

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ/ВИДЕО ИГР В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Исаченко В.Л., Зимина Е.И.

Россия, Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина

vik.tori.17@yandex.ru

elena_zimina_09@mail.ru

Аннотация: Рассмотрено понятие «компьютерная игра», изучены преимущества и недостатки использования аутентичных видео игр во внеклассной работе при изучении иностранного языка. Приведен в пример ряд ресурсов, которыми может пользоваться преподаватель иностранного языка при разработке внеклассных мероприятий.

Ключевые слова: аутентичный материал, иностранный язык, компьютерные игры, мотивация, учебный процесс, внеклассная работа, творческий потенциал, методика.

Основным образцом иностранного языка является аутентичный материал, под которым понимается материал, разработанный носителем изучаемого языка. Кроме того, эта информация создается носителем языка, и аудитория, на которую она рассчитана, это такие же представители страны изучаемого языка [1, с.117].

Традиционная система преподавания иностранного языка далеко не всегда способна реализовать познавательный и творческий потенциал студентов. Стремительные изменения в образовательной деятельности, ее модернизация, стимулируют к поиску новых методик обучения, которые были бы более эффективны при изучении иностранного языка. Для достижения данной цели самым результативным решением будет организация учебной деятельности в языковой среде. Её можно обеспечить посредством использования аутентичных компьютерных и видео игр.

Целью данной статьи выступает изучение роли аутентичных компьютерных и видеоигр в процессе внеклассной деятельности в формировании и поддержании устойчивой мотивации к изучению иностранного языка и культуры его носителей.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд **задач**:

- изучить понятие «компьютерная игра»;
- раскрыть преимущества и недостатки использования аутентичных видео игр во внеклассной работе при изучении иностранного языка;
- ознакомиться и проанализировать ряд ресурсов, которыми может пользоваться преподаватель иностранного языка при разработке внеклассных мероприятий;
- на основе анализа информации по теме работы, составить и привести пример внеклассного мероприятия, которое практически демонстрирует способ использования аутентичных компьютерных игр в процессе изучения иностранного языка.

Термин **“компьютерная игра”** понимается, как интерактивный мультимедийный продукт, выступающий в роли организатора игрового процесса. Использование технологий геймификации в образовательном процессе способно повысить мотивацию к изучению иностранных языков, поскольку в современных реалиях именно такой тип работы соответствует интересам поколения компьютерных технологий, погружает учеников в привычную для них среду [2, с.3].

Обозначим преимущества внедрения игровых технологий в учебный процесс:

- реализует немедленную обратную связь;
- пробуждает интерес и мотивацию у учеников;
- повышает эффективность запоминания новой информации;
- возможность каждому принять участие в образовательном процессе;
- развивает воображение, память и внимание;
- подходит для всех возрастных категорий.

Несмотря на немалый список преимуществ компьютерных игр, нельзя забывать и о недостатках их использования: ухудшение зрения, осанки; возникновение агрессии; появление компьютерной зависимости; отсутствие необходимого оборудования.

Преподавателю необходимо всецело следить и контролировать процесс обучения. В противном случае, использование компьютерных технологий перерастет в развлечение, а не в обучение. Вследствие чего выбор видеоигр для обучения требует внимательного подхода. В связи с этим целесообразно обозначить критерии, которым должна соответствовать игра:

- 1) доступный для понимания язык - лексика и грамматические конструкции, используемые в игре, соответствуют уровню владения языком учеников;
- 2) используемая лексика соответствует литературным нормам языка - отсутствие ненормативной лексики, жаргонизмов;
- 3) сюжет игры не противоречит этическим и моральным нормам;
- 4) содержание отвечает интересам учащихся;
- 5) видеоигра решает образовательные задачи;
- 6) соответствие возрастным и психологическим особенностям детей.

Ниже авторами статьи предложен список компьютерных и видеоигр, которые можно интегрировать в процесс обучения.

ABC Coloring Town. Это творческая игровая площадка для учеников дошкольного возраста и начальных классов. Представляет собой интерактивную книжку-раскраску, позволяющую выучить буквы алфавита, слова, начинающиеся на них, их произношение, познакомиться с базовыми компьютерными навыками. Игра перемещает ребенка в сказочную деревню с 26 домиками. Каждый домик знакомит с той или иной буквой английского алфавита. За каждой дверью игрока встретят 3 картинки, предназначенные для раскрашивания, а озвученные носителями языка слова способствуют развитию навыков восприятия речи на слух и устной речи. Главный недостаток игры — отсутствие бесплатного доступа.

Discovery Tour by Assassin's Creed. Представляет собой серию туров, благодаря которым можно познакомиться с историей, культурой, мифами викингов, Древней Греции и Древнего Египта. Восприятие атмосферы той эпохи, погружение в нее глубже, чем при знакомстве с мировой историей посредством чтения параграфа в учебнике. Данные туры целесообразно использовать при работе с учениками старших классов. Игры подойдут для изучения лексики, актуальной в различные периоды, а также для знакомства с историческими терминами. Несмотря на достаточное количество преимуществ включения данной серии игр в процесс обучения иностранному языку, есть и весьма весомые недостатки. Во-первых, интерактивные туры поддерживаются лишь на некоторых устройствах (Xbox One, Playstation и PC). Это означает, что не у всех учащихся будет возможность заниматься изучением иностранного языка на своем устройстве. Во-вторых, отсутствие бесплатного доступа. Чтобы воспользоваться преимуществами предлагаемого ресурса, необходимо потратить материальные средства.

Ace Attorney - это серия компьютерных ролевых игр, где игрок пробует себя в качестве адвоката. Для того, чтобы выиграть дело, необходимо допросить свидетелей, провести расследование, найти доказательства и впоследствии выступить в суде. Игры из данной серии подойдут для изучения юридических терминов и выражений, для знакомства с системой судопроизводства в других странах. Кроме того, данные игры целесообразно использовать в старших классах с юридическим профилем подготовки. Возрастной рейтинг игры - 12+. Неоспоримым достоинством является то, что доступ к данной онлайн игре бесплатный, то есть для включения игры в процесс изучения иностранного языка не нужно тратить денежные средства и скачивать какие-либо приложения.

Jurassic Park: Operation Genesis - это игра-симулятор, выпущенная по мотивам одноименного фильма. Суть игры - постройка собственного парка Юрского периода. Игроку необходимо обустроить тематический парк удобствами для посетителей, следить за безопасностью и даже выращивать динозавров. Игра дает знания о различных видах динозавров, их размерах, диете, периоде и среде обитания, продолжительности жизни, а также учит распоряжаться бюджетом. Подойдет для занятий с учениками средней школы и старше.

WildLife Zoo: Deluxe Edition - это экономический симулятор. Игроку предстоит попробовать себя в должности директора зоопарка. В первую очередь, необходимо построить зоопарк и обустроить его необходимыми предметами интерьера и инвентарем. Лишь потом игроку можно будет заселить свой зоопарк различными животными. Однако не стоит забывать, что данная игра — симулятор. Это значит, что за помещенными в зоопарк животными необходимо будет ухаживать: кормить, следить за их здоровьем и безопасностью. Игра может быть внедрена в образовательный процесс во время ознакомления с тематической лексикой: названия растений, животных, места их обитания, рацион питания.

The Sims. Игра представляет собой симулятор реальной жизни. Игроку предлагается создать своего персонажа, выбрав его внешность, одежду, а в версии игры для ПК даже некоторые черты характера, знак зодиака, цели жизни и увлечения. Но это только первый этап. Впоследствии предстоит обустроить дом своего персонажа, устроить его на работу, завести знакомых и друзей. Всё как в реальном мире. В чем же преимущество включения данной игры в образовательный процесс? Ответ лежит на поверхности. Поменяв язык игры на английский, игроку представится возможность изучить большое количество лексики, связанной с повседневной жизнью: предметы мебели и интерьера, одежда и внешность человека, продукты и кулинарные блюда, профессии и занятия. Визуализация поможет быстро запомнить новые слова и выражения в контексте их использования. Помимо лингвистических знаний можно также развить у обучающихся умение распоряжаться своими доходами и следить за расходами, то есть затронуть основы экономической грамотности. К примеру, в начале игры персонажу выделяется определенная сумма денег. Однако для того, чтобы обеспечить своего персонажа едой, модной одеждой и мебелью, игроку необходимо найти хорошо оплачиваемую работу и решать как грамотно распоряжаться собственным бюджетом.

На основе проанализированной информации был разработан пример внеклассного мероприятия с использованием аутентичной видеоигры при изучении английского языка.

Мероприятие «**House and furniture**».

Задачи: изучение новой лексики по теме «Дом и предметы мебели», актуализация изученного материала с помощью игры «The Sims», стимулирование интереса учащихся к изучению иностранного языка.

Ход мероприятия. Для проведения занятия в подобном формате необходимо удостовериться, что у детей есть возможность скачать игру на телефон. В случае отсутствия этой возможности преподаватель может демонстрировать игровой процесс с помощью проектора.

Задание 1. Посмотрите на рисунок 1 и попытайтесь догадаться какая сегодня тема занятия (**house, rooms, furniture**). Какие комнаты изображены на картинках? Учитель произносит названия, ученики повторяют. Затем слова необходимо записать в словарь с транскрипцией и переводом.



Рисунок 1 — Пример изображения для мероприятия «House and furniture»

Задание 2. А какие комнаты есть в вашем доме? Составьте предложение по примеру, используя новые слова.

Пример. There are three rooms in my house: a kitchen, a bedroom and a bathroom.

Задание 3. Какие предметы мебели есть в каждой из комнат? Нажимайте на каждую из комнат в отдельности и заполните таблицу 1 новыми словами.

Таблица 1

Таблица для выполнения задания 3

	bedroom	living room	bathroom	kitchen	dining room
furniture	dresser; bed; lamp; nightstand; bedside table	bookcase; sofa; armchair; fireplace; coffee table	mirror; shower; sink; bathtub; toilet	gas stove; microwave; dishwasher; oven; fridge	cupboard; cabinet; chair; table; vase

Задание 4. Преподаватель делит класс на пять групп. Каждой группе выдается листок с пятью определениями предметов мебели. Задача учеников — выяснить, какие предметы загаданы, и в какой комнате их можно разместить. Затем каждой группе необходимо обустроить комнату в игре той мебелью, которая была зашифрована.

Пример. Group 1. (**living room**)

1. ___ is a piece of furniture for books (**bookcase**)
2. ___ is a long, soft furniture for sitting and lying, with a back and arms (**sofa**)
3. ___ is a piece of furniture with sides that support your arms (**armchair**)
4. ___ is a space in the wall of a room for a fire to burn in (**fireplace**)
5. ___ is a table for books, magazines, newspapers, food and drinks (**coffee table**)

Задание 5. Создайте дом мечты. С помощью возможностей игры «The Sims» постройте и обустройте дом. Представьте свой проект другим ученикам. Расскажите, какие комнаты есть в построенном вами доме, какие предметы мебели вы решили поместить в те или иные места, какую цветовую гамму вы использовали и почему.

Рассмотренная игра даст возможность ученикам не только изучать иностранный язык посредством компьютерной/мобильной игры, но и реализовать свой творческий потенциал. Важно понимать, что подбор изучаемых лексических единиц должен зависеть от возрастных особенностей обучающихся.

Традиционный урок – это форма организации учебно-воспитательной деятельности. Но, к сожалению, данная форма работы имеет ряд недостатков, избавиться от которых помогает внеклассная работа. Она представляет собой не только способ расширения и углубления знаний по предметам, формирования умений и совершенствования навыков коммуникативной деятельности, раскрытия творческих способностей учеников. Данная деятельность является условием для повышения мотивации изучения иностранного языка.

Основным образцом иностранного языка является аутентичный материал. Именно оригинальные тексты, песни, видео, игры погружают в реальную языковую обстановку. Такого рода материалы содержат в себе актуальные лексические и грамматические единицы, несут культурологические и этнические особенности народа изучаемого языка. В связи с этим использование аутентичных материалов стран изучаемого языка в процессе обучения считается крайне эффективным. Поэтому в рамках данной работы авторами были рассмотрены способы повышения мотивации посредством включения аутентичных компьютерных игр в образовательный процесс.

Интересная форма проведения занятия дает возможность ученикам не только изучать иностранный язык посредством компьютерной/мобильной игры, но и реализовать свой творческий потенциал, способствует стимулированию интереса учащихся к изучению иностранного языка.

Литература

1. Савина Н.А., Михалева Л.В. Аутентичные материалы как составная часть формирования коммуникативной компетенции // Вестник Томского государственного университета. 2007. №294. С. 116-119.
2. Савкин А.Е., Архипова М.В. Применение компьютерных игр в обучении английскому языку // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. №6.
3. Absalomova A.B.k. The role of motivation in learning a foreign language // Academic Research in Educational Sciences. 2021. Vol. 2/6. P. 523- 527.