

УДК 378  
ББК 74.268.1

## ПРИНЦИПЫ ПРОДУКТИВНОГО ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

Л. К. Орлова

**Аннотация.** В настоящей статье анализируется проблема эффективного внедрения компьютерных игр в процесс формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов. Особое внимание обращается на принципы продуктивного применения компьютерных игр, которые предусматривают использование их дидактического потенциала для реализации современных целей и задач обучения иностранному языку. Автор подчеркивает, что при помощи компьютерной игры занятие по иностранному языку в вузе проходит в неформальной обстановке, где обучающиеся получают возможность применить полученные языковые знания, навыки и умения в новых условиях, активизировав свою познавательную деятельность. Таким образом, специально отобранная компьютерная игра на иностранном языке может стать отличным тренажером, который организует самостоятельную работу студентов, а также создает условия для формирования иноязычной коммуникативной компетенции и стимулирования когнитивных способностей обучающихся.

**Ключевые слова:** обучение иностранному языку, иноязычная коммуникативная компетенция, компьютерные игры, информационно-коммуникационные технологии, информатизация, интерактивность.

## PRINCIPLES OF PRODUCTIVE USE OF COMPUTER GAMES IN THE PROCESS OF A FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE FORMATION

L. K. Orlova

**Abstract.** The article analyzes the problem of effective use of computer games in the process of students' foreign language communicative competence formation. Particular attention is paid to the principles of the effective use of computer games, which imply the use of their didactic potential for the implementation of modern goals and objectives of teaching a foreign language. The author emphasizes that with the help of a computer game a foreign language lesson in the University goes in an informal style where students get an

*opportunity to apply the received knowledge, skills and abilities in new conditions, having promoted their cognitive activity. Thus, a specially selected computer game in a foreign language can be a perfect training system that organizes students' self-sufficient work and create conditions for a foreign language communicative competence formation and stimulation of cognitive abilities.*

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

**Т**енденции развития современного иноязычного образования связаны с информатизацией во всех сферах. Государственные образовательные стандарты нацеливают образовательный процесс на широкое использование компьютерных технологий, что позволяет обучающимся осуществлять самостоятельную аудиторную и внеаудиторную деятельность по получению и усвоению знаний, навыков и умений. Нельзя не согласиться с тем, что «информационно-коммуникационные технологии заняли прочное место в ряду обязательных средств организации и реализации образовательного процесса» [1, с. 61]. Следует подчеркнуть, что внедрение в образовательный процесс ИКТ не должно исключать традиционные методы обучения, а должно гармонично сочетаться с ними на всех этапах (ознакомление, тренировка, применение, контроль).

Мы практически каждый день взаимодействуем с компьютерными технологиями во всех сферах жизнедеятельности. «Одним из самых распространенных проявлений такого взаимодействия являются компьютерные игры», особенно у молодежи [2, с. 674]. Компьютерные игры, как одна из составляющих ИКТ, предлагают новые возможности для организации более эффективного процесса изучения иностранных языков, формирования навыков и умений, развития личностных качеств обучаемых. Компьютерная игра может рассматриваться в качестве инновационного средства обучения студентов, которое усиливает и расширяет возможности традиционной обучающей деятельности.

Несмотря на противоречивое отношение педагогов к использованию компью-

терных игр на занятиях по иностранному языку, их преимущества очевидны. Среди преимуществ применения компьютерных игр в обучении иностранным языкам можно выделить:

- объективность и оперативность;
- дистанционность и самоконтроль;
- индивидуализация обучения;
- развитие образного мышления,
- повышение мотивации и познавательной активности;
- реализация возможности творческого саморазвития личности;
- интенсификация самостоятельной деятельности;
- рациональная организация образовательного процесса;
- увеличение объема тренировки речевых навыков;
- повышение практической направленности занятия;
- активизация страноведческих знаний.

Иными словами, преподаватели, у которых отсутствуют психологические барьеры использования компьютерных игр в образовательном процессе, способны увидеть их образовательный потенциал. Сегодня большинство актуальных направлений исследований ориентировано на разработку «теоретических аспектов использования компьютеров в обучении языку и на практическое применение компьютерных материалов в учебном процессе» [3, с. 70]. По сути, применение компьютерных игр в обучении иностранному языку четко следует антропоцентрической парадигме, которая активно развивается в современной методической науке. Ведь на практике в процессе прохождения аутентичной компьютерной игры информация на иностранном языке не просто

присваивается обучающимися, а активно добывается и усваивается ими. Соответственно, учебный материал, передаваемый средствами компьютерной игры, предполагает активную продуктивную познавательную деятельность игрока.

Разумеется, одно лишь присутствие компьютерной игры на занятии или после занятия по иностранному языку не гарантирует эффективность учебного процесса. Использование компьютерных игр должно представлять собой целостный «тандем» с традиционными методами обучения. Применение технологии компьютерных игр в обучении иностранным языкам требует разработки особой методики, которая будет учитывать специфику учебного предмета. Реализация эффективности использования компьютерных игр в процессе формирования иноязычной коммуникативной компетенции во многом зависит от способов и форм применения этой технологии преподавателем. Для продуктивного использования в процессе обучения иностранному языку компьютерную игру, применяемую преподавателем, необходимо проанализировать по следующим критериям:

- а) цель применения компьютерной игры;
  - б) этап занятия, на котором она будет проводиться;
  - в) традиционный метод обучения, который она поддерживает;
  - г) содержание и адекватность языкового материала, заложенного в игре;
  - д) отсутствие возрастных ограничений;
  - е) наличие обратной связи и адаптации приобретаемых обучающимися знаний;
  - ж) учет психофизиологических особенностей обучаемых;
- з) умеренность требований к компьютерной технике.

Компьютерные игры можно условно распределить на две группы: обучающие и развлекательные. Сразу отметим, что даже развлекательный вид компьютерных игр может способствовать улучшению знаний иностранного языка, потому что большинство популярных компьютерных игр произ-

водится иностранными компаниями, которые наполняют игру «англоязычным интерфейсом» [4, с. 20]. Так как заставка игры, задания и диалоги персонажей прописаны на английском языке, то игрок не сможет выиграть без знания иностранного языка.

Обучающие компьютерные игры представляют собой особо организованные задания, которые требуют большего напряжения умственных сил обучающихся. В процессе формирования иноязычной коммуникативной компетенции у студентов обучающую компьютерную игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, создающее возможность повторения речевого образца в условиях, приближенных к реальному общению на иностранном языке.

Применение обучающей или развлекательной компьютерной игры на занятии по иностранному языку в вузе обеспечивает «комфортную среду обучения», способствуя эмоциональности, целенаправленности речевого высказывания и выполняя различные методические задачи (создание психологической готовности к речевому общению, тренировка выбора того или иного речевого варианта, подготовка к ситуативной спонтанной речи) [5, с. 55]. Компьютерные игры позволяют не только насытить обучающихся современным иностранным языком, но и развивать их интеллектуальные, личностные и творческие способности, позволяя адаптировать процесс обучения к индивидуальным особенностям обучающихся.

Использование компьютерной игры в процессе обучения иностранному языку позволяет более полно реализовать целый комплекс методических, дидактических, психологических принципов, а также учитывать индивидуальный темп работы каждого обучаемого, делая процесс познания интереснее и креативнее. При помощи компьютерной игры на изучаемом языке усвоение и отработка учебного материала идет интенсивно и увлекательно, вызывая положительные эмоции у обучающихся, что способствует практическому закрепле-

нию лексики, грамматики и фонетики. Несомненно, компьютерные игры открывают новые возможности в преподавании иностранного языка, осуществляя переход от механического усвоения информации к овладению умением самостоятельно приобретать новые знания. В обучении иностранным языкам можно выделить несколько основных принципов продуктивного использования компьютерных игр, которые предусматривают использование их возможностей для реализации актуальных целей и задач современного иноязычного образования.

### **1. Принцип актуальности информации.**

Разнообразная информация очень важна для современного реципиента. Современные компьютерные игры с иноязычным интерфейсом демонстрируют функционирование изучаемого языка в аутентичной культурной среде, привнося в образовательный процесс релевантную информацию об обсуждаемых в мире ситуациях и проблемах. Данный принцип обеспечивает высокий уровень мотивации к изучению иноязычной речи, подчеркивая естественную значимость коммуникации.

При подготовке занятий по иностранному языку с использованием компьютерных игр преподаватель может руководить отбором материала, не лишая при этом обучающихся возможности самостоятельно определять актуальность информации. Так, для ознакомления студентов с культурой Англии им можно предложить на выбор несколько компьютерных игр, например, формата «Что? Где? Когда?» с вопросами из различных сфер: искусство, архитектура, литература... Выбрав наиболее интересную для себя категорию, обучающиеся проходят одну из игр и затем в группах делятся впечатлениями, полученной информацией и набранными баллами. После прохождения компьютерная игра сразу позволяет узнать свой результат, избегая субъективности оценки. Можно составить турнирную таблицу с результатами игроков и поощрить победителя. «Использование инновационных технологий при организации и

проведении интеллектуальной игры на английском языке повышает интерес игроков к процессу» [6, с. 47].

Преподаватель иностранного языка может найти игры такого формата в Интернете или самостоятельно создать их, например, в программе Power Point. При отборе или создании компьютерной игры преподаватели иностранного языка могут руководствоваться рядом определенных критериев. Среди таких критериев можно назвать:

- а) языковая составляющая компьютерной игры (объем и сложность употребляемой лексики, грамматики, фонетики);
- б) надежность и объективность содержания игры (важен источник информации);
- в) социокультурный контент (культуросообразность информации).

### **2. Принцип коммуникативности контроля.**

Целесообразным является применение компьютерных игр для проверки способности обучающихся реализовывать приобретенные знания в рамках решения тех или иных коммуникативных задач. Интегрирование обычного занятия с компьютерной игрой позволяет преподавателю наиболее эффективно производить контроль над усвоением языкового материала обучающимися.

Согласно данному принципу при правильном подборе и внедрении компьютерной игры в образовательный процесс она может стать эффективным средством отслеживания динамики формирования продуктивных и рецептивных видов речевой деятельности студентов. Обратная связь об усвоении учебной информации обучающимися в процессе игры на компьютере контролируется постоянно. Процесс прохождения компьютерной игры способен поддерживать состояние активной познавательной деятельности обучаемых. Технология применения компьютерных игр в обучении ИЯ также решает проблему отсутствия обратной связи во внеаудиторное время.

Информатизация процесса обучения иностранному языку должна проходить по принципу речевой обусловленности, отра-

жать в своем содержании цель формирования коммуникативной компетенции студентов. Применяя компьютерные игры в образовательном процессе, преподаватель имеет возможность моделировать реальное иноязычное общение. Использование компьютерных игр в обучении ИЯ позволяет вывести основной объем тренировочных упражнений в самостоятельный игровой режим работы, а освободившееся аудиторное время можно использовать для дальнейшего развития коммуникативных умений обучающихся. Таким образом, многие недостатки традиционного обучения иностранным языкам могут быть в значительной степени решены посредством внедрения компьютерных игр.

### 3. Принцип интерактивности.

Одним из важных проблемных вопросов современной методики высшего языкового образования является «создание искусственной иноязычной среды» [7, с. 104]. Применение компьютерной игры в обучении иностранному языку (в зависимости от ее вида и функций) способствует интерактивному взаимодействию обучающихся с виртуальным собеседником, одноклассниками или преподавателем. Мультимедийность компьютерной игры делает такое взаимодействие наиболее эффективным. Другими словами, при помощи компьютерной игры учебный процесс приобретает диалоговый режим.

Например, в рамках командной многопользовательской международной компьютерной игры обучающиеся погружаются в атмосферу сотрудничества по поиску совместного решения поставленной игровой задачи. Игра в сети позволяет собирать как небольшие команды, так и тысячи людей в одном игровом пространстве. Дополнительный стимул дает проведение разнообразных чемпионатов по онлайн-играм в масштабах отдельных стран и даже всего мира. По всему миру сейчас набирают популярность спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм – киберспорт. Обучающимся можно предложить попробовать свои силы в таком турнире по различным компьютерным играм.

Стоит не забывать, что интерактивность компьютерной игры, применяемой в обучении иностранному языку, должна быть направлена преимущественно на закрепление пройденного языкового материала. Безусловно, игровой контент должен быть прописан на изучаемом иностранном языке. Прохождение компьютерной игры на иностранном языке способствует развитию различных составляющих иноязычной коммуникативной компетенции. Непосредственно игра на компьютере может проходить дома с последующим обсуждением ее результатов в группе. Виртуальная наглядность, заложенная в игре на компьютере, отлично служит активизации познавательной деятельности обучающихся. Игровая деятельность всегда имеет творческий характер. Для того чтобы выиграть в обучающей компьютерной игре, необходимо систематизировать и применить изученный языковой материал на практике.

Компьютерные игры имеют широкий спектр применения на занятиях по иностранному языку. Их можно использовать для введения нового языкового материала, для отработки изученных лексических, грамматических и фонетических явлений, для контроля полученных знаний. На практике изучение темы или раздела традиционно завершается тестом, опросом или контрольной работой. В перспективе можно предложить обучающимся проверить полученные знания в формате прохождения компьютерной игры.

Например, обучающимся можно предложить сыграть в компьютерную онлайн-игру Fast English на сайте [www.gamestolearnenglish.com](http://www.gamestolearnenglish.com) для отработки вокабуляра по темам: Food, Animals, Clothes, Sports, Jobs, Furniture... После выбора тематической группы игроку необходимо сопоставить английское слово и соответствующую картинку. За каждый правильный ответ начисляется определенное количество очков в зависимости от скорости ответа. Преимуществом данной игры является возможность ее корректировки в настройках. Существует функция выбора сложности игры

с ограничением и без ограничения выбора ответа по времени. К примеру, в игре Prepositions, представленной на этом же сайте, обучающимся необходимо прослушать фразы с употреблением предлогов и перетащить соответствующим образом предметы на картинке. Преимуществом этой игры также является ее многофункциональность. Здесь можно выбрать количество попыток правильного ответа, наличие подсказок и временные ограничения игры.

На основе вышеизложенного делаем вывод, что применение компьютерных игр на занятиях по иностранному языку повышает эффективность решения коммуникативных задач, развивает разные виды рече-

вой деятельности обучающихся, формирует устойчивую мотивацию иноязычной деятельности. Компьютерная игра может стать еще одним стимулом развития интереса студентов к изучению иностранного языка и культуры зарубежных стран. Считаем, что выделенные принципы продуктивного применения компьютерных игр в обучении иностранным языкам дополняют ряд общепринятых принципов в дидактике и методике. При правильном использовании компьютерные игры могут органично вписаться в процесс формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся, соединяя теорию и практику иноязычного образования.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бартош Д. К., Гальскова Н. Д., Харламова М. В. Электронные технологии в системе обучения иностранным языкам: теория и практика: учеб. пособие. М.: МГПУ, 2017. 220 с.
2. Скалозуб И. С. Компьютерные игры как средство развития коммуникативных и личностных особенностей подростков // Молодой ученый. 2015. № 4. С. 674–677.
3. Соловов А. В., Меньшикова А. А. Электронное обучение: вектор развития // Высшее образование в России. 2015. № 11. С. 66–75.
4. Серваткин Д. А., Какоша Т. В. Влияние компьютерных игр на изучение английского языка // Юный ученый. 2018. № 3. С. 20–22.
5. Дмитренко Т. А. Новые информационные технологии в обучении иностранным языкам. М.: МГТА, 2016. 100 с.
6. Волкова Е. В. Использование инновационных технологий при организации игры «Что? Где? Когда?» на английском языке // Иностранные языки в школе. 2018. № 5. С. 47–49.
7. Касаткина Н. Н., Личак Н. А. Использование ИКТ в преподавании иностранного языка в вузе в рамках компетентностного подхода // Ярославский педагогический вестник. 2018. № 2. С. 100–107.

#### REFERENCES

1. Bartosh D. K., Galskova N. D., Kharlamova M. V. *Elektronnye tekhnologii v sisteme obucheniya inostrannym yazykam: teoriya i praktika: ucheb. posobie*. Moscow: MSPU, 2017. 220 p.
2. Skalozub I. S. Kompyuternye igry kak sredstvo razvitiya kommunikativnykh i lichnostnykh osobennostei podrostkov. *Molodoi uchenyi*. 2015, No. 4, pp. 674–677.
3. Solovov A. V., Menshikova A. A. Elektronnoe obuchenie: vektor razvitiya, *Vysshee obrazovanie v Rossii*. 2015, No. 11, pp. 66–75.
4. Servatkin D. A., Kakosha T. V. Vliyanie kompyuternykh igr na izuchenie angliyskogo yazyka. *Yunyi uchenyi*. 2018, No. 3, pp. 20–22.
5. Dmitrenko T. A. *Novye informatsionnye tekhnologii v obuchenii inostrannym yazykam*. Moscow: MGTA, 2016. 100 p.

6. Volkova E. V. Ispolzovanie innovatsionnykh tekhnologii pri organizatsii igry “Chto? Gde? Kogda?” na angliyskom yazyke. *Inostrannye yazyki v shkole*. 2018, No. 5, pp. 47–49.
7. Kasatkina N. N., Lichak N. A. Ispolzovanie IKT v prepodavanii inostrannogo yazyka v vuze v ramkakh kompetentnostnogo podkhoda. *Yaroslavskiy pedagogicheskii vestnik*. 2018, No. 2, pp. 100–107.

---

**Орлова Любовь Кястутисовна**, аспирант кафедры методики преподавания иностранных языков Московского педагогического государственного университета; 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 12.07.2019*

*The article was received on 12.07.2019*