

ТЕКСТОВЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ЧТЕНИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННЫХ ИНОЯЗЫЧНЫХ ТЕКСТОВ В ДИСКУРСЕ ГРАЖДАНСКОЙ ОБОРОНЫ И ЧРЕЗВЫЧАЙНЫХ СИТУАЦИЙ

USING TEXT-BASED GAMES AS A METHOD TO TEACH THE READING OF PROFESSIONALLY-ORIENTED FOREIGN LANGUAGE TEXTS IN THE FIELD OF CIVIL DEFENSE AND EMERGENCY DISCOURSE

A. Bortnikova

Summary: In this article, the author examines text-based video games as a means of teaching a foreign language in a non-linguistic university. The author emphasizes the importance of integrating this technology into the process of learning a foreign language in a non-linguistic university, as it contributes to increasing student motivation and optimizing work with professionally oriented texts.

Keywords: text-based games, non-linguistic university, foreign language learning, CD discourse, professionally oriented reading.

Бортникова Александра Владимировна

Преподаватель, ФГБВОУ ВО «Академия гражданской защиты МЧС России им. генерал-лейтенанта Д.И. Михайлика»
a.bortnikova@agz.50.mchs.gov.ru

Аннотация: В данной статье автор рассматривает такой вид видеогр, как текстовые игры, в качестве средства обучения иностранному языку в неязыковом вузе. Автор подчеркивает важность интеграции данной технологии в процесс обучения иностранному языку в неязыковом вузе, так как она способствует повышению мотивации обучающихся, а также оптимизации работы с профессионально ориентированными текстами.

Ключевые слова: текстовые игры, неязыковой вуз, обучение иностранному языку, дискурс ГО, профессионально ориентированное чтение.

В начале 21-го века дистанционное обучение уже пользовалось определённой популярностью; однако учителям предоставлялась возможность постепенно переходить на этот формат. Из-за пандемии COVID-19 правительство было вынуждено перевести всех на дистанционное обучение, в результате чего значительно увеличился объем научных работ, изучающих дистанционное образование в этот период. Анализ научных исследований по данной теме позволяет сделать вывод, что применение информационных технологий в образовании имеет как преимущества, так и недостатки. Среди минусов следует выделить отсутствие у многих студентов развитых когнитивных навыков, включая умение самостоятельно организовывать свою работу, концентрироваться на конкретном материале, адаптироваться к новым условиям и переключаться между различными задачами.

Иностранный язык как учебный предмет является неоднородным. По мнению Н.Д. Гальсковой, «независимо от степени владения языком, знание отдельных его элементов, таких как отдельные слова, предложения или звуки, не может быть отнесено к понятию владения языком как средством общения» [2, с. 12]. Ещё одной

ключевой характеристикой иностранного языка как академической дисциплины является его двойная роль: он служит как инструментом, так и конечной целью образовательного процесса. После того как студенты овладевают языковыми инструментами и приобретают определённые навыки в области речевой активности, которые изначально были целью обучения, они начинают использовать их для решения более сложных языковых задач. Таким образом, первоначальные задачи трансформируются в инструменты для дальнейшего обучения. Несмотря на уникальные особенности иностранных языков как учебного предмета, именно они могут существенно способствовать развитию личности, как отмечает Гальскова [2, с. 17]

Применение информационных технологий в учебном процессе для решения проблем, связанных с когнитивными умениями, уже рассматривалось в работах таких исследователей, как Вербицкий А.А., Сысоева П.В., Евстигнеева М.Н. [1, 3]. В данном исследовании мы предлагаем рассмотреть использование информационных технологий, в частности текстовых игр, как средства для преодоления проблем, связанных с работой с текстами профессиональной направленности, с целью развития

навыков читательской и дискурсивной компетенции.

На данный момент ощущается отсутствие достаточного количества методических работ, посвящённых иноязычной профессиональной подготовке будущих специалистов, посвящённых этому методическому аспекту. Это, возможно, частично объясняется скептицизмом, с которым компьютерные игры до сих пор часто воспринимаются в образовательной среде. Особенно это актуально учитывая, что в начале 2000-х годов многие исследования больше фокусировались на вредном влиянии компьютерных игр на психику и когнитивные способности. Однако в настоящее время акцент исследовательского интереса сместился в сторону изучения положительных аспектов компьютерных игр.

В ходе данного исследования были выявлены следующие преимущества применения компьютерных игр для формирования читательской дискурсивной компетенции:

- Способствуют организации самостоятельной учебной деятельности;
- Способствуют повышению мотивации;
- Способствуют формированию когнитивных умений;
- Способствуют формированию читательской дискурсивной компетенции (ЧДК), включая увеличение объема словарного запаса, совершенствование речевой деятельности и грамматических навыков.

Важно отметить, что успешное внедрение игровых технологий в обучение иностранным языкам требует тщательного планирования и подбора игр, соответствующих уровню владения языком учащихся, их интересам и учебным целям. Преподаватели должны также учитывать разнообразие типов игр, чтобы обеспечить максимальную вовлеченность и мотивацию учащихся.

Компьютерные игры — это те же игры, но в которых компьютер играет роль либо ведущего, либо партнера по игре, либо оппонента. Появившиеся с первыми компьютерами, изначально они были простыми алгоритмами, но со временем и благодаря технологическому прогрессу игры становились всё более сложными.

Исследуя внедрение компьютерных игр в образовательный процесс неязыкового вуза, мы предлагаем следующую классификацию видеоигр, направленных на обучение профессионально ориентированному иностранному языку:

1. Симуляторы реальной деловой среды: эти игры погружают студентов в виртуальные сценарии, которые имитируют реальные деловые ситуации. Игроки могут участвовать в виртуальных переговорах, управлять проектами или вести деловую

переписку, что способствует развитию навыков делового общения на иностранном языке.

2. Стратегические игры и бизнес-симуляторы: эти игры требуют от игроков разработки стратегий для управления виртуальными предприятиями или экономиками. В процессе игры студенты сталкиваются с необходимостью принятия решений на иностранном языке, что способствует улучшению их способности к стратегическому планированию и анализу в деловом контексте.
3. Ролевые игры с деловыми сценариями: в этих играх участники принимают на себя роли различных деловых персонажей и взаимодействуют друг с другом в рамках predetermined сценариев. Такой формат позволяет студентам практиковать деловое общение в различных контекстах, развивая при этом языковые навыки и понимание культурных аспектов делового общения.
4. Игры на развитие конкретных навыков: к этой категории относятся игры, направленные на развитие определенных языковых или коммуникативных навыков, таких как ведение деловых переговоров, презентаций, написание деловых писем и т.д. Такие игры могут включать различные упражнения и задания, направленные на оттачивание конкретных навыков.
5. Эдутейнмент и языковые курсы в игровой форме: эти игры сочетают в себе образовательный контент и развлекательный элемент, делая процесс обучения более интерактивным и захватывающим. Они могут включать элементы геймификации, такие как достижения, награды, уровни сложности, что способствует повышению мотивации студентов к изучению делового иностранного языка.

Мы подчеркиваем, что использование компьютерных игр в образовательном процессе может значительно улучшить качество обучения деловому иностранному языку, сделав его более интерактивным, практическим и мотивирующим для студентов. В рамках данного исследования мы считаем, что использование компьютерных игр в обучении иностранному языку является вынужденной мерой для организации эффективного процесса обучения в целом и, в частности, для обучения чтению профессионально ориентированных текстов и дискурса в неязыковом вузе, с учётом небольшого количества часов, отведённых на эту дисциплину. Совершенно очевидно, что процесс использования компьютерных игр имеет ряд преимуществ и недостатков. К преимуществам мы относим следующие аспекты:

1. Мотивация и вовлеченность. Игры могут значительно повысить мотивацию учащихся благодаря их интерактивности и развлекательному характеру. Это помогает учащимся поддерживать интерес к изучаемому языку.

2. Контекстуализированное обучение. Игры часто предоставляют контекст, в котором новые слова и выражения используются естественным образом, что способствует лучшему запоминанию и пониманию.
3. Обратная связь в реальном времени. Благодаря немедленной обратной связи, которую предоставляют многие игры, учащиеся могут быстро понять свои ошибки и работать над их исправлением.
4. Развитие навыков чтения. Игры, требующие чтения инструкций, диалогов или описаний, способствуют улучшению навыков чтения и расширению словарного запаса.
5. Адаптивное обучение. Некоторые игры адаптируются под уровень знаний пользователя, предлагая материалы, наиболее подходящие для его текущего уровня владения языком.

А к недостаткам:

1. Отвлечение внимания. Игровой процесс может быть настолько увлекательным, что учащиеся могут терять фокус с образовательных аспектов, сосредотачиваясь вместо этого на достижении игровых целей.
2. Ограниченный языковой контекст. Язык, используемый в играх, может быть ограничен определенными темами или ситуациями, что не всегда соответствует образовательным целям.
3. Недостаток глубокого понимания. Игры могут способствовать поверхностному обучению, когда учащиеся запоминают слова и фразы без полного понимания их значения и использования.
4. Технические проблемы. Доступ к качественным образовательным играм может требовать специфического программного обеспечения или мощного компьютера, что может быть проблематично для некоторых учащихся.
5. Зависимость от языка разработки. Большинство игр разрабатывается на английском языке, что может ограничивать доступность игр для изучения других языков.

В заключение, использование компьютерных игр в обучении чтению на иностранном языке может быть эффективным, если подходить к этому инструменту рационально, учитывая как его потенциальные преимущества, так и возможные ограничения. Важно найти баланс между игровым процессом и образовательными целями, чтобы максимизировать пользу от такого подхода к обучению.

ЛИТЕРАТУРА

1. Вербицкий, А.А. Цифровое обучение: проблемы, риски и перспективы / А.А. Вербицкий // Homo Cyberus. – 2019. – № 1(6). – EDN YJYUNG.
2. Гальскова, Н.Д. Содержание иноязычного образования: новый контекст и новые смыслы / Н.Д. Гальскова, З.Н. Никитенко // Шатиловские чтения. Перспективы развития парадигмы иноязычного образования. – Санкт-Петербург: Российский Государственный педагогический университет им. А.И. Герцена; Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования "Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого", 2021. – С. 11-23. – EDN JVHWWY.
3. Сысоев, П.В. Использование новых учебных интернет-технологий в обучении иностранному языку (на материале культуроведения США) / П.В. Сысоев, М.Н. Евстигнеев // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2008. – № 2(58). – С. 363-371. – EDN IJNAGN.

© Бортникова Александра Владимировна (a.bortnikova@agz.50.mchs.gov.ru).
Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»