

ОБУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ ИГР

*Гафиятова Э.В., Другов А.В.**Казанский федеральный университет (г. Казань)*

Аннотация. В статье рассматривается роль игр, включая цифровые, в процессе обучения иностранным языкам. Автор акцентирует внимание на том, что игровые методы обучения способствуют повышению мотивации и вовлечённости учащихся, превращая их из пассивных слушателей в активных участников образовательного процесса. Игры создают условия для более глубокого понимания материала, развивают навыки говорения, чтения, письма и аудирования, а также помогают преодолеть барьеры отсутствия внутренней мотивации к изучению языка. Особое внимание уделяется цифровым играм, которые становятся важным инструментом современной педагогики. Исследования подтверждают их эффективность, демонстрируя, что переход между игровыми уровнями стимулирует выполнение новых задач, а продуманный дизайн игровых элементов положительно влияет на результаты обучения. Приводится пример авторской игры-квеста «Luc et son examen d'écologie», успешно использованной в рамках обучения студентов Казанского Федерального Университета на тему «Экология». Статья подчёркивает значимость интеграции игровых технологий в образовательный процесс для достижения лучших результатов в изучении иностранных языков

Ключевые слова: игровые технологии, иностранный язык, цифровые игры, коммуникативная компетенция, учебная мотивация.

Игры на занятиях иностранного языка являются эффективным инструментом для повышения мотивации и вовлечённости учащихся, а также для улучшения их языковых навыков. Это обусловлено тем, что изучение нового материала становится увлекательной деятельностью, способной превратить ученика из пассивного слушателя в активного участника процесса обучения, создать условия для нового понимания изученного материала. Игра – «такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми, такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть – ее задачи и нормы отношений между людьми [1].

Цифровые игры стали неотъемлемой частью современной культуры и образования. Они не только служат средством развлечения, но и оказывают значительное влияние на обучение, социальное взаимодействие и политический дискурс. Исследования в этой области охватывают широкий спектр тем, включая образовательные возможности, ценности, вовлечённость и социальные аспекты цифровых игр.

Эффективность такого метода связана с «переходом от уровня к уровню», позволяющим выполнять новые игровые действия [2]. Исследования показывают, что использование игр в обучении английскому языку способствует развитию коммуникативных навыков и делает процесс обучения более увлекательным и продуктивным. Игры способствуют повышению мотивации и вовлечённости учащихся, что особенно важно для тех, кто не имеет внутренней мотивации к изучению языка. Они помогают учащимся развивать навыки говорения, чтения, письма и аудирования, а также способствуют более глубокому усвоению материала. Цифровые игры значительно улучшают обучение студентов по сравнению с традиционными методами. Исследования показывают, что игры повышают мотивацию и вовлечённость учащихся, что, в свою очередь, улучшает результаты обучения. Кроме того, игры с дополнительными элементами дизайна положительно влияют на обучение, подчёркивая важность продуманного игрового дизайна.

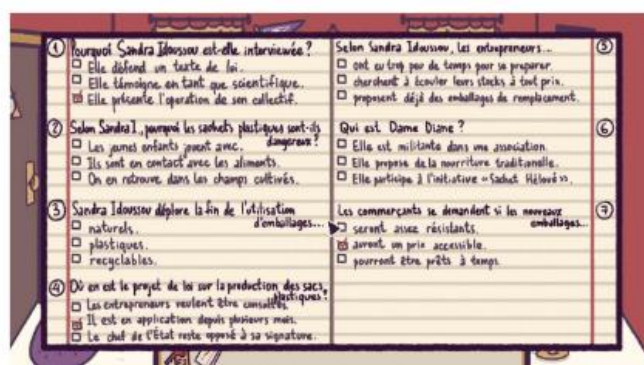
В качестве примера хотелось бы рассказать об опыте разработки авторской игры (автор Другов А.В.) обучающий «квест» под названием «Luc et son examen d'écologie». В таком качестве игра была интегративно использована в рамках опытного обучения на тему «Экология» со студентами Института филологии и межкультурной коммуникации Казанского Федерального Университета.

На наш взгляд, наиболее эффективными обучающими игровыми приложениями являются небольшие «квесты» в стиле «point-and-click», разбитые на подтемы (смысловые или функциональные) в зависимости от поставленных задач, и объединенные общим сюжетом и основными игровыми персонажами. Такие «квесты» могут охватывать отдельные блоки учебной программы или же всю программу, обеспечивая данный дидактический инструмент такими характеристиками как целостность, структурированность и последовательность. Игровой обучающий «квест» является сложной системой взаимосвязанных игровых и обучающих элементов, в общую структуру которого входят следующие компоненты:

- 1) меню и внутриигровой интерфейс;
- 2) запрограммированные элементы игровой механики (движение персонажей, перетаскивание внутриигровых объектов и т.д.)
- 3) игровые персонажи;
- 4) сюжет;
- 5) диалоги;
- 6) графические элементы и аудио сопровождение;
- 7) обучающие упражнения, направленные на развитие языковых навыков и речевых умений;
- 8) задания, присущие «квестам»;
- 9) средства контроля и оценки.



Доска с первым заданием.



Лист со вторым заданием.

Игры играют важную роль в повышении готовности учащихся к общению на английском языке. Они создают благоприятную атмосферу для взаимодействия и снижают уровень стресса, что способствует более эффективному обучению.

Игры могут быть адаптированы для различных образовательных целей и уровней подготовки учащихся. Учителя могут выбирать игры, соответствующие учебным целям, и использовать их для повышения качества преподавания.

Игры являются мощным инструментом в обучении английскому языку, способствующим не только развитию языковых навыков, но и формированию положительного отношения к изучению языка. Они помогают учащимся стать активными участниками учебного процесса и развивают в них любовь к обучению.

Список использованной литературы:

1. Евтюгина А. А. Деловое общение: от стиля к жанру / А. А. Евтюгина // Социокультурное пространство России: общество, образование, язык : [журнал] / [О. Н. Анциферова и др. ; под ред. А. В. Щетиной]. – Екатеринбург: Ажур, 2013. – Вып. 2. – С. 59–70.
2. Соболева Е. В. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования / Е. В. Соболева [и др.] // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2017. – Т. 7. № 4. – С. 7–25.
3. Drugov A.V, Gilmutdinova A.R, Gafiiatova E. V., Sadykova A.G, Computer games as a motivating teaching medium in teaching English to primary schoolchildren//Res Militaris. - 2022. - Vol.12, Is.3. - P.129-135.