

УДК 378
ББК 74.268.1

DOI: 10.31862/1819-463X-2020-3-172-178

ИНТЕНСИФИКАЦИЯ ПРОЦЕССА ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПРИ ПОМОЩИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Л. К. Орлова

Аннотация. В данной статье рассматривается интенсификация процесса формирования иноязычной коммуникативной компетенции учащихся при помощи компьютерных игр. Автор подчеркивает преимущества применения компьютерных игр как одного из видов информационно-коммуникационных технологий для достижения современных целей обучения иностранным языкам в условиях информатизации общества. Большое значение придается творческому потенциалу внедрения компьютерных игр в процесс изучения иностранного языка. В статье перечисляются и описываются некоторые жанры компьютерных игр, рекомендуемые к использованию для формирования иноязычной коммуникативной компетенции учащихся в совокупности всех ее составляющих. Автором приводятся рекомендации для учащихся по изучению иностранного языка при помощи компьютерных игр. Таким образом, целенаправленное применение компьютерных игр в обучении иностранным языкам способствует созданию благоприятных психолого-педагогических условий для повышения уровня сформированности иноязычной коммуникативной компетенции.

Ключевые слова: обучение иностранным языкам, информатизация, интенсификация, иноязычная коммуникативная компетенция, информационно-коммуникационные технологии, компьютерные игры.

INTENSIFICATION OF THE PROCESS OF A FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE FORMATION WITH THE HELP OF COMPUTER GAMES

L. K. Orlova

Abstract. The article considers the intensification of the process of a foreign language communicative competence formation with the help of computer games. The author emphasizes the advantages of computer games use as one of the types of information and communica-

© Орлова Л. К., 2020



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

tion technologies to achieve the modern goals of foreign language teaching in the conditions of the society informatization. Special attention is paid to the creative potential of computer games use in the process of foreign language studying. The article sets and describes some genres of computer games that are recommended for use in order to form a foreign language communicative competence in the combination of all its components. The author gives some recommendations for learners on studying a foreign language with the help of computer games. Thus, the purposeful use of computer games in teaching foreign languages helps to create appropriate psychological and pedagogical conditions for increasing the level of a foreign language communicative competence formation.

Keywords: *foreign language teaching, informatization, intensification, foreign language communicative competence, information and communication technologies, computer games.*

Современный этап развития системы образования в России отличается ее «динамичной информатизацией» [1, с. 83]. Информатизация образования как одно из приоритетных направлений модернизации образовательной системы направлено на «разработку методологии, методических систем, технологий, методов и организационных форм обучения, на совершенствование механизмов управления системой образования в современном информационном обществе» [2, с. 158]. В условиях информатизации процесса обучения иностранным языкам одной из его главных задач становится развитие личности учащегося, который должен уметь самостоятельно ориентироваться в многообразном информационном поле и находить различные пути решения поставленной проблемы. Среди главных направлений интеграции средств информационно-коммуникационных технологий в языковое образование специалисты называют «использование компьютерных игр в процессе овладения иноязычной речевой деятельностью» [3, с. 105]. Применение компьютерных игр с целью формирования иноязычной коммуникативной компетенции помогает учащемуся не только совершенствовать знания, умения и навыки, но и способствует формированию его личности с учетом интересов, способностей и возможностей. Считаем, что компьютерные игры наравне с различными цифровыми технологиями «существенно увеличивают про-

странство возможных учебных взаимодействий» [4, с. 25].

Ни для кого не секрет, что компьютерные игры приносят безграничный спектр эмоций, помогают отвлечься и отдохнуть, а также разгрузить нервную систему учащегося. Отметим, что восприятие компьютерных игр как противоположность обучению является ошибочным. Специалисты в сфере интенсификации процесса обучения иностранным языкам отмечают, что при помощи компьютерной игры языковой материал вводится и отрабатывается значительно быстрее и эффективнее, чем в процессе применения исключительно традиционных методов обучения.

Современную компьютерную игровую индустрию приравнивают к искусству наравне с кинематографом и литературой, так как в них создаются полноценные миры со своим набором особенностей, сюжетных линий, правил и секретов. Создатели компьютерных игр, особенно зарубежные представители, стараются тщательно продумывать эти миры, создавая виртуальные мультивселенные с легендами и преданиями, а также иногда даже полноценными книгами, которые рекомендуется прочитать для полного погружения в соответствующую атмосферу. Современные компьютерные игры содержат виртуальные графические средства для успешного моделирования микромиров культурологического плана. Применение компьютерных игр в обучении иностранному языку помо-

гает обогатить культурную практику учащихся, что является весьма важным, так как «именно иноязычная культура, являясь содержанием образования, может служить основой для достижения цели образования – развития человека духовного, готового и способного успешно участвовать в диалоге культур на общеевропейском образовательном пространстве» [5, с. 55].

Компьютерные игры создаются по мотивам популярных книг, фильмов и наоборот. Изучение данных миров на иностранном языке помогает с удовольствием подтянуть знание языка. Например, игра Alice in Wonderland 2010 г. от Brave Rock Games создана по мотивам книг Льюиса Кэрролла и фильма компании Disney. После прочтения и обсуждения данной книги учащимся можно предложить самим очутиться в Стране Чудес по средствам компьютерной игры, принять участие в происходящих там событиях и тщательнее отработать языковой и речевой материал.

Считаем, что наиболее целесообразным является применение технологии использования компьютерных игр в обучении иностранному языку в старших классах школы и на младших курсах вуза. Среди основных плюсов использования компьютерных игр с целью интенсификации процесса формирования иноязычной коммуникативной компетенции учащихся можно назвать следующее.

1. Компьютерные игры позволяют учащимся погрузиться в языковую среду.

Компьютерные игры, создаваемые в XXI в., способны обеспечивать полное погружение в языковую среду, поддерживая высокую вовлеченность игрока, что помогает не просто изучать иностранный язык, но и думать на нем. При помощи компьютерных игр учащиеся могут избавиться от часто возникаемого «синдрома», когда вроде все понятно, но сам высказать свое мнение на иностранном языке не можешь.

2. Компьютерные игры повышают мотивацию к изучению иностранного языка.

Не стоит забывать о том, что «исключительно важным в процессе обучения ино-

странному языку является вопрос мотивации» [6, с. 156]. Бесспорно, современная молодежь отдаст предпочтение игре на компьютере, чем работе с учебниками и словарями. Прохождение все новых уровней подстегивает интерес к дальнейшей игре. Другими словами, человек совмещает приятное с полезным: отдыхает за интересной компьютерной игрой и полноценно изучает иностранный язык.

3. Компьютерные игры способствуют увеличению словарного запаса.

Рациональное использование аутентичных компьютерных игр действительно помогает улучшить знание иностранного языка в комплексе. По мере прохождения компьютерной игры на иностранном языке учащемуся необходимо обрабатывать большой объем различной лексики. Зачастую для того, чтобы разобраться в сюжете игры, необходимо досконально изучить предоставляемую информацию, что требует просмотра неизвестных терминов в словаре.

4. Компьютерные игры способствуют усвоению грамматического материала.

Грамматические конструкции, которые используют те или иные игровые персонажи, неосознанно откладываются в памяти. Несомненно, усвоение грамматики в рамках игрового процесса всегда интереснее, чем выполнение упражнений в учебниках. С учетом того, что прохождение одной игры может занять от нескольких до десятков часов, контакт с изучаемым материалом получается очень плотный.

5. Компьютерные игры улучшают восприятие иноязычной речи на слух.

Озвучка зарубежных компьютерных игр как правило осуществляется носителями языка, где английский дубляж является приоритетным. При прослушивании аутентичных текстов и диалогов учащиеся развивают умения аудирования. Если возникают сложности в восприятии того или иного акцента, можно включить субтитры.

6. Компьютерные игры улучшают память, внимание и мышление.

К примеру, продвижение по сюжетной линии в играх жанра RPG (ролевые игры)

требует длительных размышлений, выстраивания различных тактик и стратегий, анализа предоставленной информации и ресурсов. Поисковые игры и квесты отлично развивают память и внимание. В свою очередь, Action-игры тренируют логику и скорость реакции.

«Имплементация игровых элементов позволяет изменить процесс изучения иностранного языка, уйдя от монотонного запоминания грамматических правил и лексических единиц в сторону развлекательной автоматической усвояемости» [7, с. 154]. Правильно подобранная компьютерная игра на иностранном языке может служить эффективным средством управления процессом формирования иноязычной коммуникативной компетенции учащихся, воздействуя на их личностную сферу, мотивируя к иноязычному говорению, стимулируя психические процессы, связанные с речепроизводством творческого характера. Для совершенствования изучаемого иностранного языка может подойти практически любая аутентичная компьютерная игра, где присутствуют сопровождающие тексты и диалоги между персонажами. Представим наиболее полезные для обуче-

ния иностранному языку жанры компьютерных игр и их описание в виде таблицы.

Для того, чтобы понять все тонкости сюжетной линии любимой компьютерной игры, учащемуся необходимо много трудиться, совершенствуя свои речевые навыки и умения. Применение данных компьютерных игр (табл.) является эффективным как на среднем, так и на продвинутом уровне обучения иностранному языку.

Применение компьютерных игр в обучении иностранным языкам отвечает принципам «эдьютейнмента» – особого типа обучения, основывающегося на обучении через развлечение и формирование «первичного интереса к предмету с получением удовольствия от процесса обучения» [8, с. 70]. В процессе обучения иностранному языку при помощи компьютерных игр одной из задач преподавателя является инструктаж учащихся. В качестве примера приведем ряд советов для изучающих иностранный язык при помощи компьютерной игры:

а) перед началом игры на компьютере подготовьте словарь или его электронный вариант на электронном устройстве, держите его рядом для того, чтобы в нужный момент посмотреть значение слова или фразы;

Таблица

Жанры компьютерных игр, рекомендуемые к использованию для формирования иноязычной коммуникативной компетенции учащихся

Жанр	Описание	Образовательная ценность	Примеры
RPG (ролевая игра)	Игры, в которых у каждого персонажа своя роль, история, возможности и характеристики. У каждого героя есть своя цель, к достижению которой он стремится на протяжении всей игры. По мере продвижения по сюжетной линии игрок исследует окружающий его мир, выполняя всевозможные задания	Общение на иностранном языке с неигровыми персонажами (non-player characters), а иногда и с другими онлайн-игроками. В ролевых играх необходимо много общаться с другими персонажами для достижения поставленной цели, поэтому в ходе таких игр учащиеся успешно развивают умения как говорения, так и чтения, а также аудирования. Также в некоторых онлайн-играх предусмотрены чаты для переписки с другими игроками, что дополнительно развивает навык письма	The Witcher, Kingdom Come: Deliverance, Neverwinter Nights, Fallout, The Elder Scrolls

Жанр	Описание	Образовательная ценность	Примеры
MMORPG (массовая многопользовательская ролевая онлайн игра)	Компьютерные игры, в которых человек взаимодействует с другими реальными игроками со всего мира при помощи Интернета. Это игры, в которых жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр. Они бывают различных видов и тематик: военные тактики, фэнтези, бизнес стратегии...	Общение с реальными игроками – носителями изучаемого языка. Учащиеся могут зарегистрироваться на иностранном сервере выбранной компьютерной игры, вступить в какую-либо команду или создать свою собственную, переписываться в чате или разговаривать через микрофон по ходу игры. Данные игры представляют хорошую возможность для того, чтобы научиться преодолевать возникающие языковые барьеры, справляться с волнением и стеснением при общении на иностранном языке	World of Warcraft, Ultima Online, Lineage II, Perfect World, Archeage
Quest (квест)	Компьютерные игры, нацеленные на поиск предметов и всевозможное взаимодействие с ними. Их отличает простота сюжетной линии и несложные задания	Изучение иноязычной лексики на конкретных примерах. Если в локации необходимо найти какой-то определенный предмет, а учащийся не знает его значение, он может воспользоваться подсказками. Количество подсказок ограничено, поэтому учащимся необходимо пользоваться словарем. Частота применения дополнительных материалов зависит от уровня языковой подготовки. Новые слова и фразы рекомендуется записывать в словарь для дальнейшей отработки. Компьютерные игры данного жанра отлично развивают креативное мышление учащегося	The Adventures of Sherlock Holmes, Syberia, Deponia, Nancy Drew
Action (экшен)	Динамичные игры с быстро развивающимся сюжетом, где необходимо осуществлять много активных действий. Для победы игрок должен проявить ловкость и показать высокую скорость принятия решений	Обучение восприятию иноязычной речи. Разнообразие аутентичных текстов и диалогов помогает формировать различные знания, навыки и умения учащихся. Помимо этого, таинственные миры таких игр обычно подробно описываются создателями, что также мотивирует учащихся в их доскональном изучении. Все это на иностранном языке, так как большинство популярных зарубежных компьютерных игр не имеет локализации (перевода с оригинала)	Assassins Creed, Dishonored, L.A. Noire
Life simulator (симулятор жизни)	Компьютерные игры, в рамках которых можно создать персонажа и жить его виртуальной жизнью. Выбор характеристик героев практически безграничен: внешность, одежда, профессия, семейное положение, хобби...	Изучение разнообразной бытовой лексики. Например, обычно в таких играх особое внимание уделяется обстановке дома с огромным количеством наименований различной мебели. Существуют онлайн-симуляторы, где можно общаться с другими реальными игроками. Параллельно можно выполнять поручения других персонажей и игроков, зарабатывая дополнительные баллы	Second Life, the Sims

б) старайтесь воспринимать образы, а не только переводить иноязычную речь, это способствует формированию иноязычной коммуникативной компетенции;

в) записывайте новую лексику в отдельную тетрадь, чтобы лучше запомнить, узкоспециализированную лексику (например, мира *fantasy*) можете фиксировать по своему усмотрению;

г) попробуйте различные жанры компьютерных игр и выберите для себя наиболее понравившийся, так как игра через силу не принесет значительных положительных образовательных результатов;

д) не забывайте, что все хорошо в меру: не стоит слишком увлекаться компьютерными играми даже в образовательных целях; оптимальным временем проведения за компьютерной игрой является час в день, этого вполне достаточно, чтобы отдохнуть и в то же время улучшить речевые навыки и умения, так как злоупотребление играми может, наоборот, снизить результативность обучения.

По нашему мнению, неотъемлемым этапом введения в обучение иностранным языкам компьютерных игр (наравне с дру-

гими играми) является «последующее осуждение, рефлексия и оценка игровой и учебной деятельности» каждого учащегося [9, с. 46]. Важно отметить, что использование компьютерных игр в процессе обучения иностранным языкам должно дополнять традиционные методы обучения, а не заменять их. Такое «комбинированное» обучение создает благоприятные психолого-педагогические условия для интенсификации процесса формирования иноязычной коммуникативной компетенции в совокупности всех ее составляющих, что также повышает мотивацию учащихся, развивает их творческие способности и делает образовательный процесс более разнообразным.

Таким образом, использование компьютерных игр в обучении иностранным языкам способствует развитию у учащихся различных знаний, навыков и умений, которые положительно влияют на формирование иноязычной коммуникативной компетенции в целом. Применение компьютерных игр на занятиях или после занятий по иностранному языку интенсифицирует процесс обучения, делая его неосознанным, более продуктивным и увлекательным.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Сысоев П. В.* Основные направления информатизации языкового образования // Рема. 2013. № 4. С. 83–95.
2. *Евстигнеев М. Н., Сысоев П. В.* Формирование ИКТ компетентности преподавателя иностранного языка // Вопросы методики преподавания в вузе. 2015. № 4 (18). С. 157–165.
3. *Дмитренко Т. А.* Организация языкового образования с использованием ИКТ // Высшее образование в России. 2017. № 1. С. 105–109.
4. *Уваров А. Ю.* Пространственно-временные границы образовательного процесса и цифровые технологии // Наука и школа. 2018. № 1. С. 24–31.
5. *Кацук С. М.* Насколько реальны компетенции в роли современной цели языкового образования? // Наука и школа. 2019. № 5. С. 50–57.
6. *Безбородова М. А.* Мотивация в обучении английскому языку // Молодой ученый. 2009. № 8. С. 156–160.
7. *Селютин Ал. А., Селютин Ан. А.* Эффективное использование образовательного ресурса электронных игр при обучении иностранным языкам // Вестн. Челябинского гос. ун-та. 2019. № 6. Филологические науки. Вып. 117. С. 154–160.
8. *Железнякова О. М., Дьяконова О. О.* Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке // Alma Mater. 2013. № 2. С. 67–70.

9. *Матвеева Н. В.* Ролевая игра и веб-квест: новый взгляд на традиционный метод // Среднее профессиональное образование. 2014. № 4. С. 45–47.

REFERENCES

1. Sysoev P. V. Osnovnye napravleniya informatizatsii yazykovogo obrazovaniya. *Rema*. 2013, No. 4, pp. 83–95.
2. Evstigneev M. N., Sysoev P.V. Formirovaniye IKT kompetentnosti prepodavatelya inostrannogo yazyka. *Voprosy metodiki prepodavaniya v vuze*. 2015, No. 4 (18), pp. 157–165.
3. Dmitrenko T. A. Organizatsiya yazykovogo obrazovaniya s ispolzovaniem IKT. *Vysshhee obrazovanie v Rossii*. 2017, No. 1, pp. 105–109.
4. Uvarov A. Yu. Prostranstvenno-vremennyye granitsy obrazovatel'nogo protsessa i tsifrovyye tekhnologii. *Nauka i shkola*. 2018, No. 1, pp. 24–31.
5. Kashchuk S. M. Naskolko realny kompetentsii v roli sovremennoy tseli yazykovogo obrazovaniya? *Nauka i shkola*. 2019, No. 5, pp. 50–57.
6. Bezborodova M. A. Motivatsiya v obuchenii angliyskomu yazyku. *Molodoy uchenyy*. 2009, No. 8, pp. 156–160.
7. Selyutin Al. A., Selyutin An. A. Effektivnoye ispolzovaniye obrazovatel'nogo resursa elektronnykh igr pri obuchenii inostrannym yazykam. *Vestn. Chelyabinskogo gos. un-ta*. 2019, No. 6. Filologicheskie nauki. Iss. 117, pp. 154–160.
8. Zheleznyakova O. M., Dyakonova O. O. Sushchnost i sodержaniye ponyatiya «edyuteynment» v otechestvennoy i zarubezhnoy pedagogicheskoy nauke. *Alma Mater*. 2013, No. 2, pp. 67–70.
9. Matveeva N. V. Rolevaya igra i veb-kvest: novyy vzglyad na traditsionnyy metod. *Srednee professionalnoye obrazovanie*. 2014, No. 4, pp. 45–47.

Орлова Любовь Кястутисовна, аспирант кафедры методики преподавания иностранных языков, Московский педагогический государственный университет; преподаватель английского языка, ГБОУ Школа № 121

e-mail: orlenok88588@yandex.ru

Orlova Lyubov K., Post-graduate student, Methodology of Teaching Foreign Languages Department, Moscow Pedagogical State University; English teacher, School No. 121

e-mail: orlenok88588@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 03.02.2020

The article was received on 03.02.2020