

**ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ КОМПЬЮТЕР-
НЫХ ИГР В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННОГО
ЯЗЫКА
(НА ПРИМЕРЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ
SIMS2. THE).**

Зильберман Н.Н.

Статья посвящена проблемам применения информационных технологий в изучении иностранного языка, организации самостоятельной работы обучающихся. Предлагается расширить инструментарий преподавателей и рассмотреть возможности применения компьютерных игр при обучении русскому языку как иностранному.

**APPLICATION OF TECHNOLOGIES OF COMPUTER GAMES IN
FOREIGN LANGUAGE TEACHING
(ON AN EXAMPLE OF USE OF TECHNOLOGIES SIMS2. THE).**

Zilberman N.N.

Article is devoted problems of application of information technologies in studying of a foreign language, the organisation of independent work of the trained. It is offered to expand toolkit of teachers and to consider possibilities of application of computer games at training to Russian language as foreign.

Сегодня применение информационных технологий в образовании, является одной из актуальных и обсуждаемых тем. Компьютер становится неотъемлемой частью обучения, в том числе в изучении иностранного языка. Компьютерные технологии существенно расширяют возможности преподавателей по индивидуализации обучения, позволяют максимально адаптировать этот процесс к особенностям учащихся.

Для того, чтобы максимально эффективно обеспечить образовательный процесс создаются различные мультимедийные учебники, электронные пособия, электронные тесты и т.п., широко используются возможности Интернет. Все эти средства существенно улучшают усвоение теоретической базы языка и развивают некоторые виды речевой деятельности.

Л.К.Серова отмечает, что успешность освоения русского языка иностранными учащимися, во многом зависит от эффективности начального этапа обучения [1]. В этот период студент сталкивается с наибольшим количеством трудностей, связанных с необходимостью общения на неродном языке. И именно на начальном этапе формируется базовая языковая компетенция учащихся, а так же закладываются навыки речевой деятельности.

Как правило, преподавателям подготовительных факультетов приходится при обучении русскому как иностранному сталкиваться с двумя основными типами проблемных ситуаций:

1. Экстралингвистические факторы, влияющие на процесс обучения. Такие как неравномерность сроков обучения и неоднородность состава учебной группы по уровню языковой подготовки учащихся, сокращение времени обучения групп позднего заезда.

2. Собственно дидактические факторы. При формировании базовой языковой и речевой компетенции необходимо много времени уделять упражнениям на закрепление пройденного материала. Часто такая работа сводится к выполнению достаточно рутинных и однообразных заданий, которые не только уменьшают мотивацию самих учащихся, но и снижают эффективность обучения в целом.

Преодолению подобных трудностей могут способствовать включение компьютерных технологий в образовательный процесс. Особенно важно правильно организовать самостоятельную работу обучающегося, когда происходит основное усвоение и отработка полученных на занятии навыков. Безусловно, сегодня преподаватели активно используют электронные тренажеры и мультимедийные учебники, специально разработанные для закрепления и контроля языковых и речевых навыков

В данной статье предлагается расширить инструментарий преподавателей русского языка как иностранного и рассмотреть возможности

применения компьютерных игр при обучении русскому языку как иностранному в самостоятельной работе учащихся на примере технологий игры Sims2, The [2].

В наше время индустрия компьютерных игр по масштабу развития давно опередила кино и телевидение, прежде всего благодаря интерактивности. Игрок сам непосредственно участвует в действии и определяет его дальнейшее развитие. В этой связи мы должны учитывать, что именно активное участие обучающегося постулируется во всех современных формах обучения.

Конечно, компьютерная игра может сформировать необходимую часть языковой и речевой компетенции, при условии сохранения языка оригинала. Например, все объекты дублируются графическим представлением и подписью, а действия непосредственно выполняются в игре. Часто объекты и действия проговариваются. Парадоксально, но ситуация компьютерной игры в большей степени приближена к реальности, чем в учебной игре. Это связано с мотивацией учащегося. В ситуации компьютерной игры проявляется более высокая степень мотивации: без языка не может быть достигнута цель игры (речь идет в основном о жанрах квеста, хорора и симуляторов).

Существенным недостатком является узость и специфика формируемого лексического запаса, как правило, не приемлемой в базовой коммуникации, поэтому подобные формы работы целесообразно применять на достаточно продвинутом уровне знания языка. К сожалению, изучение русского языка подобным образом пока не представляется возможным, так индустрия игр в России пока не развита, в отличие от США, Японии и европейских стран.

На начальном этапе преподавания иностранного языка эффективно использовать сами технологии компьютерных игр для решения конкретных дидактических задач. Рассмотрим подробнее подобный вариант работы на примере использования технологий компьютерной игры Sims2, The в преподавании русского языка как иностранного на начальном этапе

Игра Sims2. The достаточно широко распространена и пользуется популярностью во всем мире. Она представляет собой симулятор жизни. Игроку сначала предлагается полностью смоделировать своих персонажей (пол, возраст, внешний вид, характер, сферу интересов, профессию), дом и обстановку. Далее в течении игры игрок выстраивает отношения между персонажами, активно изменяется их внешний вид, обстановку дома и другие параметры. Игра не имеет четко поставленной цели, ее задачей остается только максимальная симуляция жизни предоставленными средствами. Предоставленные средства – это поль-

зовательский вариант 3ds технологий. В игре задана база данных различных 3ds объектов, которые игрок может изменять по заданным параметрам (цвет, форма, размер и т.д.) и размещать в трехмерном виртуальном пространстве. К каждому объекту прилагается текст с кратким описанием на английском языке.

Подобные технологии игры подходят для решения следующих дидактических задач:

Формирование лексического минимума по базовым темам (Семья, Внешний вид, Одежда, Дом, Мебель, Расположение объектов и др.)

Формирование речевой компетенции

Рассмотрим примерные типы заданий, которые могут быть использованы на уроках русского языка как иностранного на начальном этапе в соответствии с формируемыми навыками речевой компетенции.

Чтение и понимание

1. Учащимся раздаются карточки с описанием внешнего вида персонажа (пол, возраст, черты лица, цвет глаз, волос, строение, описание одежды и т.д.) Подробности описания обусловлены обрабатываемой темой. Задача – смоделировать персонажа согласно заданному тексту. Результатом работы будет трехмерная модель, которая оценивается преподавателем на соответствие. Также группе может быть поставлена задача на нахождение ошибок. На заключительном занятии, например, по Внешнему виду человека, описание может быть максимально подробным и использоваться в качестве контрольной работы по теме.

На продвинутом этапе подобным образом учащимся можно предложить работу с отрывком из художественной литературы.

Карточки могут быть составлены по следующим темам: Описание комнаты. Описание дома, Моя семья и др. Таким образом, формируется навык чтения и закрепляется необходимый лексический минимум.

Аудирование и понимание

2. Учащимся предлагается прослушать текст с описанием комнаты, человека, семьи и т.д. и смоделировать объекты в соответствии с услышанным. Для продвинутого этапа предлагается использовать фрагменты из произведений русской литературы и публицистики. Контроль осуществляется также преподавателем или группой. Формируется навык аудирования и закрепляется необходимый лексический минимум.

3. Учащиеся предлагает друг другу персонажем в виртуальной реальности выполнить определенное действие. Например, «принеси на кухню синий цветок», «поплавай в бассейне», «купи красный диван» и т.д. Списки заданий может формировать и преподавателем. В данном задании также обрабатывается грамматическая тема повелительное наклонение глагола.

Говорение и письмо

4. Учащимся предлагаются модели персонажей, комнаты, дома, которые нужно описать как можно более подробно. Описание может быть представлено как в устной, так и в письменной форме в зависимости от постановки задачи. Контроль осуществляется преподавателем или группой. При групповой работе можно провести конкурс на самое детальное описание и т.д.

Аудирование, понимание, анализ

5. Учащимся предлагаются готовые модели. Преподаватель читает текст с описанием этих моделей, необходимо найти 5 ошибок.

Аудирование, говорение

6. Учащимся предлагается смоделировать и описать объекты и персонажи по темам: Моя семья, Мой дом, Моя комната, Дом моей мечты, Идеал: Самая красивая девушка, самый красивый юноша и т. д. Затем учащиеся презентуют модель группе и отвечают на вопросы. Такие задания позволяют формировать навык говорения, а также в большей мере повышают мотивацию, так как участник оказывается в практически реальной ситуации коммуникации.

Как можно убедиться, к неоспоримым преимуществам применения технологии компьютерных игр можно отнести следующее:

- Формирование и развития всех видов речевой деятельности учащихся активными методами обучения.
- Формирование языковой компетенции учащихся. В большей степени формируется и закрепляется лексико-тематическая группа.
- Возможность организации и контроля самостоятельной работы учащегося по развитию навыков речевой деятельности в игровой форме.
- Повышение мотивации учащегося к освоению языка.

Тем не менее, существует и ряд определенных недостатков в использовании таких технологий в обучении русского языка как иностранного:

- Ограниченные возможности формирования лексического запаса учащегося. Узкая тематика и специфика лексического материала, определяемая компьютерной игрой.
- Учащиеся и преподаватель должны владеть навыками работы с персональным компьютером.

Итак, применение технологий компьютерных игр в преподавании иностранного языка существенно расширяет возможности формирования языковой и речевой компетенции учащихся. В данной статье мы рассматривали примеры заданий, основанные на технологии визуализации текста в 3ds моделях. Подобная технология – активный игровой метод, существенно повышающий эффективность обучения, позволяю-

щий преподавателю творчески подойти к учебному процессу и работе над базовыми лексическими темами.

ЛИТЕРАТУРА

1. Серова Л.К. Компьютерные технологии на начальном этапе преподавания РКИ // Традиции и новации в профессиональной деятельности преподавателя русского языка как иностранного: Учебная монография /Под общей ред. С.А. Хаврониной, Т.М. Балыхиной. – М.: Российский университет дружбы народов, 2002
2. Sims(TM) 2, The MAXIS(TM) (с дополнениями)

НАШИ АВТОРЫ

Галкин Дмитрий Владимирович – кандидат философских наук, доцент кафедры гуманитарных проблем информатики философского факультета Томского государственного университета. E-mail: galkin@public.tsu.ru

Завьялова Зинаида Сергеевна – аспирант кафедры гуманитарных проблем информатики философского факультета Томского государственного университета, ассистент факультета иностранных языков Томского государственного педагогического университета. E-mail:

Зильберман Надежда Николаевна – ассистент кафедры гуманитарных проблем информатики философского факультета Томского государственного университета. E-mail: zilberman@ido.tsu.ru

Ладов Всеволод Адольфович – кандидат философских наук, доцент кафедры гуманитарных проблем информатики философского факультета Томского государственного университета. E-mail: ladov@yandex.ru

Лукина Нелли Петровна – доктор философских наук, профессор кафедры гуманитарных проблем информатики философского факультета Томского государственного университета. E-mail: mozhaeva@ido.tsu.ru

Можяева Галина Васильевна – кандидат исторических наук, доцент, зав. кафедрой гуманитарных проблем информатики философского факультета Томского государственного университета, лауреат премии Президента Российской Федерации в области образования за 2001 год. E-mail: mozhaeva@ido.tsu.ru