, с меньшим числом очков, могут ходить только вперед, заходить на постоялый двор, где платят за постой, кто зайдет в темницу, тот выходит из игры. Кто дойдёт до конца первым, тот и победил.

Наиболее древними настольными играми в Древней Руси, как и во многих других культурах, можно считать игру в кости и шашки. Шашки округлой формы делались из самых различных материалов: стекло, кости, янтарь, глина. Считается, что эта игра была завезена на Киевскую Русь викингами.

Настольная игра **Таврели** (русские шахматы) появилась еще в Древней Руси. Впервые в письменных источниках упоминания о шахматах встречаются в 1262 г. Точно неизвестно, откуда на Руси появились шахматы. Мнения исследователей разделились: одни склоняются к происхождению из Западной Европы, другие считают, что с территории арабских стран. Третьи – результат монголо-татарского нашествия.

В XIX веке были популярны настольные игры с исторической подоплекой: было много стратегических игр, посвящённых русско-турецкой войне, большое количество детских настольных игр, при помощи которых дети изучали историю, языки, азбуку. Они были сделаны по принципу лото.

Городки так же относятся к настольным играм. Первые достоверные сведения о распространении у русских игры в городки относятся к началу XIX века. Суть игры – бросками бит (палок) выбить из «города» поочередно определённое количество фигур, составленных из 5 городков – цилиндрических столбиков из берёзы, липы, бука. Главная задача – затратить на выбивание 15 фигур как можно меньше бросков.

В период СССР настольные игры сначала выступали просто в качестве одного из вариантов проведения досуга, а потом приобрели дополнительные пропагандистские и воспитательные функции. В 80-ые годы были популярны «Приключения на Луне» (где надо спасти героев в космическом пространстве) и «Старый замок» (где надо найти выход из лабиринта в замке). В 90-ые все играли в «Менеджера».

Таким образом, настольные игры появились в глубокой древности, некоторые из них исчезли, некоторые – сохранились до наших дней.

Сегодня существует огромное разнообразие настольных игр. Люди придумывают все новые виды или по-новому представляют старые игры. Современные игры – это огромный мир, рассчитанный на разные вкусы и на любые поколения.

Польза от настольных игр велика – это развитие мышления, снижение стресса, защита от болезни Альцгеймера, расширение кругозора. Игры делают нас более творческими, придают уверенности, улучшают концентрацию, увеличивают круг знакомств, развивают коммуникабельность, избавляют от скуки.

Есть один минус настольных игр – это их высокая стоимость. Поэтому продуктом моего проекта стала настольная игра, выполненная своими руками. Процесс создания игры оказался очень увлекательным. Надеюсь, мой проект будет полезен и вызовет большое желание играть в созданную мной игру или создать собственную игру.

## 2. Компьютерная терминология

### 2.1. Словарь компьютерных терминов, используемых в игре

Изучив компьютерные термины, в том числе встречающиеся в популярных компьютерных играх, я выделил те слова, которые буду использовать для составления кроссвордов, изучил их транскрипцию, перевел и систематизировал их в алфавитном порядке:

Термин	Транскрипция	Перевод
API (Application Programming Interface)	[æplɪ'keɪʃn 'prəʊgræmɪŋ 'ɪntəfeɪs]	интерфейс программирования приложений
array	[ə'reɪ]	массив
BAS (Breach and Attack Simulation)	[brɪ:tʃ ænd ə'tæk sɪmjʊ'leɪʃn]	системы моделирования (симуляции) кибератак, взлома и утечек данных
broadband	['brɔ:dbænd]	широкополосный доступ в интернет
button	[bʌtn]	кнопка
byte	[baɪt]	байт
close	[kləʊs]	закрыть
cut	[kʌt]	вырезать
database	['deɪtəbeɪs]	база данных
debugger	[di:'bʌgə(r)]	отладчик
delete	[dɪ'li:t]	удалять
device	[dɪ'vaɪs]	устройство
disk	[dɪsk]	диск
firewall	['faɪəwɔ:l]	брандмауэр
firmware	['fɜ:mweə]	прошивка, микропрограмма
font	[fɒnt]	шрифт
hardware	['hɑ:dweə]	аппаратные средства
kernel	[kɜ:nl]	ядро
keyboard	['ki:bɔ:d]	клавиатура
Laptop	['læptɒp]	ноутбук

<b>Термин</b>	<b>Транскрипция</b>	<b>Перевод</b>
level	[levl]	уровень
load	[ləʊd]	загружать
memory	['meməri]	память
monitor	['mɒnɪtə]	монитор
mouse	[maʊs]	мышка
nerf	[nerf]	ослаблять
network	['netwɜ:k]	сеть
notepad	['nəʊtpæd]	блокнот
password	['pɑ:swɜ:d]	пароль
paste	[peɪst]	вставить
peripheral	peripheral	внешние устройства
phone	[fəʊn]	телефон
printer	['prɪntə]	принтер
processing	['prəʊsesɪŋ]	обработка
programmer	['prəʊgræmə]	программист
replace	[rɪ'pleɪs]	заменять
save	[seɪv]	сохранять
scanner	['skænə]	сканер
search	[sɜ:tʃ]	поиск
software	['sɒftweə]	программное обеспечение
sort	[sɔ:t]	сортировать
speakers	[speakers]	колонки
spreadsheet	['spredʃi:t]	электронная таблица
switch	[swɪtʃ]	коммутатор, свитч
tablet	['tæblɪt]	планшет
upgrade	['ʌpɡreɪd]	улучшать, модернизировать
verify	['verɪfaɪ]	проверять

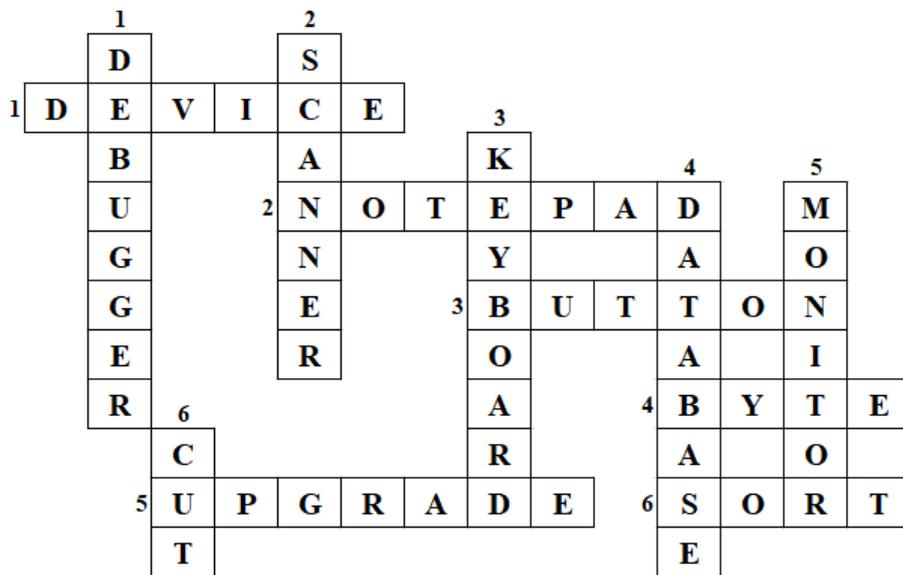
Термин	Транскрипция	Перевод
website	[ 'websaɪt ]	веб-узел

## 2.2. Разработка кроссвордов и карточек

### 2.2.1. Кроссворды/Crossword

Из изученных слов я составил 4 кроссворда для использования в игре:

#### Кроссворд 1



#### По горизонтали:

1. Устройство
2. Блокнот
3. Кнопка
4. Байт
5. Улучшать, модернизировать
6. Сортировать

#### По вертикали:

1. Отладчик
2. Сканер
3. Клавиатура
4. База данных
5. Монитор
6. Вырезать





**Кроссворд 1**

<b>Across/По горизонтали:</b>		
1	device устройство	An artificial object having an internal structure created to perform certain functions in the field of technology Искусственный объект, имеющий внутреннюю структуру, созданный для выполнения определённых функций в области техники
2	notepad блокнот	An application specializing in editing standard text Текстовый редактор, то есть приложение, специализирующееся на редактировании обычного текста
3	button кнопка	A control element that the user can click to provide input to the application Элемент управления, который пользователь может нажать, чтобы предоставить входные данные приложению
4	byte байт	A unit of computer information, consisting of a group of (usually eight) bits Единица хранения и обработки цифровой информации; совокупность битов, обрабатываемая компьютером одновременно, количество битов, используемых для кодирования одного символа текста в компьютере
5	upgrade улучшать, модернизировать	To change for something newer or improve (hardware, computer, software) Обновить, усовершенствовать (аппаратуру, компьютер, программное обеспечение)
6	sort сортировать	An algorithm that puts elements of a list into an order Алгоритм, который упорядочивает элементы списка
<b>Down/По вертикали:</b>		
1	debugger отладчик	A computer program used to test and debug other programs (the "target" program) Компьютерная программа, используемая для тестирования и отладки других программ
2	scanner сканер	A device that optically scans images, text, or an object and converts it into a digital image Устройство, которое оптически сканирует изображения, текст или объект и преобразует его в цифровое изображение

3	keyboard клавиатура	An input device that uses a set of finger-sized buttons called keys to enter or manipulate data on a computer or other device Устройство, позволяющее пользователю вводить информацию в компьютер (устройство ввода)
4	database база данных	A large amount of information stored in a computer system in such a way that it can be easily looked at or changed Упорядоченный набор структурированной информации или данных, которые обычно хранятся в электронном виде в компьютерной системе
5	monitor монитор	A computer screen on which words or pictures can be shown Устройство, предназначенное для визуального отображения информации
6	cut вырезать	A function that places the selected fragment in the clipboard, and at the same time deletes it from the document Функция, которая помещает выделенный фрагмент в буфер обмена, и одновременно удаляет его из документа

## Кроссворд 2

<b>Across/По горизонтали:</b>		
1	peripheral внешние устройство	A set of additional computer devices that expand its functionality Совокупность дополнительных устройств персонального компьютера, расширяющих его функционал
2	mouse мышка	A coordinate device for controlling the cursor and giving various commands to the computer Координатное устройство для управления курсором и отдачи различных команд компьютеру
3	memory память	A part of a computer that stores information Устройство или система, которая используется для хранения информации
4	nerf ослаблять	Worsening of any characteristics in the new version of the game Ухудшение каких-либо характеристик в новой версии игры
5	level уровень	The stage of playthrough Этап прохождения игры

6	password  пароль	A secret word or combination of letters and numbers that you use to prove who you are when you use a computer, website, etc.  Условное слово или произвольный набор знаков, предназначенный для подтверждения личности или полномочий
<b>Down/По вертикали:</b>		
1	processing  обработка	The actions a processor performs when it receives information, transformed it into a new one or changes its form  Процессы, в результате которых информация либо преобразуется в новую, либо изменяет свою форму представления
2	delete  удалять	A function that allows the user to delete previously entered text, part of it, or a program/file  Функция, которая позволяет пользователю удалять ранее введенный текст, его часть или программу/файл
3	software программное обеспечение	A program or set of programs used to control a computer  Программа или множество программ, используемых для управления компьютером
4	verify  проверять	To check that something is correct or true  Контроль за наличием ошибок
5	array  массив	A data structure consisting of a set of elements (values or variables), each of them is identified by at least one index or array key  Структура данных, состоящая из набора элементов (значений или переменных), каждый из которых идентифицируется по крайней мере одним индексом или ключом массива
6	load  загружать	To put information or a program from one computer or the Internet onto another computer  Перемещение файла или других данных, отправляемых с удаленного устройства

### Кроссворд 3

<b>Across/По горизонтали:</b>		
1	programmer программист	A person who writes a program  Человек, который создает компьютерное программное обеспечение

2	laptop ноутбук	A small computer you can carry Переносной компьютер, в корпусе которого объединены типичные компоненты персонального компьютера, включая дисплей, клавиатуру, тачпад, а также аккумуляторные батареи
3	speakers колонки	Hardware that connects to a computer to make sound Периферийное устройство вывода, которое служит для воспроизведения звука
4	disk диск	A flat magnetic device that is used for storing information Магнитный носитель информации, представленной в виде файлов
5	Font шрифт	A set of printed letters, numbers, and other symbols of the same style Файл цифровых данных, содержащий набор графически связанных символов
6	API интерфейс программирования приложений	A way of communicating with a particular computer program or internet service Совокупность инструментов и функций в виде интерфейса для создания новых приложений, благодаря которому одна программа будет взаимодействовать с другой
<b>Down/По вертикали:</b>		
1	phone телефон	A device for sending and receiving sound at a distance Устройство для передачи и приёма звука на расстояние
2	firewall брандмауэр	A device or program that stops people from seeing or using information on a computer without permission while it is connected to the Internet. Технологический барьер, который защищает сеть от несанкционированного или нежелательного доступа (охранник компьютера, как антивирус)
3	printer принтер	A device that send information from the computer onto paper Периферийное устройство компьютера, предназначенное для вывода текстовой или графической информации, хранящейся в компьютере, на бумагу

4	kernel  ядро	Is the central part of an operating system that provides applications with coordinated access to computer resources, such as processor time, memory, etc.  Центральная часть операционной системы, обеспечивающая приложениям координированный доступ к ресурсам компьютера, таким как процессорное время, память и т.п.
5	firmware прошивка, микропрограмма	A set of instructions that form part of electronic devices Программное обеспечение, встроенное («зашитое») в аппаратное устройство
6	network  сеть	A way of linking computers so they can send signals to each other  Система, обеспечивающая обмен данными между вычислительными устройствами – компьютерами, серверами

#### Кроссворд 4

Across/По горизонтали:		
1	save сохранять	To keep and store something for future use Создание нового файла на внешнем или внутреннем устройстве
2	hardware аппаратные средства	The physical and electronic parts that make up a computer Устройства, образующие конфигурацию компьютера
3	switch коммутатор, свитч	A device that combines several intelligent devices into a local network for data exchange Прибор, объединяющий несколько интеллектуальных устройств в локальную сеть для обмена данными
4	tablet планшет	A mobile device that is larger than a smartphone Устройство с сенсорным экраном, которое имеет размеры обычной книги и выполняет функции компьютера
5	spreadsheet  электронная таблица	An electronic document in which information is arranged in rows and columns, and can be used to do financial calculations and plans Компьютерная программа, позволяющая проводить вычисления с данными, представленными в виде таблиц

6	broadband широкополосный доступ в интернет	A system for using the internet that makes it possible for large amounts of information to be sent quickly between computers Доступ в Интернет со скоростью передачи данных, превышающей максимально возможную при использовании коммутируемого доступа с использованием модема и телефонной сети общего пользования
<b>Down/По вертикали:</b>		
1	search поиск	An action aimed at striving to achieve something, to find something Действие, направленное на стремление добиться чего-либо, найти что-либо
2	website веб-узел	Pages on the Internet grouped together Связанные между собой страницы, которые располагаются на одном домене
3	replace заменять	To use one instead of the other Использовать, употреблять одно вместо другого
4	paste вставить	To place a selected fragment from the clipboard into a document Функция, которая помещает выделенный фрагмент из буфера обмена в документ
5	close закрыть	To shut down the application or program Завершить работу приложения или программы
6	BAS системы моделирования кибератак, взлома и утечек данных	An emerging technology that runs simulated automated attacks, mimicking the attacks likely to be deployed by cyber criminals Позволяют произвести комплексное тестирование киберзащиты инфраструктуры компании путём симуляции реальной атаки злоумышленника

### 3. Настольная игра «Компьютерный английский язык»/ Board game «Computer English»

Настольные игры – уникальное средство от скуки, способное разнообразить домашний досуг во время непогоды, объединить всех членов семьи и стать настоящим спасением для большой заскучавшей компании гостей.

Мне очень нравится работать за компьютером, играть в компьютерные игры, поэтому я решил разработать и изготовить настольную игру на английском языке «Компьютерный английский язык»/The board game «Computer English» с целью изучения компьютерной терминологии.

#### Правила игры/Rules

**Дополнительные принадлежности, которые понадобятся для игры в «Компьютерный английский язык»:** **Additional accessories that you will need to play Computer English:**

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>– игровое поле;</li> <li>– фигурка каждому игроку;</li> <li>– один кубик от 1 до 6;</li> <li>– штрафные фишки-смайлики;</li> <li>– карточки-кроссворды;</li> <li>– карточки-ответы;</li> <li>– карточки-определения.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– a playing field</li> <li>– a playing figure for each player;</li> <li>– one regular dice from 1 to 6;</li> <li>– penalty counters-emoticons</li> <li>– crossword cards</li> <li>– answer cards</li> <li>– definition cards</li> </ul> |
|--|--|

**Количество игроков: 2-4 человек (команд)** **Number of players: 2-4 people (teams)**

**Правила игры в Computer English:** **Computer English Game Rules:**

#### **Начало игры:**

В игре могут участвовать от 2 до 4 человек или команд. Перед началом игры игроки (команды) договариваются об уровне сложности игры и выбирают фигурки: синюю, красную, зеленую или желтую.

Право первого хода определяется броском кубика. Начинает игру тот, у кого выпало наибольшее число. Следующим будет игрок, сидящий слева от него, затем следующий, и так далее.

Все игроки ставят выбранные фигурки на поле «Старт».

Игрокам, двигаясь по игровому полю, необходимо разгадать кроссворд. Цвет кроссворда соответствует цвету выбранной фигурки.

#### **Start of the game:**

From 2 to 4 people or teams can participate in the game. Before the start of the game, the players (teams) agree on the level of difficulty of the game and choose the figures: blue, red, green or yellow.

Players roll the dice. The player with the highest number starts the game. The player sitting to his left will be next, then the next, and so on.

All players put the selected figures on the section «start».

Players, moving across the playing field, need to solve a crossword puzzle. The colour of the crossword matches to the colour of the selected figure.

**Уровни сложности игры:**

- I** – игроки разгадывают (переводят) слова кроссворда с вспомогательными словами на русском языке
- II** – игроки разгадывают (переводят) слова кроссворда без вспомогательных слов на русском языке
- III** – игроки разгадывают слова кроссворда по карточкам-определениям с вспомогательными карточками-определениями на русском языке
- IV** – игроки разгадывают слова кроссворда по карточкам-определениям без вспомогательных карточек-определений на русском языке

**Ход игры:**

1. Каждый игрок, бросая кубик, заранее обозначает какое слово он будет разгадывать – по горизонтали или по вертикали. Цифра, выпавшая на кубике, соответствует номеру вопроса. При выпадении цифры, соответствующей номеру вопроса, который игрок уже разгадывал, игрок пропускает ход и остается на месте.
2. Если ответ назван правильно, то игрок двигается по стрелке. Если ответ неверный, то игрок также двигается по стрелке, но со штрафным очком. При этом штрафной фишка-смайлик, соответствующий цвету игрока, кладется в центр игрового поля – CPU.
3. Цель игры – достигнуть центрального процессора (CPU).

**Победитель**

Тот, кто первым разгадает кроссворд, является победителем игры. Если кроссворды не разгаданы, то победителем признается игрок, разгадавший наибольшее количество слов с наименьшим

**Levels of the game:**

- I** – players solve (translate) the words of the crossword with the helping words in Russian
- II** – players solve (translate) the words of the crossword without helping words in Russian
- III** – players solve the words of the crossword using definition cards with helping definition cards in Russian and with the helping words in English
- IV** – players solve the words of the crossword using definition cards without helping definition cards in Russian and without helping words in English

**The course of the game:**

1. Each player, before rolling the dice, choose in advance which word he will solve – across or down. The number on the cube matches to the question number. When a player gets a number with the question that he has already solved, he skips the turn and stays in place.
2. If the answer is named correctly the player moves along the arrow. If the answer is incorrect the player also moves along the arrow, but with a penalty point. At the same time, the penalty counter-emoticon corresponding to the player's colour is placed in the center of the playing field – CPU.
3. The aim of the game is to reach the CPU (CPU).

**Winner**

The one who solves the crossword puzzle first is the winner of the game. If the crosswords are not solved, the winner is the player who solved the largest number of words with the least number of penalty counters-emoticons (the greatest

количеством штрафных фишек-смайликов mathematical difference).  
(наибольшая математическая разница).

## **Заключение**

В данной работе я рассмотрел наиболее употребляемые слова компьютерной терминологии на английском языке. Созданная мной игра поможет запомнить английские слова по теме IT и усовершенствовать свой компьютерный английский. Компьютерные термины – дело не простое! Но в то же время их знание позволяет специалистам общаться на одном языке, понимая друг друга с полуслова. Это отличный способ коммуникации не только в технической сфере, но и на просторах интернета.

В то же время, в век новых технологий и интересных компьютерных новшеств, мы часто становимся их заложниками. Нередко свое свободное время мы тратим на компьютерные игры, общение в социальных сетях, хотя могли бы провести его с пользой. Чрезмерное увлечение компьютерными играми и социальными сетями формирует зависимость от них, способствует ухудшению здоровья, приводит к социальным проблемам внутри семьи и в обществе. Поэтому каждая возможность поддержать общение между близкими людьми очень ценна. И такую возможность предоставляют настольные игры. По мнению психологов, лучше всего ребенок обучается в игре, так как гармонично происходит его умственное и психическое развитие.

Следует отметить, что лучшие игры – это те, которые не только развлекают, но и тренируют мозг. Они могут объединять участников как одного возраста, так и разных, а потому подходят и для времяпрепровождения большой компании, и для семейного досуга. К тому же они позволяют прочувствовать радость соперничества и победы. Такое времяпровождение – мощная тренировка сразу для нескольких способностей человека: логических, аналитических и дедуктивных, образного мышления, концентрации внимания.

В процессе работы над созданием игры я многому научился: находить, изучать, анализировать, обобщать новую информацию, а также улучшил знания английского языка.

Кроме того, такие игры являются не просто развлечением – они развивают способности, таланты и кругозор ребенка. В магазинах продается огромное разнообразие настольных игр, но, на мой взгляд, самая интересная игра – это та игра, которая сделана своими руками.

**Список используемых источников:**

1. <https://ru.wikipedia.org> – разделы в Википедии о компьютерных терминах
2. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Настольная\\_игра](http://ru.wikipedia.org/wiki/Настольная_игра) – раздел в Википедии о настольных играх.
3. <http://www.novate.ru/blogs/020315/30232/>
4. <http://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2015/12/12/est-li-polza-ot-nastolnyh-igr>
5. <https://my-en.ru/comp-dic.php> – Словарь компьютерных терминов
6. Компьютерные термины на английском – Список компьютерного сленга, слов и сокращений – блог Инглиш Шоу ([englishshow.ru](http://englishshow.ru))
7. Барашкова Е. Английский язык. 5-6 классы. Компьютер, интернет и другие темы//Экзамен, 2021 г.

Приложение

Игровое поле

