

УДК 372.881.111.1

РАЗВИТИЕ ИНОЯЗЫЧНЫХ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ И ДИАЛОГИЧЕСКИХ УМЕНИЙ У СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВОГО ВУЗА

Шайхлисламова Л.Ф.

ФГБОУ ВО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова»,
Москва, e-mail: lillie9@mail.ru

Цель исследования состоит в изучении влияния компьютерной игры на эффективность обучения лексике и диалогическим умениям в практическом курсе иностранного языка в вузе. В статье описана методика развития лексических навыков и диалогических умений на основе игры «Runaway», заключающаяся в поэтапном усвоении лексических единиц и диалогических единств, необходимых для осуществления успешного общения. Исследование показало, что использование компьютерной игры жанра «квест» является эффективным средством развития речевых навыков и умений благодаря дидактическому потенциалу компьютерной игры. В игре можно обнаружить ситуативное использование диалогических единств, присутствует возможность их многократного повторения, мультимедийность и высокая степень интерактивности. На основе анализа проведенных опросов и анкетирований также устанавливается, что использование компьютерных игр в процессе совершенствования умений говорения повышает мотивацию студентов.

Ключевые слова: неязыковой вуз, лексические навыки, диалогическая речь, «квест», информационные технологии

IMPROVING ENGLISH VOCABULARY AND DIALOGICAL SKILLS OF NON-LINGUISTIC UNIVERSITY STUDENTS

Shaykhlislamova L.F.

Federal State Educational Institution of Higher Education, Lomonosov Moscow State University,
Moscow, e-mail: lillie9@mail.ru

The aim of the research is to study the effectiveness of using a computer game for developing vocabulary and dialogical skills of students of non-humanities in a practical course of the English language. The methodology of extending vocabulary and improving dialogical skills on the basis of «Runaway» computer game is described. It includes stages aimed at acquiring vocabulary and «dialogical unities» both of General and Academic English, which are necessary for conducting effective communication. The study showed that integrating a quest computer game in the process of language teaching and learning is a useful tool for improving the learners' communication skills due to its certain didactic potential. In a game dialogues are used in situations and can be repeated several times, games have multimedia and a high level of interaction. The results of the surveys' analysis demonstrate that integrating computer games in the process of developing speaking skills increases the students' motivation.

Keywords: non-linguistic university, vocabulary skills, dialogical speech, quest, information technologies

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(и) – 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 целые 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» [1, с. 5].

Среди постоянно обновляющихся технологий особое место занимают компьютерные игры, которые являются объектом изучения многих научных направлений – психологии, лингвистики, культурологии, педагогики и др. Рынок игр во всем мире является самым большим сегментом мирового рынка цифрового контента. По данным компании Newzoo, занимающейся анализом рынка видеоигр в разных странах, на 2015 год, в России 59,5 миллионов человек регулярно играли в видеоигры любого жанра и на любых платформах [5]. В аудитории, полностью состоящей из «цифровых аборигенов», уместен вопрос

о влиянии компьютерных игр на процесс обучения. В связи с этим в отечественной литературе появилось несколько научных исследований, подтверждающих дидактический потенциал компьютерных игр. Данной проблеме посвящали свои труды Л.В. Капустина, М.А. Исайкина, О.А. Бизикова, А.А. Аветисова и А.Е. Войсунский и др. В последние годы появились исследования Н.Н. Зильберман, А.И. Левендяна и других, описывающие использование компьютерных игр как средство развития иноязычной речевой деятельности школьников, раскрывающих педагогические возможности виртуального пространства компьютерной игры и т.д. Использование компьютерных игр, в частности игр жанра «квест», описывается в ряде зарубежных исследований. Теоретический анализ научной литературы за последние 10 лет позволяет выделить использование игр следующих жанров:

- Симуляции: The Sims [6, с. 311–328], America's army [3, с. 188–192].

- Массовые многопользовательские онлайн-игры (англ. MMORPG): Ever Quest 2 [7], World of Warcraft [9, с. 305–327], Ragnarok Online [8].

- Многопользовательские виртуальные среды: the Tactical Language and Culture Training System (Tactical Iraqi) [10, с. 64–74], Quest Atlantis, Second Life.

- 3D квесты: Bone [4, с. 168–175].

Так, преподаватели Тайваньского государственного педагогического университета Чен и Янг провели среди студентов опрос об эффективности игры «Bone» для развития различных аспектов и видов речевой деятельности. Помимо положительных отзывов о дизайне и структуре игры, было отмечено ее положительное влияние на умения аудирования, чтения и лексических навыков. К сожалению, исследование Чена и Янга не содержит данных о пред- и постэкспериментальных срезах.

Весьма интересными кажутся результаты исследований по использованию массовых многопользовательских онлайн-игр, которые рассматривают их влияние на развитие умений говорения.

В то же время в научной литературе недостаточно представлены результаты применения компьютерных игр разных жанров для совершенствования диалогических умений студентов инженерных специальностей. Однако, поскольку диалог является наиболее распространенной формой социально-речевого общения везде, включая профессиональную сферу, вопрос об обучении устной иноязычной диалогической речи в высшей школе является очень актуальным. Так, например, студенты физико-

химического профиля уже со второго курса начинают принимать участие в международных конференциях, выезжают на зарубежные стажировки, и им крайне необходимо владеть умениями профессиональной и научной речи.

Однако изучение практики преподавания иностранного языка на факультете показало, что развитию соответствующих коммуникативных умений не уделяется должного внимания: организация занятий не предполагает активного взаимодействия участников учебного процесса. Превалируют пересказы известных всей группе текстов, повторение неситуативных фраз и т.д. – т.е. в основном то, что имеет своим продуктом «искусственную» речь, которая вряд ли будет использована в ситуациях реального общения. Поэтому у студентов, как правило, не возникает мотивации в общении.

Основной целью краткосрочного исследования на базе факультета фундаментальной физико-химической инженерии Московского Государственного Университета имени М.В. Ломоносова было выявление эффективности использования компьютерной игры для развития лексических навыков и диалогических умений студентов, изучающих английский язык. Эксперимент проводился с игрой Runaway, которая относится к жанру «квест». Задача игрока заключается в решении головоломок, встающих на пути персонажа. Игра насыщена большим количеством диалогов, что придает ей несомненную дидактическую ценность в рамках данного исследования. Помимо встроенных диалогов, представленных в коротких видеороликах, также присутствуют «потенциальные» диалоги с 30 персонажами, в которых игроку требуется выбрать наиболее уместную реплику. Таким образом, диалог развивается в том направлении, которое задает игрок. Диалоги героев игры могут послужить базой для построения собственных высказываний. Речевые клише, используемые в данной игре, проверялись преподавателем в тестовых заданиях и диалогах студентов. Интерактивность и многократное использование языковых единиц в ходе игры, их голосовое озвучивание позволяет игроку (обучающемуся) достаточно хорошо заучить лексический материал.

В отечественной практике преподавания иностранного языка сложились два способа развития диалогических умений: индуктивный (от частного – к общему) и дедуктивный (от общего – к частному) [2, 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. Добиться высокого уровня мобильных продуктивных речевых умений на основе этого способа представляется маловероятным.

Для решения этой проблемы в данном исследовании использовались оба способа развития диалогической речи.

До начала эксперимента с компьютерными играми в группах были проведены опросы и анкетирование по выявлению готовности к нему предполагаемых участников. В них приняло участие 5 групп физического отделения факультета фундаментальной физико-химической инженерии. Результаты анкетирования и устные опросы показали, что 87,5% опрошенных играют в компьютерные игры и вполне готовы и позитивно настроены участвовать в эксперименте.

Эксперимент по выявлению эффективности компьютерной игры Runaway в обучении диалогическим умениям проводился в период с марта 2014 г. по май 2014 г. В контрольной группе, состоявшей из 8 студентов, в аудиторное время выполнялись задания на чтение и перевод текста. Следует отметить, что текст содержал слова, встречающиеся в игре. В качестве домашнего задания им предлагалось выучить слова из списка, составленного преподавателем на основе текста. Экспериментальным группам (32 студента) в качестве домашнего задания следовало пройти эпизод игры длительностью от 20 до 30 минут и выучить слова из того же списка.

Следует особо отметить, что процесс овладения иноязычной диалогической речью неразрывно связан с совершенствованием словарного запаса. В этом смысле представляется важной работа над формированием лексических навыков, которая органично встраивается в работу по развитию диалогических умений («от частного – к общему»).

Работа над развитием диалогических умений экспериментальной группы на основе компьютерной игры проходила в три этапа:

1) ориентировочно-подготовительный этап. На данном этапе происходит первичная семантизация лексики. Известно, что использование наглядности способствует более прочному закреплению слова. При этом важна форма презентации нового слова: устная или письменная, изолированная или в контексте. Безусловно, демонстрация слова в контексте способствует лучшему пониманию правильного употребления слова в речи. Все это может быть реализовано в компьютерной игре. Поэтому на занятии проводится просмотр видеоматериала, взятого из игры, ознакомление с принципом игры. Далее студенты выполняют языковые и речевые задания по введенному материалу самостоятельно во внеаудиторное время в процессе прохождения игры;

2) закрепление – этап речевой тренировки и отработки лексики в устно-речевых упражнениях. На аудиторном занятии студенты выполняют упражнения и задания, подготовленные преподавателем на основе текстового содержания игры;

3) развитие, отработка. В аудиторное время используются задания речевой направленности на материале диалогов из игры. Проводятся ролевые игры, в контексте которых уместно использование усвоенных фраз («от общего – к частному»).

В качестве основного средства контроля усвоения знаний использовались тесты и речевые задания (например, составление диалогов). Результаты тестирования показывали стопроцентное усвоение лексики экспериментальной группой, в то время как в контрольной группе лучший результат составлял 80%. Ниже приведен фрагмент тестового задания.

Составьте диалоги, расположив следующие фразы в нужном порядке.

1. *Hey, let's drop the small talk. I got other affairs going on.*

2. *It must be quite important for you to have come all the way here at this time of night.*

3. *It really is, but there's no time to explain.*

4. *Let's restore it then.*

5. *My name's Brian Basco. I've brought you an object to be restored.*

6. *Ok. I don't want to take up any more of your time. See you later!*

7. *Our first predicament is the poor condition of the crucifix is in.*

8. *Quite a while ago*

9. *So, you are trying to find out the precise origin of this crucifix...*

10. *The scanner won't be able to perform an accurate analysis.*

11. *Well, alright. Let's see...*

12. *What can you tell us about the crucifix?*

Очевидно, что из данного массива лексического материала можно выделить аутентичные разговорные клише, которые используются в так называемом общем языке (General English), а также фразы и слова, относящиеся к научному стилю речи, которые могут быть использованы для общения на профессиональные темы. Предлагаемые упражнения дифференцировали это употребление.

По окончании эксперимента были отмечены положительные изменения в устной диалогической речи студентов. Среди них следует выделить: уверенное использование на практике выученных слов, умение грамотно формулировать вопросы, более активное и широкое использование разнообразных речевых формул реагирования, умение аргументировать свою точку зрения, сохраняя уважительное отношение к собеседнику, активное участие и заинтересованность в разговоре.

По окончании исследования были также проведены письменные и устные опросы среди студентов экспериментальной группы для выявления их отношения к использованию видеоигр в курсе изучения иностранного языка. В качестве положительных моментов были упомянуты увлекательность задания, новизна предъявления материала, большое количество новых слов и клише и легкость их запоминания. 100% студентов пришли к мнению, что компьютерная игра обладает мотивирующим характером. К отрицательным моментам студенты отнесли невозможность использования пауз в видеозаставках игры, в результате чего им пришлось делать многочисленные стопкадры.

В заключение следует особо акцентировать, что игра на уроке иностранного языка в вузе отнюдь не служит средством развлечения. Она призвана поддержать и усилить эффективность испытанных традиционных методов. С помощью игры студенты учатся применять полученные знания в ситуациях, максимально приближенных к реальным. Таким образом, игры позволяют использовать аудиторное время максимально интенсивно, повышают мотивацию обучающихся к изучению и использованию иностранного языка, а применение информационных технологий в реализации игрового подхода

создает условия для овладения иноязычными знаниями, умениями и навыками за пределами учебных аудиторий.

В качестве перспективных направлений в изучении дидактического потенциала компьютерных игр может быть рассмотрено исследование эффективности иноязычных компьютерных игр других жанров для развития различных видов речевой деятельности студентов.

Список литературы

1. Назаренко А.Л. Дистанционное обучение иностранным языкам: задачи, проблемы, перспективы // Сб. тр. I Междунар. науч.-практ. конф. «ИКТ в преподавании иностранных языков». – М., 2004. – С. 86–92.
2. Щукин А.Н. Методика обучения речевому общению на иностранном языке: учебное пособие для преподавателей и студентов языковых вузов. – М.: Изд-во ИКАР, 2011.
3. Anderson et al. Video Games in the English as a Foreign Language Classroom / Anderson et al. // In The Second IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning, edited by Mike Eisenberg, Kinshuk, Maiga Chang and Rory McGreal. – Los Alamitos, California: IEEE Computer Society. – 2008. – P. 188–192.
4. Chen Howard Hao-Jan, Christine Yang. «Investigating The Effects Of Video Game On Foreign Language Learning». In Proceedings Of The 6th International Conference On E-Learning And Games, Edutainment 2011, Edited By Maiga Chang, Wu-Yuin Hwang, Ming-Puu Chen, Wolfgang Muller. – Berlin: Springer-Verlag. – 2011.
5. Infographic: the Russian games market. – URL: <http://www.newzoo.com/infographics/russia-is-the-number-one-pc-gaming-country-in-the-world/> (дата обращения: 15.12.2015).
6. Miller M. The SIMs Meet ESL: Incorporating authentic computer simulation games into the language classroom / Hegelheimer V. // Interactive Technology and Smart Education. – 2006. № 3 (4). – P. 311–328.
7. Rankin Yolanda A., Rachel Gold, Bruce Gooch. «3D Role-playing Games As Language Learning Tools». In Proceedings Of Eurographics 2006, Edited By Eduard Groller And Laszlo Szirmay-Kalos. – New York: ACM, 2006. – P. 33–38.
8. Reinders Hayo, Sorada 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. – URL: http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2011/04/dce1049_reinders_2011.pdf (дата посещения: 15.01.2014).
9. Thorne S.L. Transcultural Communication In Open Internet Environments And Massively Multiplayer Online Games // In Mediating Discourse Online, Edited By Sally S. Magnan. – Amsterdam: John Benjamins. – 2008. – P. 305–327.
10. Zheng Dongping. Negotiation For Action: English Language Learning In Game-Based Virtual Worlds / Zheng Dongping et al. // Michael F. Young, Manuela M. Wagner, Robert A. Brewer // The Modern Language Journal. – 2009. – № 93 (4). – P. 489–511.