

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2020, №6, Том 8 / 2020, No 6, Vol 8 <https://mir-nauki.com/issue-6-2020.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/54PDMN620.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Савкин А.Е., Архипова М.В. Применение компьютерных игр в обучении английскому языку // Мир науки. Педагогика и психология, 2020 №6, <https://mir-nauki.com/PDF/54PDMN620.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Savkin A.E., Arkhipova M.V. (2020). Using computer games in teaching EFL. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 6(8). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/54PDMN620.pdf> (in Russian)

УДК 37.09

ГРНТИ 14.23

Савкин Александр Евгеньевич

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина»
Нижегород, Россия
Студент
E-mail: arhipovnn@yandex.ru

Архипова Мария Владимировна

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина»
Нижегород, Россия
Доцент
Кандидат психологических наук
E-mail: arhipovnn@yandex.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6775-1413>
РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=802749

Применение компьютерных игр в обучении английскому языку

Аннотация. В условиях ФГОС учителям иностранного языка необходимо искать новые методы и средства обучения с целью повышения эффективности образовательного процесса. Снижение учебной мотивации к изучению иностранного языка у обучающихся наблюдается с младшего подросткового возраста в связи с возрастными особенностями, а также спецификой иностранного языка как учебного предмета. В данной статье авторы обращаются к вопросу применения компьютерных игр в обучении средних и старших школьников иностранному языку как эффективного средства, способствующего повышению мотивации к изучению иностранного языка и отвечающего интересам и потребностям современных школьников, представителей нового цифрового поколения. Использование компьютерных игр является одним из примеров использования технологии геймификации в учебном процессе. Благодаря применению геймификация мотивация к изучению иностранного языка повышается за счет создания привычной для учащихся среды. В статье описаны принципы применения данной технологии, дано определение компьютерной игры, представлен пример включения компьютерной игры Giant Sparrow “What remains of Edith Finch” в учебный процесс. Преимуществом использования компьютерных игр в обучении иностранного языка является возможность создавать на уроке речевые ситуации, которые стимулируют речевое развитие учеников в условиях схожих с естественными условиями речевой деятельности, соответствующих возрастным особенностям обучающихся. В статье приведены упражнения и ход выполнения заданий и делается вывод, что применение компьютерной игры, материал

которой является примером применения слов, возможно на всех этапах работы с лексическим материалом.

Ключевые слова: английский язык; мотивация; компьютерные игры; подростковый возраст

Введение

В информационном обществе крайне сложно переоценить роль интернета и компьютеров. Информационно-компьютерные технологии проникли во все сферы деятельности человека: работу, образование, досуг. Компьютерные игры стали частью повседневной жизни современного поколения обучающихся. Однако, в настоящее время компьютерные игры не смогли найти полноценного практического применения в сфере образования. На данный момент преподаватели английского языка используют обучающие игры, разработанные специально для введения и отработки языкового и речевого материала. Использование компьютерных игр, как возможного источника аутентичной языковой среды, не нашло широкого отражения в педагогической литературе.

Целью настоящего исследования является изучение теоретических основ использования компьютерных игр как элемента технологии геймификации на уроках иностранного языка в средней общеобразовательной школе, иллюстрация возможностей включения компьютерной игры Giant Sparrow “What remains of Edith Finch” в образовательный процесс.

Теоретический анализ литературы

Одним из способов повышения мотивации обучающихся на уроках иностранного языка является введение игровых технологий в процесс обучения. В зарубежной и отечественной литературе не существует единого определения термина мотивации. Так, можно встретить определение мотивации, как осознания причины активности и достижение цели [1], общий термин для обозначения побуждающей силы, направляющей активность человека на действия по удовлетворению потребностей, а также термин, описывающий учебную мотивацию, как совокупность процессов, методов и средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования [2]. Мотивация рассматривается как система взаимосвязанных и соподчиненных мотивов деятельности человека и совокупность побуждений, вызывающих активность человека и приводящих к совершению определенных действий, определяющих, таким образом, общую направленность личности [3]. Основываясь на совокупности определений, в нашей работе мы будем воспринимать мотивацию, как совокупность мотивов, определяющих линию и стратегию поведения субъекта, направленных на удовлетворение собственных потребностей, достижение цели, обеспечивающая способность придавать личностный смысл событиям и деятельности, принятию решений по обоснованию своей деятельности.

Развитие и повышение мотивации является немаловажным фактором в обучении. Интерес учеников к изучению иностранного языка особенно снижается в подростковом возрасте в связи с возрастными особенностями учащихся, а также специфики самого учебного предмета. Внедрение интернет-технологий в учебный процесс может явиться действенным средством, способствующим повышению учебной мотивации. Современные педагогические технологии, отвечающие потребностям современного поколения школьников, интенсивно внедряются в образовательный процесс.

Впервые термин геймификация был введен Ником Пеллингом, американский программистом, изобретателем, в 2002 году. На сегодняшний день существует множество

определений данного термина. Акчелов Е.О. и Галанина Е.В. называют гумификацией «использование игровых механик и элементов в неигровом контексте» [4, с. 118]. Садчиков И.А. и Сулова И.А. понимают под данным термином: «...инструменты, ориентированные на повышение фактора вовлеченности студентов в учебный процесс при помощи встраивания в учебную программу дополнительных развлекательных элементов» [5, с. 325]. Назарова А.А. выделила несколько особенностей применения геймификации в современном образовательном пространстве, такие как переход на модульные правила игр, которые подстраиваются под целевую аудиторию, а также создание мероприятий, направленных не только на овладение материала, но и на социализацию обучающихся, командообразование, освобождение от клише и т. д. [6, с. 96].

В современной методической литературе нам не удалось найти определение компьютерной игры. Большой энциклопедический словарь называет компьютерную игру «технической игрой, в которой игровое поле находится под управлением ЭВМ или воспроизводится на экране дисплея. Компьютерная игра – одно из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию»¹. Вопросы применения компьютерных игр в обучении иностранному языку также не нашли широкого отражения в педагогической литературе.

Снижение мотивации к изучению иностранного языка происходит в среднем звене общеобразовательной школы из-за возрастных особенностей подросткового периода². Главным стимулятором мотивации является деятельность учителя, от которой зависит учебный процесс [7]. Шумская О.А. отмечает: «Чтобы урок был интересным, учитель должен быть творческой личностью. Лишь увлечённый своим делом человек, может увлечь других» [8, с. 545]. Одним из способов повышения мотивации также могут стать компьютерные игры, инструментом, что в руках творческого учителя станет тем средством, которое сможет увлечь учеников.

В литературе широко отмечаются отрицательные стороны компьютерных игр [9–11], среди которых зависимость, агрессия, проблемы со здоровьем³. Тем не менее, Гарипов Л.Ф. указывает, что в ходе игровой деятельности школьника, с использованием дополнительных компьютерных средств, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), улучшаются память и внимание детей, формируется моторная координация и координация совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов [12]. Более того, Савочкина И.В. отмечает, что компьютерная игровая деятельность привлекает все возрастные группы населения. Именно поэтому возрастает педагогическое значение компьютерных игр [13].

Методы и результаты исследования.

Методы исследования включают изучение, теоретический анализ и обобщение педагогической, психологической и специальной литературы по проблеме исследования.

В ходе применения реальных компьютерных игр в учебном процессе одним из первых возникает вопрос о том, каким образом их можно использовать в образовательной деятельности. Большинство компьютерных игр представляют собой виртуальный мир, с

¹ Большой Российский энциклопедический словарь. Москва: Большая Российская энцикл., 2009. – 1887 с.

² <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/1042>.

³ <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/1127/797>.

огромным количеством персонажей и событий, где основным средством коммуникации является речь персонажей, дублируемая субтитрами. Тем самым, основываясь на специфике преподавания иностранного языка, можно считать применение компьютерных игр средством обучения аудированию или чтению на основе аутентичного материала.

Стоит отметить, что, несмотря на кажущуюся сложность аутентичного материала, многие компьютерные игры, как и многие книги, имеют доступный язык для обучающихся, начиная со среднего звена общеобразовательной школы. Используя компьютерную игру возможно также обучать и лексическим и грамматическим навыкам, так как материал компьютерной игры может выступать как пример применения слов или грамматических конструкций.

Приведем пример практического использования на основе компьютерной игры компании Giant Sparrow “What remains of Edith Finch”. Giant Sparrow – компания, занимающаяся производством сюрреалистичных компьютерных игр⁴. Она известна такими играми как “What remains of Edith Finch”, “Limbo”, “Inside” и другими. Первую свою игру компания произвела в 2012 году. “What remains of Edith Finch” – компьютерная игра, являющаяся симулятором ходьбы, игрой, где основная деятельность игрока – контроль передвижения персонажа. Данная игра повествует историю Эдит Финч, девушки, которая изучает собственный фамильный особняк в поисках ответа на вопрос, почему она осталась единственным представителем своей семьи. Большинство критиков крайне положительно отзываются о времени, проведенном за этой игрой⁵ [14]. Среднее прохождение данной игры занимает 2 часа, ввиду чего необходимо деление материала на 4 урока.

В ходе применения компьютерной игры в обучении иностранному языку возможно полное соблюдение всех этапов работы с текстом:

1. Дотекстовый этап: создание интереса, активизация познавательных мотивов, снятие языковых трудностей. Учащиеся могут определить тему компьютерной игры, предположить, о чем будет данная игра или фрагмент игры.
2. Текстовый этап: введение новых лексических единиц. Могут быть предоставлены задания на объяснения значения слов, ответы на вопросы, контроль понимания.
3. Послетекстовый этап: использование сюжета игры для развития навыков монологической/диалогической речи, навыков письменной речи.

Для каждой части игры могут быть использованы следующие типы заданий:

1. Задания по работе со словарём: задания, направленные на отработку слов, такие как составление предложений, подбор синонимов, заполнение кроссворда, объяснение слов на английском языке. Данные упражнения позволяют систематизировать и закрепить словарь, а также развить языковую догадку у обучающихся. Задания выполняются на уроке под руководством учителя, после которых предполагается прохождение части игры самостоятельно в виде домашнего задания.
2. Задания на понимание материала: ответы на вопросы по проигранному фрагменту.
3. Задания на развитие навыков монологической и диалогической речи – подготовка монолога по заданной теме; навыков письменной речи – написание эссе.

⁴ <http://www.giantsparrow.com/about/>.

⁵ <https://www.ign.com/articles/2017/04/26/what-remains-of-edith-finch-review>.

Большинство заданий обучающиеся выполняют дома после прохождения фрагмента игры. Затем на уроке происходит отработка новых лексических единиц, контроль понимания пройденного фрагмента, а также проверка подготовленных обучающимся письменных или устных заданий. Кроме этого, в классе проводится дотекстовый этап работы с предстоящим фрагментом. Этот этап включает в себя создание положительной мотивации обучающихся, чтение слов и объяснение заданий. Подробнее ознакомиться с разработанными заданиями можно перейдя по ссылке: <https://sites.google.com/view/whatremainsofedithfinch/>.

К возможным трудностям с практическим применением использования компьютерных игр в учебном процессе можно отнести тот факт, что большинство компьютерных игр не предполагают повторения представленного материала, реплик персонажей. Работа с текстом же позволяет вернуться к тексту для более детального ознакомления с материалом. Решением данной проблемы может стать запись прохождения игры на видео с последующей публикацией материала, например, в сервисе “YouTube”. Это также позволит решить проблему с отсутствием технических возможности некоторых обучающихся проходить компьютерную игру.

Другой трудностью, которая может возникнуть, является невозможность некоторых обучающихся справиться с материалом, направленным на зону опережающего развития. В такой ситуации рекомендуется применение дополнительных заданий, контролирующего ознакомление обучающегося с новыми словами, представленными в игре. Такими заданиями могут явиться упражнения на перевод текста.

Выводы

В данной статье было дано определение компьютерной игры, изучен вопрос применения компьютерной игры в методике обучения иностранного языка. Компьютерная игра представляет собой вспомогательное средство, которое позволяет более полно реализовать целый комплекс методических, дидактических, педагогических и психологических принципов в обучении, позволяющее школьникам практически применять свои знания, умения и навыки в естественных и привычных условиях. Компьютерная игра может быть использована как текст с аудиовизуальным сопровождением. Проведенное исследование позволяет сделать вывод, что при работе с компьютерными играми необходимо применять такие же задания, как и при работе с текстом для чтения. Кроме этого, были описаны возможные риски применения технологии и их возможные решения. Перспективой дальнейшего исследования является непосредственное практическое включение компьютерной игры в учебный процесс с целью выявления возможности повышения уровня мотивации к изучению иностранного языка у учащихся среднего звена общеобразовательной школы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Макарычева И.А. Мотивационная сфера школьника. Общее понятие мотива и мотивации в учебной деятельности. Вестник науки и образования. 2018. – № 4 (40). С. 82–86.
2. Беляева А.П. Дидактические принципы профессиональной подготовки в высшей школе. – М.: Высш. Шк., 2001. – 208 с.
3. Олешков М.Ю., Уваров В.М. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины. – М.: Компания Спутник, 2006. – 191 с.
4. Акчелов Е.О., Галанина Е.В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – №1(32). – 117–132.
5. Садчиков И.А. Мотивация обучающихся при геймификации учебного процесса / Сулова И.А. // IX международная научно-практическая конференция "Новые информационные технологии в образовании. – 2016. – №1. – 325–329.
6. Назарова А.А. Геймификация в образовании // Вестник Научных Конференций. – 2019. – №11–4(51). – 96–97.
7. Андреева, А.Д. Психологический образ детства у родителей современных школьников // Вестник Мининского университета. – 2019. – Том 7, №4 <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/1042> (Дата обращения 30.11.2020).
8. Шумская О.А. Формирование мотивации к изучению иностранного языка // Молодой Ученый. 2016. N23. С. 544–545.
9. Гальченко А.С., Григорьев П.Е., Поскотинова Л.В. Взаимосвязь интернет-зависимости с когнитивно-стилевыми особенностями обучающихся // Вестник Мининского университета. 2020. Т. 8, №3. С.7. <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/1127/797> (Дата обращения 30.11.2020).
10. Баранова Ю.М., Шутова Н.В. Интернет-зависимость как угроза информационно-психологической безопасности подростков // В сборнике: Научная инициатива в психологии. Межвузовский сборник научных трудов студентов и молодых ученых. Под ред. Ткаченко П.В., Курск, 2018. С. 37–49.
11. Шутова Н.В., Баранова Ю.М. Оценка риска интернет-зависимости для психического здоровья подростков // Гигиена и санитария. 2017. Т.96. № 6. С. 568–572.
12. Гарипов Л.Ф. Культура досуга младших школьников: подходы к развитию средствами компьютерных игр // Казанская наука. 2014. № 12. С. 206–208.
13. Савочкина И.В. Компьютерная игра как эффективное средство обучения // Профессиональное образование. Столица. 2017. № 6. С. 43–44.
14. Sliva, Marty (April 26, 2017). "What Remains of Edith Finch Review". IGN. [Электронный ресурс] // <https://www.ign.com/articles/2017/04/26/what-remains-of-edith-finch-review> (Дата обращения 21.11.2020).

Savkin Alexandr Evgenyevich

Minin Nizhny Novgorod state pedagogical university, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: arhipovnn@yandex.ru

Arkhipova Maria Vladimirovna

Minin Nizhny Novgorod state pedagogical university, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: arhipovnn@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6775-1413>

РИИЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=802749

Using computer games in teaching EFL

Abstract. Nowadays teachers of foreign languages strive to find new methods and tools to make lessons more effective. Teenagers' educational motivation starts decreasing because of their physiological characteristics and the characteristic features of a foreign language as a school subject. In the article, the authors consider computer games as an efficient way which can increase teenagers' motivation and meet their interests and needs. Using computer games during the educational process is one of gamification examples. Students' motivation increases due to the fact that their studying process takes place in their habitual environment. The article aims at illustrating the gamification technology, the Giant Sparrow's game "What remains of Edith Finch" taken as the example. The advantage of using computer games during foreign language lessons is an opportunity to make communication similar to the natural language environment and appropriate for the students' age which stimulates speaking. In the article, the authors present exercises and teaching material as an example of working with new words based on the computer game.

Keywords: the English language; motivation; computer games; adolescence