

Վիդաս Կավայաուսկաս

Հումանիտար գիտությունների դոկտոր, պրոֆեսոր

*Լիտվայի Էդուկոլոգիայի համալսարան, Լիտվական լեզվաբանության և
հաղորդակցության ամբիոն*

**ԽԱՂԱՅԻՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԾՐԱԳՐԵՐԸ ԼԻՏՎԵՐԵՆԻ ՈՒՍԱՆՄԱՆ
ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

ՀԱՄԱՌՈՏԱԳԻՐ

Լիտվերենի, որպես մայրենի և որպես օտար լեզվի, ուսանման գործընթացում կիրառվում են տարբեր համակարգչային ծրագրեր: Դրանց թվում, տարբերվող տեղ են զբաղեցնում լիտվերենի կրթական համակարգչային խաղերը: Լեզվի ուսումնական համակարգչային խաղերը շատ օգտակար են ուսանողների և աշակերտների համար: Մեր համակարգչային լեզվի խաղերը հետաքրքիր են՝ և՛ ժամանց են, և՛ խաղ, մինևույն ժամանակ բարձրացնում են մոտիվացիան: Մույն հոդվածում ներկայացված են այդ խաղերի ուսուցողական նպատակները և մեթոդիկան:

Էլեկտրոնային ուսումնական միջոցների զարգացումը պայմանավորում է դպրոցներում և ընտանիքներում համակարգիչների թվի աճը, նաև այն, որ էլեկտրոնային ուսուցման գործիքները աշակերտների համար ավելի և ավելի մատչելի են դառնում: Լիտվայի դպրոցների համար ստեղծվել են բազմապիսի համակարգչային ուսումնական ծրագրեր, որոնք աշակերտին հնարավորություն են տալիս սովորել մաթեմատիկա, քիմիա, ֆիզիկա,

կենսաբանություն, պատմություն, աշխարհագրություն, օտար լեզուներ: Դրանցից շատերին կարելի է ծանոթանալ <http://portalas.emokykla.lt>. հասցեում: Շատ ծրագրեր են ստեղծվել լիտվերենի, որպես երկրորդ / օտար լեզու սովորելու համար: Այս ծրագրերը հատկացված են ինչպես լիտվերենի ողջ համակարգի ուսումնասիրման, այնպես էլ նրա որոշակի մասերի՝ ձևաբանության, շարահյուսության, հնչյունաբանության, շեշտադրության, բառապաշարի,

ուղղագրության, բարբառագիտության, խոսքի մշակույթի, ուսումնասիրման համար: Այս ծրագրերը ստեղծվել են դպրոցում (համալսարանում) կամ տանն ինքնուրույն աշխատելու նպատակով: Ուսումնական գործընթացում կիրառվում են Լիտվայում ստեղծված լիտվերենի օրիգինալ լեզվաբանական համակարգչային խաղեր:

Խաղը, որպես ուսումնական մեթոդ, ողջ աշխարհում լայնորեն է կիրառվում դպրոցներում: Խաղը, որպես ուսանման մեթոդ, ամենից հաճախ կիրառվում է դպրոցի տարրական և հիմնական դասարաններում, որպեսզի ավելացնի երեխաների լեզվական հմտությունները և զարգացնի աշակերտի տրամաբանական մտածողությունը (տե՛ս՝ Օբլինսկաս): Այս մեթոդը կարելի է կիրառել դպրոցի ավարտական դասարանի աշակերտների մոտ, նաև, ուսանողների հետ աշխատելիս: Բացի այդ, լեզվաբանական խաղերը կօգնեն լեզուն ինքնուրույն սովորողին: Խաղերը լեզվի դասերի ժամանակ օգնում են խուսափել միապաղաղությունից, բազմերանգ են դարձնում դասը, բարձրացնում երեխայի ակտիվությունը և մոտիվացիան, ստեղծագործականությունը:

Ուսումնական գործընթացում բազմապիսի խաղերի թվում նշանակալի տեղ են զբաղեցնում համակարգչային խաղերը:

Լիտվերեն սովորելու համար հատկացված համակարգչային խաղերը կարելի է բաժանել երկու խմբի:

1. Ուսումնական համակարգչային ծրագրեր, որոնց մեջ ինտեգրված են լեզվաբանական խաղերը, որպես մեկ կոնկրետ, ոչ այնքան մեծ հատված:

2. Լիտվերենի համակարգչային խաղեր:

1. Ուսումնական համակարգչային ծրագրեր, որոնցում ինտեգրված են լեզվաբանական խաղերը

Լիտվերեն սովորելու համար հատկացված բավականին մեծ քանակությամբ համակարգչային ծրագրեր գոյություն ունեն: 2008 թվականին Լիտվայի կրթության և գիտության տեխնոլոգիական կենտրոնը անցկացրեց 1433 համակարգչային ծրագրերի վերլուծություն, որոնք այս կամ այն չափով հաճախ կամ հազվադեպ կիրառվում են Լիտվայի դպրոցներում (տե՛ս՝ Կավալյաուսկաս, 2011, 50): Այս ծրագրերից լիտվերեն սովորելու համար կիրառվում է 169-ը: Հաճախ դրանք չեն պարունակում խաղի տարրեր: Թեպետ, գոյություն ունեն համակարգչային ծրագրեր, որոնցում խաղերը ինտեգրված են և ստեղծում են նրա առանձին հատվածներ: Դրանցից է „LIETUVIŲ

KALBOS KOMPIUTERINIS SAVADAS“ համակարգչային ծրագիրը («Լիտվերենի միասնական համակարգչային տարածք»): Այս ծրագիրը հատկացված է մեծահասակ սովորողների և այն ուսանողների համար, որոնք ցանկանում են խորացնել իրենց գիտելիքը լիտվերենի տեսական և գործնական ասպեկտներից: Սա կարծես էլեկտրոնային գիրք լինի, որը կարող է բացատրել լիտվերենի ձևաբանության, բառակազմության, ուղղագրության տարբեր հարցեր: Այստեղ ներկայացված են շատ վարժություններ, թելադրություններ և տարբեր լեզվաբանական խաղեր: Ծրագիրը շատ արդյունավետ է ինքնուրույն աշխատելու և ինքնագնահատման համար: Ծրագիրը ավտոմատ կերպով գնահատում է աշակերտների գիտելիքը և կարողությունները, առաջադրանքը կատարելուց հետո ցույց է տալիս սխալները և մատնանշում, թե ուր է պետք տեղափոխվել, որպեսզի լրացվի գիտելիքը այն հարցերից, որոնցից խնդիրներ ունեն: Ինչպես արդեն նշեցինք, ծրագրում մեծ տեղ է տրամադրված ուսուցողական խաղերին: Աշակերտները շատ են հավանում «Մուկը և որսը» և «Լաբիրինթոս» խաղերը: Առաջին խաղը հատկացված է բառակազմության ուսանման համար: Օրինակ՝ աշակերտը

համակարգչի մկնիկի միջոցով ընտրում է դերանուն, այնուհետև անհրաժեշտ բառակազմական տարբերակը: Մուկն իր որսը տանում է սատանայի մոտ: Պարող սատանան նշանակում է, որ ընտրված տարբերակը ճիշտ է: «Լաբիրինթոս» խաղը հատկացված է լիտվերենի ուղղագրության ուսանման համար: Խաղը զարգացնում է աշակերտների ուղղագրական կարողությունների մեխանիկական տիրապետումը և արագ կողմնորոշումը: Այս խաղը կարող ենք կիրառել դասարանում մրցույթի անցկացման համար՝ որ աշակերտն ավելի արագ կլուծի ուղղագրական խնդիրները: Ուղղագրության համեմատաբար բարդ մասեր անցնելիս՝ կարելի է կիրառել «օգնություն» լուսամուտը, սակայն ժամանակ է կորչում: Ծրագիրը վիզուալ է, ամրապնդում է տեսողական հիշողությունը և ուղղագրության մեխանիկական կարողությունները:

2. Լիտվերենի համակարգչային խաղեր

2.1. „FRAZEOLOGIZMAI“ («Դարձվածքներ»)

համակարգչային ծրագիր

Ծրագիրը հատկացված է V-X դասարանների աշակերտների համար: Այս համակարգչային ծրագրում կիրառվում են դարձվածքներ, որոնց գլխավոր բառը մարդու մարմնի մաս է. աչք, ականջ, ատամ, գլուխ, ոտք, լեզու, քիթ, մատ, մազեր, եղունգ, ձեռք և սիրտ: Ծրագիրը բաղկացած է 2 խաղից՝ «Գրատախտակ» և «Մեքենա»: Յուրաքանչյուր խաղի մեջ առաջարկված են դարձվածքներ և մի քանի ենթադրյալ պատասխան, որոնցից միայն մեկն է ճիշտ: Եթե ընտրված պատասխանը ճիշտ չէ, ծրագիրը ցույց է տալիս ճիշտ պատասխանը: Գոյություն ունեն խաղի տարբեր մակարդակներ: Եթե աշակերտը մեկ մակարդակի 20 հարցի ճիշտ պատասխանի, կանցնի նոր, ավելի բարձր մակարդակի: Ծրագիրը հաջող ավարտելուց հետո լսվում են ծափողջույններ: «Մեքենա» խաղի մեջ, ճիշտ պատասխանների համաձայն, մեքենայի մեջ աճում է բենզինի քանակը, մեքենայի արագությունը և կապույտ հիմնագույնի վրա ներկայացված սպիտակ սլաքը մատնացույց է անում, որ ձեր պատասխանները ճիշտ են, դուք ճիշտ ճանապարհի վրա եք կանգնած: Միայլ

պատասխանի դեպքում բենզինի քանակը նվազում է և վառվում «կանգ առ» նշանը: Այս ծրագիրը տալիս է խմբային մրցույթի հնարավորություն: Այս համակարգչային ծրագրով ուսանողներին հնարավորություն է տրվում հարստացնել իրենց բառապաշարը և լեզվի պատկերավորման միջոցները, ծանոթանալ լիտվերենի հարուստ դարձվածքներին:

2.2 „ŠALTINĖLIS“ («Առվակ»)

համակարգչային ծրագիր

«Առվակ» օրիգինալ համակարգչային ծրագիրը համապատասխանում է լիտվերենի տարրական դասարանի դպրոցական դասագրքին „Šaltinėlis“: Խաղային խնդիրներում կիրառվում է անիմացիա, ձայն, տարբեր էֆեկտներ: Մա ավելացնում է աշակերտի ուշադրության և հետաքրքրության աստիճանը: Խաղի ստեղծմանն անհրաժեշտ է եղել կես տարի՝ աշխատում էին մասնագետ նկարիչներ, անիմատորներ և ծրագրավորողներ: Խաղի հնչյունավորմանը մասնակցել են երեխաներ և պրոֆեսիոնալ դերասաններ: Խաղի ժամանակ երեխան «լողում է» առվակի մեջ և հաղթահարում խաղալիք, ուրախ խոչընդոտը, որոնք հանդիսանում

են ուսումնական լեզվաբանական առաջադրանքներ: Աշակերտներին սպասում է ուրախ ճամփորդություն, որը սկսվում է առվակի ակունքից և ավարտվում հեռավոր ծովում, անմարդաբնակ կղզում: Այս ճանապարհորդության ժամանակ երեխաները պետք է հաղթահարեն յոթ խոչընդոտ՝ պետք է փրկեն նապաստակին, օգնեն գայլին, որ աղան ցորենը, միացնեն պատռված նամակի մասերը և այլն: Խնդիրներն աստիճանաբար բարդանում են, այդ պատճառով խոչընդոտների հաղթահարման համար անհրաժեշտ է ավելի և ավելի շատ լեզվական կարողություններ ունենալ: Խաղը շատ տարբերակներ ունի, քանի որ յուրաքանչյուր մակարդակում տարբեր առաջադրանքներ է անհրաժեշտ կատարել:

2.3. „MOKOMASIS KOMPIUTERINIS LIETUVIŲ KALBOS ŽAIDIMAS 3-4 KLASEI“ համակարգչային ծրագիր

(կրթական համակարգչային խաղ 3-րդ-4-րդ դասարանների համար) (Հեղինակներ՝ Վ.Պլենտաիտե, Դ.Յակավոնտյե, 2010):

Այս ուրախ անիմացիոն ուսումնական խաղը հատկացված է 3-րդ-4-րդ դասարանի աշակերտների համար: Այն բաղկացած է երեք հիմնական

մասերից, ուսումնական խաղ, կանոններ և բառարան: Խաղի ժամանակ ճանապարհորդում ենք Լիտվայի տարբեր քաղաքներում, տեսնում ենք, թե ինչով են յուրահատուկ և հետաքրքիր այս քաղաքները և իրականում որ քաղաքները և որ վայրերը պետք է տեսնենք: Յուրաքանչյուր կանգառում պետք է կատարել 10 լեզվաբանական խնդիր՝ պետք է ընդգծել տառ, գրել բաց թողնված տառը, լրացնել խաչբառեր, վճռել հանելուկներ, լսել տեղեկություններ և պատասխանել հարցերի: Խաղի ընթացքում զարգանում են ոչ միայն գրելու և կարդալու տարրական կարողությունները, այլև տրամաբանական մտածողությունը: Այս խաղի ժամանակ կտեսնեք Լիտվայի բազմաթիվ հետաքրքիր վայրեր:

2.4 համակարգչային ծրագիր „TARMIŲ KARAOKĖ“ («Բարբառների կարաոկե»)

Լիտվերեն լեզվի ինստիտուտը հրատարակել է համակարգչային ծրագիր, որը ներկայացնում է լիտվերենի բոլոր բարբառները: Այս ծրագրի մեջ բացվում է Լիտվայի քարտեզը, որտեղից պետք է ընտրել բարբառներից մեկը: Կերևա երեք տիպի տեղեկություն այս բարբառի մասին. ա) Բարբառի քարտեզը, որը լրացված է

բարբառի համառոտ լեզվական բնութագրով և անեկդոտով այդ բարբառի ներկայացուցիչների մասին: բ) Բարբառի հնչյունավորված վավերական օրինակներ (պատմվածքներ, հեքիաթներ, բանաստեղծություններ և այլն): գ) Կարակետ: Կարակետում ներկայացված են ստուդիայում հատուկ ընտրված բարբառային տեքստեր, որոնք հնարավոր է կարդալ այն բարբառի ներկայացուցչի հետ, որը հնչյունավորել է այդ բարբառը: Եթե որևէ բան անհասկանալի է, կարելի է ստուգել նույն տեղում ներկայացված տեքստում, որը գրական լիտվերենով է տրված:

Երկրորդ տարբերակ՝ կարող էք երգել երգ, որի տեքստն այդ բարբառով է ստեղծված, սակայն եթե ցանկանում էք հայտնվել կարակետում, պետք է պատասխանեք բարբառների մասին մի քանի պարզ հարցերի: Այս օրիգինալ համակարգչային ծրագիրն օգտագործվում է ոչ միայն լիտվերենի դասերին, այլև տարբեր դպրոցական և այլ տիպի միջոցառումների ժամանակ հաճույքով խաղում են նաև ավագները:

2.5 Համակարգչային սկզբնտուացիայի ծրագիր „KIETI RIEŠUTĒLIAI. Tadas Blinda. Kirčiavimas“ («Պինդ ընկույզը»:
Տաղասու Բլինդա: Սկզբնտուացիա)

«Իվոլգամուսը» տեսախաղեր արտադրող ամենամեծ ընկերությունն է Լիտվայում և ամենամեծերից մեկը Արևելյան Եվրոպայում: Հենց այս ընկերությունը, լիտվերենի ինստիտուտի պատվերով, ստեղծել է նոր համակարգչային խաղ, որը հատկացված է V-XII դասարանների աշակերտների և նաև մեծահասակների համար, ովքեր ցանկանում են կատարելագործել բառերը ճիշտ արտասանելու և շեշտը օգտագործելու կարողությունները, յուրացնել լեզվի նորմատիվ շեշտադրության համակարգը, շեշտը ճիշտ փոխելու օրինաչափությունը բառի թեքման ժամանակ (հոլովում և խոնարհում): «Նոր համակարգչային խաղի մեջ շեշտադրման կարողությունները կատարելագործվում են ոչ թե կանոնների օրինակների ցուցադրմամբ, այլև մեթոդով, երբ ինքը խաղացողն է ընտրում համապատասխան տարբերակը: Խաղացողը հնարավորություն ունի, անհրաժեշտության դեպքում, ստուգել ընտրության ճշգրտությունը օժանդակ մասում տեղադրված բառարանի և աղյուսակների միջոցով՝ տերմիններ բաժնում»: (Miliūnaitė, 2008, 14). Քանի որ խաղը հնչյունավորված է (խաղը հնչյունավորել է դերասան Գյեդրիուս Արբաշիաուսկասը), խաղացողը

հասկանում է, թե ինչպես պետք է դրվի շեշտը, և այն դեպքում, երբ անսխալ է խաղում, և այն ժամանակ, երբ սխալ է թույլ տալիս: Սովորաբար խաղը կրկնվում է մի քանի անգամ և հաճախակի կրկնությունը հնարավորություն է տալիս աննկատելիորեն յուրացնել շեշտի ճիշտ կիրառության մոդելը:

Որպես խաղի այուժեի հիմք օգտագործված են լիտվական լեգենդները: Ժողովրդական հերոս Տադաս Բլինդասը սիրահարվում է չքնաղ Մարտային, սակայն Մարտային փախցնում է սատանան և փակում իր կախարդված

ջրաղացում: Տադաս Բլինդան մտադիր չէ զիջել, նա վճռել է ազատել Մարտային: Ճանապարհին ստիպված է լինում շատ խոչընդոտներ հաղթահարել: Ամեն ինչ կախված է նրանից, թե աշակերտի մոտ որքանով է զարգացած շեշտի ճիշտ օգտագործման կարողությունը: Խաղը բաղկացած է առաջադրանքի 8 մասերից: Դրանցում պետք է նշեն շեշտի դիրքը վանկում տարբեր բառերում (գոյական, ածական, թվական անուններ, բայեր, տարածված անուններ, տեղանուններ): Տեսեք առաջին աղյուսակը:

Առաջին աղյուսակ: «Պինդ ընկույզը» համակարգչային սկզբնտուացիայի ծրագրի կառուցվածքը: Տադաս Բլինդա: Ակցենտուացիա:

Առաջադրանք	Առաջադրանքի անվանումը	Ինչ պետք է անենք
1	Ճոպանուղով տեղափոխվել	Շեշտադրեք ուղղական հոլովով գոյական անունները:
2	Կրակել	Շեշտադրեք գոյական անվան երեք հոլովաձևեր:
3	Փակիչով պահարան	Բառակապակցության մեջ գտեք թվական անունը և շեշտադրեք:
4	Անտառային արահետներ	Շեշտադրեք 5 հոլովի ձևեր:
5	Բաղնիք	Շեշտադրեք բայաձևը:
6	Սատանաների սեղանը	Բառակապակցության մեջ շեշտադրեք

		գոյական անունների տարբերվող ձևերը:
7	Անիծված քարեր	Շեշտադրեք հատուկ գոյականների ուղղական, սեռական հոլովաձևերը:
8	Ջրաղաց	Շեշտադրեք գոյական և ածական անունները տարբեր երանգի նախադասություններում:

Խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է հաղթահարել այս խոչընդոտները: Խնդիրը ճիշտ լուծելու ժամանակ ընկույզները կոտրվում են: Խաղը հաջող ավարտելուց հետո ընկույզի միջուկի հավաքած քանակի և որակի համաձայն առաջնորդը փոխանցում է համապատասխան դիպլոմ: Եթե խոչընդոտը չէք կարող հաղթահարել, պետք է կրկնեք առաջադրանքի այդ մասը: Խաղի երկրորդ մաս անցնել հնարավոր է միայն այն դեպքում, երբ հաջողությամբ ավարտում եք նախորդ մասը: Խաղի մեջ կան ցուցումներ՝ եթե չգիտեք, թե ինչպես պետք է ճիշտ շեշտադրեք բառը, կարող եք մտնել օգնության բաժին, որտեղ ներկայացված է աղյուսակ, որն առաջարկում է ճիշտ տարբերակը: Յուրաքանչյուր նոր խնդիր նախորդից բարդ է: Համակարգչային խաղն ավարտվում է Մարտային սատանայի ջրաղացից ազատելուց հետո: Խաղի մեջ երեք մակարդակ կա. պարզ, միջին և բարդ: Խաղի մակարդակը սահմանում է

առաջադրանքի բարդությունը: Անկախ նրանից, որ խաղի միջավայրը մոտ է լիտվական ժողովրդական հեքիաթներին, նրանում ներգրավված են նաև մանրամասներ արդիականությունից: Օրինակ, առաջադրանքներից մեկը կոչվում է «Կրակոց»: Եթե ուզում ես, որ նետը դիպչի նշանակետին, պետք է ճիշտ տեղադրես շեշտն այն բառի մեջ, որ հայտնվում է էկրանի վրա: Այս խաղն անվճար կարելի է ներբեռնել կայքից www.kalbosnamai.lt. Համակարգչային ծրագրերի հեղինակները փորձում էին ապացուցել, որ լիտվերենի շեշտադրության բարդ համակարգը կարելի է հասկանալ և սովորել ուրախ, ժամանացի ճանապարհով, խաղով՝ դա շատ լավ արդյունք է տալիս (տե՛ս՝ Кавалряускас, 2011, 220): Լավագույն արդյունքներ ստանալու համար երաշխավորվում է այս խաղի ընթացքում կիրառել տարբեր շեշտադրության աղյուսակներ (տե՛ս՝ Ավալյաուսկաս,

2000, էջ 3-24), բառարաններ և այլ գրականություն:

2.6 Ներկայումս մշակվում են «Պինդ ընկույզը» համակարգչային խաղի հաջորդ մասերը. այդ թվում կլինի լիտվերենի ուղղագրությունը, բառապաշարը, ձևաբանությունը, բառակազմությունը, շարահյուսությունը:

Եզրակացություն

Լեզվի ուսումնական համակարգչային խաղերը հնարավորություն են աշակերտներին և ուսանողներին անիմաստ և հաճախ բռնություն քարոզող, չնայած շատ հեշտ

ձեռքբերվող, համակարգչային խաղերից պոկելու համար, որոնք վերջին հետազոտությունների համաձայն ավելի և ավելի շատ ժամանակ են խլում և շատ հաճախ վնասակար ներգործություն են ունենում երիտասարդների աշխարհայացքի և արժեհամակարգի ձևավորման վրա: Մեր լեզվական համակարգչային խաղերը հետաքրքիր են՝ և՛ ժամանց են, և՛ ուսանում: Այս խաղերը բոլորը կարող են խաղալ, տանը, դասերի ժամանակ, լսարանում: Ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաները տալիս են շատ հնարավորություններ, որ ուսումնական գործընթացը դառնա ավելի հետաքրքիր, բազմերանգ, արդյունավետ և չձանձրացնող:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

- Շափալաուկաս, 2000 - Kavaliauskas V. Vardažodžių kirčiavimo mokymo lentelės. Vilnius: Algarvė, 2000.
- Շափալաուկաս, 2011-1 - Кавальяускас В. Применение новых учебных электронных компьютерных программ при обучении фонетике и акцентуации литовского языка // Вестник Московского государственного лингвистического университета (Россия), 2011, Nr. 8 (614), p. 213-223.
- Շափալաուկաս, 2011-2 - Kavaliauskas V. Применение учебных компьютерных программ при обучении литовскому языку // Интерактивные методы в языковом обучении (Астана: Министерство культуры Республики Казахстан, Комитет по языкам), 2011, ձ. 49-71.
- Միլիւնայտէ, 2008 - Miliūnaitė R. Naujas lietuvių kalbos mokomasis kompiuterinis žaidimas „Tadas Blinda. Kirčiavimas“ // Gimtasis žodis, 2008, Nr. 3, p. 13-17.
- Շոբլինսկաս, 1987 - Šoblinskas A. Lietuvių kalbos didaktika. Vilnius: Mokslas, 1987.

www.kalbosnamai.lt

<http://portalas.emokykla.lt>

Vidas Kavaliauskas

Doctor of Humanities, Professor,

Lithuanian University of Educational Sciences, Department of Lithuanian Linguistics and
Communication

Computer Games for Learning Lithuanian

ABSTRACT

Various educational software applications are widely used in the process of learning Lithuanian, both as a mother tongue and as a foreign language. Computer games intended for learning Lithuanian take a peculiar place among them. Such software applications make a learning process more varied, interesting and diverse, promote the learner's motivation for learning and independence. The article discusses the most popular Lithuanian computer games and points out their didactic goals and methods.

Keywords: information technology, Lithuanian computer games, correct language, motivation for learning