

Компьютерные игры при обучении иностранному языку

Николаева Ольга Ивановна, Тепляковская Анна Николаевна

Минский инновационный университет, г. Минск, Беларусь

Минский филиал РЭУ им. Плеханова, г. Минск, Беларусь

olya_nikolaeva@yahoo.com, at.75.11@mail.ru

Аннотация

Данная работа анализирует возможность использования компьютерных игр при обучении иностранному языку. В ней приводятся примеры положительного воздействия видеоигр на развитие способностей учащихся. Особую практическую ценность данной работе придают ссылки на источники компьютерных игр, которые могут быть использованы в аудиторной работе преподавателя.

Ключевые слова: видеоигра, иностранный язык, обучение, стереотип.

Интенсивное классическое обучение часто приводит к пресыщению взрослостью у детей, что в свою очередь стимулирует поиски последними альтернативы сухому миру учителей и приводит обучаемых в иное пространство – виртуальное. Вернуть их к обучению, тем самым повышая заинтересованность в учебном процессе, помогут компьютерные и видеоигры. Научно-технический энциклопедический словарь определяет видеоигру как игру с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой. Некоторые видеоигры проверяют мастерство одного игрока, другие позволяют соревноваться двум или более игрокам. Графика высокого качества помогает создать хорошую имитацию мотогонок, футбола и других игр [1]. Видеоигры – явление новое и недостаточно исследованное учеными. Однако, несмотря на критику в сторону компьютерных игр, помимо негативных последствий для молодых геймеров последние работы в науке показали, что видеоигры обладают огромным потенциалом в сфере образования. Например, было доказано, что восприятие движения, цвета, скорость обработки мозгом визуальной информации значительно выше у людей, играющих в видеоигры, чем у тех, кто не уделяет им внимания. Кроме того, видеоигры активно задействуют участки мозга, отвечающие за навигацию в пространстве и мелкую моторику, тем самым стимулируя и развивая их. Это можно считать отличной рекомендацией к использованию их в образовании. Не стоит также забывать и о психоэмоциональной составляющей обучения, даже самые простые игры, доступные любому из нас на простейшем носителе, дают возможность уменьшить эмоциональное напряжение, отвлечься от проблем или снять стресс после тяжелого дня. Таким образом, используя видеоигры в аудитории, преподаватель способен решить сразу несколько задач.

Существуют две больших области в науке, касающиеся видеоигр в изучении языка и преподавании. Они называются компьютеризованное обучение иностранным языкам (CALL) и обучение на основе компьютерных игр (DGBL). Обе рассматриваются отдельно, так как первая область фокусируется не именно на играх, но на изучении языка в целом, а вторая включает в себя изучение различных тем, но не сосредоточивает свое внимание на изучении языка. К. Битти дает широкое определение CALL, как «любой процесс, в котором обучающийся использует компьютер и, как следствие, повышает его или ее уровень владения языком» [2] Это означает, что с помощью программ и приложений проходит изучение языка, часто в виде упражнений, в которых обучаемому предлагается заполнить пробел или сделать выбор. DGBL – развивающая сфера с использованием компьютерных игр в образовании и получении различных знаний и навыков, и некоторые авторы, такие как М. Пренский и Дж. Джи, рассматриваются в качестве лидеров революции использования компьютерных игр в процессе обучения. «Хорошо продуманные игры вовлекают в процесс и могут помочь обучению ввиду многочисленных особенностей, которые они имеют: у них есть правила и четкие цели, они являются интерактивными и адаптивными, они обладают обратной связью, они дарят веселье, и они рассказывают нам историю» [3].

Помимо игр, разработанных специально, чтобы помочь людям в изучении языка, есть игры, которые не предназначены для изучения иностранного языка как такового, но могут значительно улучшить его. При воспроизведении многих видов приключенческих игр обучаемый как будто смотрит фильм, но управляет главным героем. Это один из способов изучения языка, потому что персонаж игры будет взаимодействовать с другими персонажами, и игроку необходимо понимать все то, что происходит на экране, чтобы иметь возможность пройти все миссии. Таким образом, можно как вводить новый лексический материал, так и отрабатывать уже известные слова и конструкции, помогая действительно овладеть языком и развивать навыки говорения и восприятия иноязычной речи на слух. Дополнительную возможность практиковать иностранный язык предлагают онлайн-игры. В такие игры, как Counter-Strike или Warcraft, можно играть в команде с людьми со всего мира. С помощью этой технологии люди общаются с другими товарищами по команде из разных стран, тем самым практикуя навыки иноязычной речи.

Мы привыкли слышать негативные отзывы о воздействии видеоигр на психику и, как результат, на поведение игроков. Однако последние исследования Американской Психологической Ассоциации (АПА) показывают, что и стереотип об антисоциальности, социопатичности геймеров во многом всего лишь стереотип: в серии публикаций в журнале *American Journal of Psychology* психологи АПА указывают на положительное влияние видеоигр на способности детей дошкольного возраста к социальной адаптации. Авторы также отметили, что видеоигры являются эффективными инструментами, позволяющими развить способность к стойкости перед лицом неудач. Еще один стереотип: социальная изолированность геймеров. Однако более 70 процентов геймеров играют друг с другом в онлайн-видеоигры, и миллионы людей по всему миру общаются в массовых виртуальных мирах при помощи таких видеоигр, как «World of Warcraft», отмечено в статье. «Многопользовательские игры становятся виртуальными социальными сообществами, где решения нужно принимать быстро: кому доверять и кому не доверять, как руководить группой и т.д.» [4].

Еще одно важное для понимания видеоигр исследование провела группа ученых под руководством Брайана Глэсса и Тэдда Мэддокса. Они исследовали влияние видеоигр на «нейропластичность» – способность взрослого мозга не только узнавать новые модели поведения и формировать новые воспоминания, но и менять базовые нейронные структуры, ответственные за эти процессы. Экспериментальное исследование, проведенное учеными, показало, что видеоигры обуславливают многие когнитивные изменения, изменения в мышлении – в частности, Мэддокс указывает на такие выводы своей рабочей группы: видеоигры способствуют более быстрой обработке зрительной информации, расширению поля полезного зрения, развитию логического понимания, пространственной ориентации.

Главный вывод исследования: видеоигры могут изменять аспекты высшего уровня познания (логического), влиять на саму познавательную деятельность. Из-за этого видеоигры могут стать в дальнейшем одним из главных средств обучения – ведь уже сейчас данные исследования свидетельствуют о том, что, к примеру, стратегии развивают административно-управленческие навыки (вывод группы Стейкла) [4].

Многие преподаватели уже сейчас пытаются внедрить компьютерные игры в классе, но не знают, с чего начать. Изменяясь в темпе индустрии программного обеспечения, игры так часто обновляются, что новые версии заменяют старые еще до того, как их успевают отработать на занятии, в аудитории. По окончании игры часто оцениваются успехи игрока, но преподавателю необходимо предварительно убедиться, что оценка игры не расходится с основной концепцией оценивания самого преподавателя. Это далеко не единственные препятствия на пути использования компьютерных игр в обучении. И способы преодоления волнуют заинтересованных преподавателей.

Недостаточное академическое время для введения игры в классе не должно пугать учителей – не все игры требуют много часов, бесчисленные игры смогут представить академические концепты контекстуальным эмпирическим способом, разнообразив методы предъявления информации. Отсутствие технических возможностей также не должно отталкивать преподавателей: обучаемые могут играть группой или чередоваться по одному, в то время как остальные выполняют традиционные задания по учебнику. Помните, что лучший способ – использовать игры в качестве дополнительного средства для вашего традиционного обучения, благодаря которому можно подойти к предметной области с другой точки зрения.

Постоянный вопрос финансов и поисков игр может быть снят с повестки дня, если обратиться к онлайн-играм или к некоторым сайтам (Например: <http://www.homeenglish.ru/Games.htm>; http://www.englishforalya.ru/2012/10/blog-post_28.html; <http://weekenglish.ru/games/3/7/index.shtml> и т.д.)

Положительные результаты исследований М. Миллер и В. Хегелхаймер, Х. Реиндерс и С. Ваттана, С. Ким показывают, что при правильном использовании, компьютерные игры могут помочь учащимся улучшить свои языковые навыки. Но преодолеть негативные стереотипы о видеоиграх, безусловно, трудно. «Все – яд, все – лекарство; то и другое определяет доза», – говорил знаменитый врач и философ эпохи Возрождения Парацельс. Это верно и для видеоигр.

Литература

1. Научно-технический энциклопедический словарь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ntes/738>. – Дата доступа: 12.03.2018.
2. Beatty, K. Teaching and researching computer-assisted language learning / K. Beatty. – London: Pearson Education Limited, 2003. – 284 p.
3. Prensky, M. Digital game-based learning / M. Prensky. – New York: McGraw-Hill, co, 2001. – 464 p.
4. Видеоигры: что говорят ученые [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://games.mirtesen.ru/blog/43663344676/Videoigryi:-chto-govoryat-uchenyie>. – Дата доступа: 10.03.2018.
5. Gee, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy./ J. P. Gee. – Gordonsville, VA, USA: Palgrave Macmillan, 2003. – 256 p.
6. Miller, M., & Hegelheimer, V. The SIMs meet ESL: Incorporating authentic computer simulation games into the language classroom // *Interactive Technology & Smart Education*, 3(4), 2006. – 311–328 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://doi.org/10.1108/17415650680000070>. – Дата доступа: 23.02.2018.