

самостоятельную работу обучающихся, способствует их заинтересованному включению в учебно-познавательную деятельность, обеспечивает освоение изучаемых профессиональных модулей, формирование компетенций согласно требованиям федерального государственного образовательного стандарта СПО.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 38.02.03 Операционная деятельность в логистике (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 28 июля 2014 г. № 834) [Электронный ресурс]. Режим доступа: ГАРАНТ.РУ: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/70631872/#ixzz56FRG9OuP> (дата обращения: 20.01.2018).

2. Штерензон, В. А. Как оценить качество мультимедийных средств обучения / В. А. Штерензон // Новые информационные технологии в образовании: материалы VII Междунар. науч.- практ. конф., 11–14 марта 2014 г. г. Екатеринбург / Рос. гос. проф.-пед. ун-т. — Екатеринбург, 2014. — С. 293-295.

УДК [37.016:802/809]:[371.382:004.946]

Евтюгина А. А., Хусаинова А. Н.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Алена Александровна Евтюгина

доктор педагогических наук, профессор

alena.seven@mail.ru

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Россия, Екатеринбург

Аделия Наилевна Хусаинова

студент

adeliyakh96@yahoo.com

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Россия, Екатеринбург

COMPUTER GAMES FOR TEACHING FOREIGN LANGUAGES

Adeliya Nailevna Khusainova

Russian State Vocation Pedagogical University, Russia, Yekaterinburg

Alena Alexandrovna Evtyugina

Russian State Vocation Pedagogical University, Russia, Yekaterinburg

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы использования современных информационных технологий, а именно компьютерных игр в обучении иностранному языку. Затрагиваются проблемы разработки методических рекомендаций для преподавателей по использованию компьютерных игр на уроке. Проводится обзор наиболее популярных компьютерных игр в сфере обучения иностранному языку.

Abstract. The article outlines the usage of modern information technologies, namely computer games in teaching a foreign language. Problems of the development of methodical recommendations for teachers on use of computer games at lessons are touched upon. The article reviews the most popular computer games in the field of foreign languages.

Ключевые слова: компьютерная игра, иностранный язык, мотивация учащихся, процесс обучения, эффективность обучения.

Keywords: *computer game, foreign language, motivation of students, learning process, learning efficiency.*

Игра в обучении иностранному языку всегда являлась одним из основных приемов активизации деятельности учащихся. Компьютерные игры стали применяться в сфере образования сравнительно недавно. На сегодняшний день сторонники традиционных методов преподавания не готовы использовать средства ИКТ в процессе обучения. Уникальность феномена компьютерных игр заключается в возможности самостоятельного изучения языка учащимися и повышении их заинтересованности.

Исследования в сфере дидактики игровых технологий и методики компьютеризации процесса обучения были проведены такими зарубежными и отечественными авторами, как Д. Диксон, Р. Халед, С. Детрединг, М.А. Китайгородская, Д.Б. Эльконин, А. Марцевски, Ю.П. Олейник, Д. Дичева и др.

Игра – « такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми, такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть – ее задачи и нормы отношений между людьми [4, стр.64]

Компьютерная игра – вид обучающей игровой деятельности, имитирующий реальные ситуации с помощью компьютерных технологий, и предназначенный для активизации учебного процесса. Существенное отличие обычной игры от компьютерной заключается в создании искусственной среды и выстраивании индивидуальной траектории обучения. Ученик в процессе игры вынужден принимать самостоятельные решения для успешного ее прохождения.

Важной особенностью игры является то, что она позволяет учащимся чувствовать себя свободными, самостоятельными и независимыми. Для того, чтобы игра была эффективной, необходимо выполнить ряд условий. Одно из них – верная позиция педагога в игре. Он не должен выступать в роли судьи,

наблюдателя или распределителя ролей, а «должен играть и быть частью игры» [1, стр.113].

Вследствие этого положительный эффект наблюдается в формировании познавательных интересов учащихся, их осознанном подходе к изучению учебного материала. Игра позитивно влияет на развитие личностных качеств учащихся, например, таких как самостоятельность, инициативность, коммуникативность, и может использоваться на разных этапах.

Компьютерная игра призвана организовать процесс обучения таким образом, чтобы учебный материал усваивался просто и эффективно. «Применение цвета, графики, звука, современных средств видеотехники позволяет моделировать различные ситуации и среды» [2, стр.46].

На начальном этапе обучения могут применяться такие компьютерные игры, как «Dora's Big Birthday Adventure» или «Dora's Lost and Found Adventure», созданные на основе знакомого многим детям мультсериала для изучения английского языка «Dora Explorer». Данные игры расширяют словарный запас ребенка по теме «Праздники» и «Окружающий мир», совершенствуют его навыки аудирования и чтения благодаря аутентичным материалам, содержат правила словообразования [3].

Еще одним примером компьютерной игры для учащихся младшего школьного возраста является игра под названием «Веселый английский для детей». Она озвучена носителем английского языка, что способствуют формированию фонетических навыков для успешного осуществления устной коммуникации на английском языке. Многократное повторение фраз-клише, используемых для приветствия, прощания и выражения благодарности знакомит игрока с правилами этикета.

Серии игр, содержащие два или более продукта по одной тематике, созданы для возможности изучения английского языка на разных этапах. Сборник компьютерных игр «Английский язык от А до Z» состоит из трех частей: «Часть 1: Миссия Шпион», «Часть 2. Миссия сыщик» и «Часть 3. Миссия: Космический турист». Основная идея данной серии заключается в поиске

различной информации и её использовании для выполнения заданий. Первая часть содержит лингвострановедческий компонент: исторические факты об Англии и английском языке. Вторая часть знакомит игрока с лексикой по теме «Транспорт», предлагает сравнить выражения, используемые в речи двух языков, для ответа на вопрос «Который час?». В третьей части игроку предлагается выполнить большое количество подстановочных упражнений, направленных на тренировку составления предложений согласно установленному прямому порядку слов.

Тем не менее геймификация процесса изучения иностранного языка не всегда предполагает использование только образовательных компьютерных игр. Сегодня большинство популярных игр, не предназначенных для применения в сфере образования, создается на английском языке [5].

Зачастую разработчики ограничиваются лишь переводом названия команд и элементов управления на разные языки. Например, создатели компьютерной игры «Fable» уделили особое внимание сюжету и повествованию. Игроку предлагаются диалоги общим объемом в 370 тысяч слов. Реплики героев не адаптированы, а все игровые показатели тесно связаны с действиями игрока и требуют от него быстрого принятия решения. Всё вышперечисленное указывает на потребность в знании иностранного языка и на невозможность использования данного продукта игроками с начальным уровнем владения иностранным языком.

Более того, например, в таких компьютерных играх, как бильярд или тетрис, отсутствуют сюжет и герои, что сокращает количество текстового материала до отдельных терминов. Процесс совершенствования навыков аудирования при наличии диалогов, подкрепленных субтитрами, протекает быстрее, чем без текстового сопровождения речи.

Наличие текста в форме инструкций, памяток, писем и подсказок способствует запоминанию правописания иностранных слов. «Firewatch» - пример игры-приключения, рассчитанной на 5-6 часов прохождения и включающей в себя обширный аудиоматериал. Особенность данной компьютерной

игры заключается в том, что игрок может выбрать один из возможных вариантов ответа на реплику собеседника. Субтитры сопровождают диалог между героями на протяжении всего приключения. «Firewatch» пользуется популярностью среди изучающих иностранный язык.

Во-первых, игровое пространство «Firewatch» наполнено различными надписями, письмами, отчетами, схемами и картами, поскольку герой находится в лесу и всё, что он видит, помогает ему ориентироваться на местности. Знание лексики по теме «Природа» позволяет игроку по мере исследования виртуального мира создавать собственные записи на карте, например, «участок леса с обгорелой травой» или «большой и старый дуб».

Во-вторых, диалоги наполнены разговорными выражениями и фразами, так как герои очень эмоционально реагируют на драматичные события, происходящие в процессе игры. Общение героев посредством радиосообщений предполагает использование в речи коротких выражений и простых грамматических конструкций.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что компьютерная игра предлагает несколько дополнительных опций к обычной: во-первых, выбор сложности, во-вторых, учет уровня знаний языка при выборе заданий, в-третьих, элемент случайности при переходе от одного уровня к другому. Но несмотря на то, что компьютерные игры можно применять на любом этапе урока и при любом уровне владения языком, они остаются вспомогательными средствами. Педагог должен обладать знаниями в сфере применения информационных технологий на уроке иностранного языка. Использование компьютерных игр на уроке дает возможность мотивировать учеников, поддерживать их интерес к обучению.

Для успешного применения обучающих игровых программ необходимо сформировать у педагога особое игровое мышление. Педагог должен понять, что именно от него требуется для вовлечения ученика в процесс игры. Несмотря на существование огромного количества электронных образователь-

ных ресурсов учитель остается транслятором информации: учитель говорит – ученик слушает.

Такая форма подачи информации не принимает во внимание индивидуальные особенности каждого ученика. Применение компьютерных игр в образовании может стать выходом из данной ситуации посредством создания верных условий для изучения материала школьной программы дома и на уроке.

Обучение как таковое уже содержит элементы игры: многие педагоги используют различные способы и методы обучения, которые воспринимаются учениками как игра. Разработка методик применения компьютерных игр обусловлена актуальностью информатизации образования, которая способна обеспечить мотивацию учащихся к самостоятельной деятельности. Методы и способы обучения, применяемые в традиционной системе образования, не могут быть использованы в новой парадигме образования, предполагающей максимальную степень самостоятельности ученика.

Компьютерные игры применяются в обучении достаточно давно, «их дидактический потенциал высок» [7, стр. 1]. Это обусловлено тем, что изучение нового материала становится увлекательной деятельностью, способной превратить ученика из пассивного слушателя в активного участника процесса обучения, создать условия для нового понимания изученного материала. Эффективность такого метода связана с «переходом от уровня к уровню», позволяющим выполнять новые игровые действия [6, стр.11].

Тем не менее ученики в искусственно созданных условиях следуют определенной спроектированной разработчиком ситуации. Поэтому результат разработки игры должен соответствовать стандартам современного образования и применяться как метод обучения наряду с другими. Их задача – усовершенствовать процесс обучения, но не заменить его.

Таким образом, компьютерная игра обеспечивает: во-первых, мотивацию изучения иностранного языка, во-вторых, эффективное запоминание лексических и грамматических единиц через образность и визуальность язы-

кового материала, в-третьих, возможность самостоятельно изучать язык, в-четвертых, наличие соревновательного компонента в обучении благодаря возможности играть с другими участниками по сети.

Список литературы

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой : книга для учителя / Н. П. Аникеева. – Москва: Просвещение, 1987. – 144 с.

2. Беяева Е. Б. Готовность младших школьников к изучению иностранного языка в начальной школе/ Е.Б. Беяева // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2010. – №6. – С. 45–48.

3. Детские компьютерные игры по изучению английского языка [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://perluna-detyam.com.ua/forum/vse-dlya-obucheniya-detej-anglijskomu-yazyku/1194-detskie-kompyuternye-igry-po-izucheniyu-anglijskogo.html> (дата обращения: 20.01.2018).

4.Евтюгина А. А. Деловое общение: от стиля к жанру / А. А. Евтюгина // Социокультурное пространство России: общество, образование, язык : [журнал] / [О. Н. Анциферова и др. ; под ред. А. В. Щетининой]. – Екатеринбург: Ажур, 2013. – Вып. 2. – С. 59–70.

5. Наука об играх в образовании [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.edutainme.ru/post/nauka-ob-igrakh-v-obrazovanii/> (дата обращения: 19.01.2018).

6. Соболева Е. В. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования / Е. В. Соболева [и др.] // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2017. – Т. 7. № 4. – С. 7–25.

7. Deterding S. Gamification: Toward a Defenition / Deterding S., Kahled R., Nacke L., Dixon D. // CHI. – 2011. – P. 1–4.