

СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ДИАЛОГИЧЕСКИХ УМЕНИЙ СТУДЕНТОВ НА ОСНОВЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ

© 2016

Л.Ф. Шайхлисламова, аспирант кафедры лингвистики и информационных технологий
факультета иностранных языков и регионоведения
Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Москва (Россия)

Ключевые слова: диалогическая речь; информационные и коммуникационные технологии; культура речевого общения; квест; массовая многопользовательская онлайн-игра; «серьезная игра»; профессионально ориентированное общение.

Аннотация: В любой профессии необходимо умение эффективно общаться. Данная статья посвящена описанию методики совершенствования диалогических умений студентов на основе компьютерных игр в практическом курсе иностранного языка в неязыковом вузе. Актуальность выбранного для данной работы вопроса напрямую связана с протекающими реформами в области высшего образования, а именно – информатизацией. Использование только традиционных форм и методов обучения не способно решить задачу подготовки специалистов, отвечающих требованиям времени. Практика преподавания иностранного языка в неязыковом вузе показывает, что организация занятий не предполагает активного взаимодействия участников учебного процесса, вследствие чего у студентов не возникает мотива и навыка общения. Существует необходимость в создании коммуникативных ситуаций, максимально приближенных к реальным. В статье отмечено, что особенности игры позволяют организовать эффективное обучение устной иноязычной речи студентов неязыкового вуза такого типа: в игре можно обнаружить ситуативное использование диалогических единств, присутствует возможность их многократного повторения, мультимедийность и высокая степень интерактивности. Эти особенности игры позволяют повысить уровень мотивации обучающихся. Особое внимание уделяется неразрывной связи процесса обучения в неязыковом вузе с формированием и развитием профессиональных умений будущих специалистов. По мнению автора, в условиях внедрения информационных технологий в учебный процесс применение игровых методов на основе информационных и коммуникационных технологий открывает большие возможности для развития культуры общения студентов посредством погружения в условные ситуации, в которых происходит формирование их профессиональной личности.

Говорение – «чрезвычайно многоаспектное и сложное явление» [1, с. 6]. Оно выполняет функцию средства общения, взаимодействия с другими людьми, это вид человеческой деятельности. В контексте преподавания иностранных языков говорение рассматривается как умение первостепенного значения. Связано это, в первую очередь, с социальным заказом и огромным объемом международных контактов. Особое место здесь занимает умение вести диалог.

Диалогическая речь – одна из форм речевого общения. Очевидно, обучить говорению на иностранном языке в условиях вуза без создания специальных условий общения нельзя. Общение в рамках учебного занятия отличается от реального общения, поэтому возникает необходимость в создании коммуникативных ситуаций, максимально приближенных к реальным, что особенно важно в обучении профессионально ориентированному общению студентов неязыковых специальностей.

В условиях внедрения информационных технологий в учебный процесс применение игровых методов на основе информационных и коммуникационных технологий открывает большие возможности для развития культуры общения студентов посредством их погружения в условные ситуации.

Информационные технологии оказывают огромное влияние на сферу образования, в том числе языкового. Быстрое развитие Интернета открывает обучающимся доступ к онлайн-ресурсам, различного рода программному обеспечению и средствам коммуникации, которые могут быть использованы в обучающих целях как в аудиторное, так и внеаудиторное время.

Для практики обучения языкам информационные и коммуникационные технологии представляют следующие возможности: 1) коммуникацию «обучающийся – преподаватель» посредством дистанционного образования или смешанного типа обучения с носителями языка, находящимися в любой точке земного шара, на их родном языке в синхронном или асинхронном режиме (через электронную почту, блоги, форумы, чаты, теле- и видеоконференции); корреспондентом могут выступать индивидуумы, группы, классы, даже в рамках международной конференции; 2) использование глобального связанного гипертекста, представленного в Интернете, с помощью которого студенты могут вести поиск нужной информации: «...просматривая миллионы файлов, и в течение нескольких минут получать доступ к аутентичным материалам (газетам, журналам, книгам и т. д.) из любой точки Земли» [2, с. 5].

Среди постоянно обновляющихся технологий особое место занимают компьютерные игры, которые являются объектом изучения многих научных направлений: психологии, лингвистики, культурологии, педагогики и др. За сорок лет развития индустрия компьютерных игр стала целым сектором в экономике, бизнесе и общественной жизни. Согласно данным, представленным на конференции Intel Developer Forum 2015, 1,8 миллиарда человек можно считать «геймерами» [3]. Из них 711 миллионов человек являются активными игроками. По данным компании Newzoo, занимающейся анализом рынка видеоигр в разных странах, на 2015 год в России проживало 59,5 миллионов человек, которые регулярно играют в видеоигры любого жанра и на любых

платформах [4]. В аудитории, полностью состоящей из «цифровых аборигенов» [5], уместен вопрос о включении компьютерных игр в процесс обучения.

Игровые программы сочетают в себе характеристики игровой деятельности и возможности компьютерных технологий, привычных для современного молодого поколения. В настоящее время в отечественной литературе появилось уже большое количество научных исследований, подтверждающих дидактический потенциал компьютерных игр. Данной проблеме посвящали свои труды Л.В. Капустина [6, с. 1–6], М.А. Исайкина [7], О.А. Бизикова [8], А.А. Аветисова, А.Е. Войсунский [9] и др. В последние годы появились исследования Н.Н. Зильберман [10], А.И. Левендян [11, с. 441–446], С.К. Карауылбаева [12] и другие, описывающие использование компьютерных игр как средства развития иноязычной речевой деятельности школьников, интенсификации учебного процесса [13, с. 27–29], раскрывающих педагогические возможности виртуального пространства компьютерной игры [14, с. 16–24] и др. Появляется все больше зарубежных исследований по внедрению компьютерных игр в практику обучения иностранным языкам. Теоретический анализ научной литературы за последние 10 лет позволяет выделить использование игр следующих жанров:

- Симуляции: The Sims [15, с. 311–328], America's army [16, с. 188–192].
- Массовые многопользовательские онлайн-игры (англ. MMORPG): Ever Quest 2 [17], World of Warcraft [18, с. 305–327], Nori School [19, с. 370–378], Ragnarok Online [20].
- Многопользовательские виртуальные среды: the Tactical Language and Culture Training System (Tactical Iraqi) [21, с. 64–74], Quest Atlantis, Second Life.
- 3D-квесты – Bone [22, с. 168–175].
- Текстовые квесты – Ausflug Nach Munchen [23, с. 409–424].

В отечественной практике преподавания иностранного языка сложилось два способа развития диалогических умений: индуктивный (от частного к общему) и дедуктивный (от общего к частному) [3, с. 231–232]. Индуктивный способ направлен на поэтапное усвоение диалогических единств с последующим усвоением содержания всего диалога. Однако для продуктивного речевого взаимодействия и осуществления основных функций общения этого недостаточно. С целью симуляции общения для порождения самостоятельных высказываний следует использовать игровые ситуации, в которых в полной мере реализуются свойства диалогической речи.

Дедуктивный способ предусматривает самостоятельную работу над диалогом как связным текстом с дальнейшим усвоением его отдельных реплик. Этот способ построен на запоминании и репродукции диалогов или отдельных диалогических единств. Часто возникают затруднения в мотивации продуктивных действий обучающихся. Следовательно, добиться высокого уровня мобильных продуктивных речевых умений на основе этого способа представляется маловероятным. Для решения этой проблемы мы используем в процессе обучения оба способа развития диалогической речи.

На факультете фундаментальной физико-химической инженерии МГУ имени М.В. Ломоносова при раз-

витии диалогических умений студентов, изучающих английский язык, автором применяются игры League of Legends, Trace Effects, Power-up.

League of Legends – бесплатная онлайн-игра жанра MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), основанная на сеансах, которые могут длиться от 20 до 90 минут и дольше. Цель игроков заключается в уничтожении вражеских баз, чего можно добиться только в результате слаженной командной работы, которая обеспечивается постоянным устным взаимодействием игроков. Таким образом, игра создает условия для синхронной коммуникации с представителями другой культуры и практики иностранного языка, чего сложно, а порой невозможно добиться на уроках иностранного языка. Партнеры по игре могут автоматически подбираться системой, исходя из рейтинга, либо игроки сами приглашают своих друзей. Для участия в игре приглашаются иностранные игроки, заинтересованные в получении знаний о российской культуре, для которых английский – родной язык. В ходе игровых баталий студентам и их партнерам следует пользоваться программой Skype для проведения устных бесед. Для обсуждения предлагаются культуроведческие темы рабочей программы по дисциплине «Английский язык» для факультета фундаментальной физико-химической инженерии, например, «Система ценностей англоязычных культур в сопоставлении с ценностями «русского мира». К каждой игровой сессии преподавателем готовятся письменные задания. Одним из заданий является составление отчета. После каждой игры студент пишет отчет, заполняя приведенную ниже таблицу (см. рис. 1).

Duration of the gaming session
Number of gamers
Skills necessary for effective game performance
Forms of communication present in the game
New words and phrases learned
Experience acquired during the game, which is impossible to get in class
Motivational level of speaking English, level of willingness to communicate
Most frequent Internet mediums of communication present in the game

Рис.1. Форма для отчета студента после игровой сессии

В ходе игры проводится запись сессий, которая затем прослушивается преподавателем. На основе содержания записей составляются письменные и устные задания.

Trace Effects – квест-игра, созданная Правительством США для обучения школьников американскому варианту английского языка и повышения уровня культуры общения. Игра состоит из девяти глав, каждая из которых в конце сопровождается языковыми упражнениями. Цель игрока заключается в решении поставленных задач путем интеракции с игровыми персонажами. Баллы начисляются исходя из выбора наиболее

уместных и наиболее вежливых реплик в диалоге с персонажами. Таким образом, данная игра обладает большим дидактическим потенциалом для развития диалогических умений, в особенности культуры устно-речевого общения. Речевые клише, используемые в данной игре, затем проверяются в тестовых заданиях и диалогах студентов.

Поскольку основной задачей курса иностранного языка в неязыковом вузе является развитие умений и навыков, необходимых для межличностного общения в рамках будущей профессиональной деятельности, немаловажным является совершенствование умений профессионально ориентированного общения студентов. С этой целью в качестве самостоятельной работы студентам предлагается пройти игру Power-up. Она принадлежит жанру «серьезных игр» – игр, имеющих ярко выраженную обучающую направленность. Игра сделана в виде 3D-стратегии и сконцентрирована на понятиях энергии, инженерии и других физических явлениях. В задачи игрока входит поиск чистого источника энергии и спасение планеты от экологической катастрофы. Три представленных «мира» энергии – водная, солнечная и ветровая – предлагают проблему для решения и четкие критерии оценки выбора. Игра Power-up предоставляет условия для совершенствования профессионально ориентированной диалогической речи, поскольку строится на диалогах с персонажами-инженерами из разных областей науки. Опираясь на диалоги данной игры, студенты в дальнейшем строят собственные высказывания.

В качестве основного средства контроля усвоения знаний и развития умений диалогической речи используются тесты, языковые и речевые задания, ролевые и деловые игры. В ходе проведения контроля особое внимание обращается на частотность и уместность употребления усвоенных фраз. Ниже приведены фрагменты тестового задания.

1. Choose the most polite way for Trace to ask for help.
 - A. Will you help me?
 - B. I want you to help me.
 - C. My name is Trace. I need your help.
 - D. Emma, I'm visiting from another place. I need to get home.
2. What's the most polite way to say «you're welcome»?
 - A. My pleasure.
 - B. Sure thing.
 - C. No problem, man.
 - D. Okay. See you around.
 - E. Okay, no problem.
3. Which suggestion is the most polite?
 - A. Ask the guard.
 - B. Maybe you can ask the guard over there.
 - C. You should ask the guard over there.
4. What's the most polite response?
 - A. Sorry, I don't know her.
 - B. I never heard of her. Try the librarian at the desk.
 - C. Sorry! You could ask the librarian at the desk.

В заключение следует отметить, что перспективным направлением в изучении дидактического потенциала компьютерных игр может быть исследование их эффективности при развитии различных видов речевой деятельности обучающихся высшей школы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. М.: Просвещение, 1991. 223 с.
2. Назаренко А.Л. Дистанционное обучение иностранным языкам: задачи, проблемы, перспективы // ИКТ в преподавании иностранных языков : сб. тр. I Междунар. науч.-практ. конф. М.: МГПУ, 2004. С. 86–92.
3. Косихин В. Intel обнародовала любопытную статистику о компьютерных играх и геймерах // 3D news. URL: 3dnews.ru/918930.
4. Infographic: the Russian games market. URL: newzoo.com/infographics/russia-is-the-number-one-pc-gaming-country-in-the-world/.
5. Prensky M. Digital natives, digital immigrants // MCB University Press. 2001. Vol. 9. № 5. P. 1–6.
6. Капустина Л.В. Применение видеоигр в методике обучения деловому иностранному языку // Научно-методический электронный журнал Концепт. 2013. № 3. С. 1–6.
7. Исайкина М.А. Компьютерные игры как средство формирования иноязычной речевой деятельности младших школьников : дис. ... канд. пед. наук. Саратов, 2004. 172 с.
8. Бизикова О.А. Развитие диалогической речи у старших дошкольников в процессе интеграции традиционных и компьютерных игр : дис. ... канд. пед. наук. Екатеринбург, 2007. 200 с.
9. Аветисова А.А., Войскунский А.Е. Игровая деятельность посредством компьютерных технологий: основные направления исследования // Вопросы информатизации образования. 2006. № 4. URL: npstoik.ru/vio/inside.
10. Зильберман Н.Н. Применение технологий компьютерных игр в преподавании иностранного языка (на примере использования технологий SIMS 2) // Гуманитарная информатика. 2008. № 4. С. 113–118.
11. Левендян А.И. Компьютерные игровые средства – основа обучения иноязычному общению студентов технического вуза // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2008. № 80. С. 441–446.
12. Карауылбаев С.К. Особенности применения учебно-деловых игр в обучении студентов // Мир науки, культуры, образования. 2012. № 3. С. 141–142.
13. Жданов С.В., Ладанов В.И., Мельников Е.И. Применение анимационных программ для интенсификации учебного процесса в вузах // Международный научно-исследовательский журнал. 2015. № 3-4. С. 27–29.
14. Днепров С.А., Каткова А.Л. Педагогические возможности виртуального пространства компьютерной игры // Педагогическое образование в России. 2009. № 3. С. 16–25.
15. Miller M., Hegelheimer V. The SIMs Meet ESL: incorporating authentic computer simulation games into the language classroom // Interactive technology and smart education. 2006. № 3. P. 311–328.
16. Anderson A.F., Reynolds B.L., Yeh X.-P. Video Games in the English as a foreign language classroom // The Second IEEE International conference on digital game and intelligent toy enhanced learning. USA: IEEE Computer Society, 2008. P. 188–192.

17. Rankin Y.A., Gold R., Gooch B. 3D Role-playing games as language learning tools // *Proceedings of Eurographics 2006*. New York: ACM, 2006. P. 33–38.
18. Thorne Steven L. Transcultural Communication in open internet environments and massively multiplayer online games // *Mediating discourse online*. Amsterdam: John Benjamins, 2008. P. 305–327.
19. Soonshik S., Kim S.W., Kim N.J. Effectiveness Of MMORPG-based instruction in elementary english education in Korea // *Journal of computer assisted learning*. 2010. № 26. P. 370–378.
20. Reinders H., Wattana S. Learn english or die: the effects of digital games on interaction and willingness to communicate in a foreign language // *Digital education and culture*. 2010. № 3. P. 3–29.
21. Dongping Z., Michael F.Y., Wagner M.M., Brewer R.A. Negotiation for action: English language learning in game-based virtual worlds // *The Modern Language Journal*. 2009. № 93. P. 489–511.
22. Howard C. H.-J., Yang C. Investigating the effects of video game on foreign language learning // *Proceedings Of the 6th international conference on e-learning and games, edutainment 2011*. Berlin: Springer-Verlag, 2011. P. 168–175.
23. Neville D.O., Shelton B.E., McInnis B. Cybertext redux: using digital game-based learning to teach L2 vocabulary, reading and culture // *Computer assisted language learning*. 2009. № 22. P. 409–424.
9. Avetisova A.A., Voyskunskiy A.E. Play activity based on computer technologies: the main directions of research. *Voprosy informatizatsii obrazovaniya*, 2006, no. 4, URL: npstoik.ru/vio/inside.
10. Zilberman N.N. Application of computer games technology in teaching a foreign language (on the example of SIMS 2 technologies). *Gumanitarnaya informatika*, 2008, no. 4, pp. 113–118.
11. Levendyan A.I. Computer games as the basis of training foreign language communication of the technical college students. *Izvestiya Rossiyskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A.I. Gertsena*, 2008, no. 80, pp. 441–446.
12. Karauylbaev S.K. Features of application of educational and business games in training of students. *Mir nauki, kultury, obrazovaniya*, 2012, no. 3, pp. 141–142.
13. Zhdanov S.V., Ladanov V.I., Melnikov E.I. Application animation program to intensify the educational process in vvuzov. *Mezhdunarodnyy nauchno-issledovatel'skiy zhurnal*, 2015, no. 3-4, pp. 27–29.
14. Dneprov S.A., Katkova A.L. Virtual space of the computer game. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*, 2009, no. 3, pp. 16–25.
15. Miller M., Hegelheimer V. The SIMs Meet ESL: Incorporating authentic computer simulation games into the language classroom. *Interactive technology and smart education*, 2006, no. 3, pp. 311–328.
16. Anderson A.F., Reynolds B.L., Yeh X.-P. Video Games in the English as a foreign language classroom. *The Second IEEE International conference on digital game and intelligent toy enhanced learning*. USA, IEEE Computer Society Publ., 2008, pp. 188–192.
17. Rankin Y.A., Gold R., Gooch B. 3D Role-playing games as language learning tools. *Proceedings Of Eurographics 2006*. New York, ACM Publ., 2006, pp. 33–38.
18. Thorne Steven L. Transcultural Communication in open internet environments and massively multiplayer online games. *Mediating discourse online*. Amsterdam, John Benjamins Publ., 2008, pp. 305–327.
19. Soonshik S., Kim S.W., Kim N.J. Effectiveness Of MMORPG-based instruction in elementary english education in Korea. *Journal of computer assisted learning*, 2010, no. 26, pp. 370–378.
20. Reinders H., Wattana S. Learn english or die: the effects of digital games on interaction and willingness to communicate in a foreign language. *Digital education and culture*, 2010, no. 3, pp. 3–29.
21. Dongping Z., Michael F.Y., Wagner M.M., Brewer R.A. Negotiation for action: English language learning in game-based virtual worlds. *The Modern Language Journal*, 2009, no. 93, pp. 489–511.
22. Howard C. H.-J., Yang C. Investigating the effects of video game on foreign language learning. *Proceedings Of the 6th international conference on e-learning and games, edutainment 2011*. Berlin, Springer-Verlag Publ., 2011, pp. 168–175.
23. Neville D.O., Shelton B.E., McInnis B. Cybertext redux: using digital game-based learning to teach L2 vocabulary, reading and culture. *Computer assisted language learning*, 2009, no. 22, pp. 409–424.

REFERENCES

1. Passov E.I. *Kommunikativnyy metod obucheniya inoyazychnomu govoreniyu* [Communicative technique of teaching foreign speech]. Moscow, Prosveshchenie Publ., 1991. 223 p.
2. Nazarenko A.L. Distant teaching of foreign languages: objectives, problems, perspectives. *IKT v prepodavanii inostrannykh yazykov : sb. tr. I Mezhdunar. nauch.-prakt. konf.* Moscow, MGPU Publ., 2004, pp. 86–92.
3. Kosikhin V. Intel has published amazing statistics about computer games and gamers. *3D news*. URL: 3dnews.ru/918930.
4. Infographic: the Russian games market. URL: newzoo.com/infographics/russia-is-the-number-one-pc-gaming-country-in-the-world/.
5. Prensky M. Digital natives, digital immigrants. *MCB University Press*, 2001, vol. 9, no. 5, pp. 1–6.
6. Kapustina L.V. The use of video games in the teaching of business foreign language. *Nauchno-metodicheskiy elektronnyy zhurnal Kontsept*, 2013, no. 3, pp. 1–6.
7. Isaykina M.A. *Kompyuternye igry kak sredstvo formirovaniya inoyazychnoy rechevoy deyatel'nosti mladshikh shkolnikov*. Diss. kand. ped. nauk [Computer games as means of formation of foreign communication skills of younger schoolchildren]. Saratov, 2004. 172 p.
8. Bizikova O.A. *Razvitie dialogicheskoy rechi u starshikh doskolnikov v protsesse integratsii traditsionnykh i kompyuternykh igr*. Diss. kand. ped. nauk [Development of dialogue skills of senior schoolchildren in the process of traditional and computer games integration]. Ekaterinburg, 2007. 200 p.

**MASTERING DIALOGUE SKILLS OF STUDENTS BY MEANS
OF COMPUTER GAMES AT A NON-LANGUAGE UNIVERSITY**

© 2016

L.F. Shaikhislamova, postgraduate student of Chair of linguistics and information technologies
of the faculty “Foreign languages and area studies”
Lomonosov Moscow State University, Moscow (Russia)

Keywords: dialogue; information and communication technologies; oral communication culture; quest; mass multi-player game; “serious game”; vocationally-orientated communication.

Abstract: Any profession requires effective communication skills. This paper describes methodologies aimed at improvement of students’ dialogue skills by means of computer games in the practical course of the foreign language at a non-language university. The importance of this issue is directly associated with the current reforms in higher education, particularly – with IT penetration. Exceptional use of traditional forms and methods of teaching cannot solve the task to educate specialists entirely meeting the requirements of the time. The foreign language teaching practice at a non-language university proves that organization of classes does not always imply active interaction of the participants of the educational process; therefore, the students do not acquire any motivation and skills in communication. There is the necessity to create communicative situations that would most closely approximate the real ones. The author shows how game peculiarities allow organizing effective training of the non-linguistic students in oral communication in a foreign language: a game makes it possible to use dialogue units in situations, repeat them multiple times; it has a multimedia and interactive character. These features of the game facilitate high motivation of the students. Special emphasis is made on the indissoluble connection between the educational process at a non-language university, and formation and development of professional skills of the graduates. In author’s view, in terms of information technology implementation in the educational process, the use of gaming techniques based on information and communication technologies provides great opportunities to develop communication culture of the students through immersion in artificial situations through which their professional individuality is developed.