

# ФОРМИРОВАНИЕ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ С ПОМОЩЬЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

**Л.К. Орлова**

**Аннотация.** В статье делается акцент на актуальности использования различных инновационных информационно-коммуникационных технологий, способствующих интенсификации обучения иностранному языку. Подчеркивается, что необходим переход на новые формы обучения иностранным языкам в соответствии с потребностями цифрового поколения обучающихся. Автором описываются возможности использования компьютерных игр для формирования иноязычной коммуникативной компетенции в условиях информатизации образования. Отмечается, что компьютерная игра на изучаемом языке моделирует учебную деятельность, погружая обучающихся в интерактивную иноязычную среду и повышая мотивацию к изучению иностранных языков. Автор выделяет ряд причин эффективности использования компьютерных игр в процессе обучения иностранному языку. Проанализировав ориентиры современно иноязычного образования и преимущества компьютерных игр, автор приходит к выводу о целесообразности их применения с целью формирования иноязычной коммуникативной компетенции.

**Ключевые слова:** информатизация образования, интенсификация обучения иностранному языку, инновационные технологии, информационно-коммуникационные технологии, иноязычная коммуникативная компетенция, компьютерные игры.

145

## A FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE FORMATION VIA COMPUTER GAMES

**L.K. Orlova**

**Abstract.** The article focuses on the relevance of using various innovative information and communication technologies that contribute to the intensi-

© Орлова Л.К., 2020



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License  
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

*fiction of foreign language learning. It is emphasized that the transition to new forms of foreign language learning is necessary in accordance with the needs of the digital generation of students. The author describes the possibilities of using computer games for building up foreign language communication competence in the conditions of informatization of education. It is noted that the computer game in the studied language simulates educational activity, immersing students in the interactive foreign language environment and increasing motivation for learning foreign languages. The author identifies a number of reasons for the effectiveness of using computer games in the process of foreign language learning. Having analyzed the guidelines of modern foreign language education and advantages of computer games, the author comes to the conclusion that it is expedient to use them in order to build a foreign language communication competence.*

**Keywords:** *education informatization, intensification of foreign language teaching, innovative technologies, information and communication technologies, foreign language communicative competence, computer games.*

В настоящее время в России реализуются различные федеральные программы, которые направлены на информатизацию общего и профессионального иноязычного образования. Под информатизацией образования понимают применяемые в методике обучения иностранным языкам меры по обеспечению образовательного процесса новыми информационно-коммуникационными технологиями, разработке новых учебно-методических материалов, подготовке будущих специалистов способных практически использовать потенциал инновационных технологий обучения. Информатизация иноязычного образования преобразует процесс овладения обучающимися «стратегиями активного получения и переработки информации с целью ее дальнейшего практического применения» [1, с. 83].

Цифровое поколение обучающихся требует перехода на новые формы обучения иностранным языкам. Со-

временный преподаватель иностранного языка должен владеть теоретическими знаниями о различных интенсивных информационно-коммуникационных технологиях и уметь практически применять их в своей педагогической деятельности. Новые информационно-коммуникационные технологии помогают «реализовывать методы активного обучения, создавать индивидуальные траектории обучения и активизировать самостоятельную учебную деятельность обучающихся» [1, с. 86]. Использование разнообразных технологий в процессе обучения иностранным языкам способствует совершенствованию знаний, умений и навыков обучающихся. В связи с тем, что дидактический потенциал компьютерных игр в формировании иноязычной коммуникативной компетенции не раскрыт полностью, и компьютерные игры только входят в отечественную методику преподавания иностранных языков, необходи-

мо исследовать особенности их использования в учебном процессе.

Отметим, что в условиях информатизации и интенсификации иноязычного образования содержание обучения иностранным языкам ориентировано на:

- формирование иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся во всех видах речевой деятельности (чтение, говорение, аудирование, письмо);

- формирование межкультурной компетенции обучающихся;

- развитие мотивации обучающихся к изучению иностранных языков и их использованию для получения и обмена информацией с представителями других стран и культур при помощи инновационных технологий в целом и компьютерных игр в частности;

- развитие умений самостоятельной учебной деятельности;

- активизацию познавательной деятельности обучающихся;

- развитие рефлексивной деятельности обучающихся.

Применение компьютерных игр в обучении иностранным языкам позволяет комплексно развивать данные аспекты при воспитании личности каждого обучающегося. По нашему мнению, технологию использования компьютерных игр целесообразнее всего внедрять в старших классах школы и бакалавриате вуза.

Вопрос создания «искусственной иноязычной среды» остается актуальным в современной методике иноязычного образования [2, с. 104]. Обладая высоким образовательным потенциалом для формирования иноязычной коммуникативной компетенции, компьютерная игра может

служить инструментом погружения обучающегося в интерактивную языковую среду, ставя перед ним определенную задачу (поиск определенного предмета, выход на новый уровень, победа над соперником), для решения которой необходимо применить знания иностранного языка как инструмента коммуникации и взаимодействия.

Компьютерные игры предоставляют учителям и преподавателям иностранного языка возможность реализовывать методы активного эвристического обучения. В процессе компьютерной игры на или после занятия иностранного языка обучающиеся имеют возможность самостоятельно добывать знания, систематизировать и творчески применять полученную информацию. Педагог выступает в роли консультанта, помощника или участника игры. Другими словами, компьютерные игры помогают решать задачи, связанные с формированием иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся и воспитанием самостоятельной творчески-мыслящей личности. С помощью компьютерных игр преподаватель может успешно организовывать творческий поиск обучающихся по самосовершенствованию своих знаний, навыков и умений в области изучаемого языка.

Применение компьютерных игр можно рассматривать как одну из инновационных дистанционных форм обучения иностранному языку, которая позволяет обучающимся самостоятельно осваивать изучаемый материал. Использование компьютерных игр в обучении иностранному языку помогает учитывать интересы и способности каждого обучающегося,

успешно осуществляя принципы личностно-ориентированного подхода. Интерактивная структура и богатые ресурсы компьютерной игры предоставляют обучающемуся доступ к языковой практике с реальными или виртуальными собеседниками, индивидуализируя траекторию обучения иностранному языку. Данные свойства также применимы к играм мобильного формата.

Современные обучающие и обучающие (изначально созданные для развлечения, но также имеющие образовательный потенциал) компьютерные игры способствуют созданию благоприятных условий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся в совокупности всех ее составляющих и развития познавательной активности обучающихся. Кроме того, применение компьютерных игр в области обучения иностранным языкам позволяет развивать у обучающихся умения самостоятельной учебной деятельности, осуществлять поиск, отбор, обобщение, классификацию и оценку новой информации.

Активная разработка обучающих компьютерных игр включает «широкий спектр учебных материалов, начиная от обычных упражнений, выполняемых в режиме соревнования, и заканчивая ролевыми стратегиями» [3, с. 106]. В связи с тем, что тематическое содержание компьютерных игр практически безгранично, их можно применять в рамках большинства существующих программ и УМК. Благодаря компьютерным играм старшеклассники и студенты могут ознакомиться со всевозможными вариантами изучаемого иностранного языка, используемыми в

различных контекстах. Применение компьютерных игр в образовательном процессе не только существенно влияет на результативность изучения иностранного языка, но и на формирование благоприятной обстановки в коллективе.

Более того, компьютерные игры на изучаемом иностранном языке могут в большой степени обогатить языковую и культурную практику обучающихся. Современная палитра разрабатываемых в мире обучающих компьютерных игр позволяет создать дидактический базис для иноязычного поликультурного образования, способствующий формированию у обучаемых представлений как о языковых, так и о культурных сходствах и различиях представителей стран родного и изучаемого языков. Некоторые компьютерные игры, например, жанра MMORPG (массовые многопользовательские онлайн ролевые игры), позволяют организовывать сетевое взаимодействие между обучающимися разных стран. Иными словами, такие компьютерные игры не только помогают достичь основную цель иноязычного образования — формирование иноязычной коммуникативной компетенции, но и способствуют формированию межкультурной компетенции обучающихся, подразумевающей способность контактировать с представителями других культур и стран с осознанием своей культурной принадлежности.

Проанализируем особенности применения компьютерных игр жанра «квест» в процессе обучения иностранному языку, в которых самостоятельное формирование нарратива (повествования) игроком имеет особое значение по сравнению, напри-

мер, с симуляторами, экшен и стратегиями. В данном случае язык становится не только объектом изучения, но и механизмом, который развивает память, внимание и мышление обучающегося в игровых условиях. Игры данного формата являются весьма популярными и в большей мере вызывают повышенный интерес у обучающихся 14–20 лет, так как они имеют удобный интерфейс, позволяют влиять на игровой сюжет, узнавать новую лексику и грамматику, развивать различные языковые навыки, например, навыки аналитического чтения. Использование новейших цифровых игровых устройств и компьютерных программ в большинстве случаев не требуется.

«Компьютерная игра (видеоигра) — это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнерами по игре, или сама выступающая в качестве партнера» [4, с. 103]. Основные причины эффективности применения компьютерных игр в обучении иностранным языкам:

- **Подача материала в контексте и его многократное повторение**

Богатое языковое содержание и его наглядность, заложенные в компьютерной игре, создают возможность осуществлять эффективный перенос приобретаемых знаний из виртуального в реальный мир, обеспечивая надежность его запоминания. Специализированная лексика изобилует во всех элементах большинства компьютерных игр: диалогах персонажей, инвентаре, настройках... Ее повторение и подача в контексте той или иной игры позволяет выучить обучающемуся в среднем несколько сотен новых языковых

единиц без особых усилий. К примеру, в ролевых играх одними из первых запоминаются слова *strength, intelligence, vitality, dexterity*. Наглядность подачи материала также способствует его лучшему запоминанию. Например, множество игр предполагают взаимодействие с сотнями различных предметов, которые визуализированы, позволяя развивать языковую догадку и интуитивно понимать их значение. Визуализированная информация, заложенная в видеоиграх, позволяет «моделировать коммуникативные ситуации, учитывать индивидуальный учебный стиль обучающихся» [5, с. 96].

- **Интерактивность**

Внедрение компьютерных игр в процесс обучения иностранным языкам способствует интерактивному взаимодействию обучающихся с виртуальными собеседниками и одноклассниками. Компьютерные игры на иностранном языке позволяют имитировать реальную деятельность коммуникантов. Эффективность такой интерактивной работы с иностранным языком выше, чем при чтении книг или просмотре аутентичных фильмов.

- **Разнообразность**

Сеттинги (миры) компьютерных игр очень разнообразны. Тематика почти безгранична: от вестерна до космоса. Разные компьютерные игры в зависимости от их жанра, наполняемости и характеристик позволяют совершенствовать разные аспекты изучаемого языка, иногда даже отдельные диалекты, сленг.

- **Удовольствие**

Положительные эмоции, получаемые во время игры, способствуют лучшему запоминанию информации,

так как мозг заинтересован и глубоко вовлечен в образовательный процесс средствами компьютерной игры. Для того чтобы максимально индивидуализировать процесс обучения иностранным языкам, необходимо подобрать оптимальную компьютерную игру каждому обучающемуся в зависимости от их возраста, языковой подготовки и интересов. В принципе, практически любая прописанная разработчиками на иностранном языке компьютерная игра может способствовать улучшению речевых навыков при условии ее прохождения на изучаемом языке.

Применение компьютерных игр в иноязычном образовании отвечает требованиям субъект-субъектной модели обучения, в которой обучающиеся становятся активными реципиентами информации. Компьютерная игра, созданная на изучаемом иностранном языке, может рассматриваться как альтернативный способ контроля сформированности каждого компонента иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся. Важно отметить, что использование определенной компьютерной игры для развития рецептивных и/или продуктивных видов речевой деятельности должно быть обусловлено целесообразностью использования данной компьютерной игры для решения конкретных учебных задач. К примеру, для развития умения письма можно применять онлайн-игры с наличием чатов, где обучающиеся могут участвовать в сетевых обсуждениях проходимой компьютерной игры.

Игровая индустрия XXI века не является статичной, она постоянно развивается и совершенствуется. На-

пример, сейчас разработчики компьютерных игр создают не только виртуальную (VR), но и дополненную реальность (AR), в которой практически исчезает грань между реальным и вымышленным игровым миром. Компонентный состав компьютерных игр, предлагаемый для обучения иностранному языку, по мере их развития будет также претерпевать изменения, выходя на новый уровень образовательных возможностей. Считаем, что лингвокреативные возможности применения компьютерных игр в процессе обучения иностранному языку по сравнению с традиционными методами и технологиями языкового обучения обширнее, так как они способствуют более быстрому, креативному и успешному освоению языкового материала, повышая качество сформированности иноязычной коммуникативной компетенции.

Переход от традиционной к инновационной компьютерно-игровой форме подачи языкового и речевого материала помогает успешно формировать иноязычную коммуникативную компетенцию обучающихся в совокупности всех ее компонентов, повышая мотивацию к дальнейшему изучению иностранного языка. В результате учебно-игровой деятельности обучающиеся приобретают знания, развивая свои языковые навыки и речевые умения. Мотивом же такой деятельности выступает заинтересованность игроков, а также эмоциональная и интеллектуальная напряженность, возникающая в процессе игры на компьютере. Обучение иностранному языку при помощи игрового процесса на компьютере несомненно получает положительный

отклик у современного поколения обучающихся. Игровая деятельность на компьютере стимулирует мышление обучаемых с учетом их психолого-педагогических особенностей, делает процесс обучения более разнообразным, создавая комфортную среду и вызывая особый интерес у обучающихся.

Нельзя не согласиться с тем, что «игровой момент в обучении является одним из условий самореализации обучающегося» [6, с. 33]. Однако обратим внимание на то, что, не смотря на соблазн, не стоит злоупотреблять компьютерными играми, так как чрезмерное использование развлекательных ресурсов может привести к аддикции обучающихся (особенно подростков). Для предотвращения проблемы зависимости, вызванной чрезмерным увлечением компьютерными играми, необходим постоянный мониторинг игрового процесса обучающихся на компьютере учителями и преподавателями с одной стороны и родителями с другой. Оптимальное время проведения за компьютерной игрой в день — один час, которого вполне достаточно для отдыха и улучшения речевых навыков и умений. При выборе компьютерной игры преподавателю стоит проанализировать объем новой лексики и общую сложность интер-

претации содержания игры, сопоставив их с языковым уровнем обучающихся, также стоит обратить внимание на возрастные ограничения, указываемые создателями. В зависимости от содержания и специфики той или иной компьютерной игры на иностранном языке степень ее образовательной ценности может значительно варьироваться.

Подчеркнем, что при правильном применении педагогами компьютерных игр на иностранном языке их методический потенциал в процессе формирования иноязычной коммуникативной компетенции старшеклассников и студентов огромен. Использование компьютерных игр на изучаемом языке в комплексе с традиционными технологиями обучения способствует погружению обучающихся в языковую среду, позволяя повысить их конкурентоспособность. Одна и та же компьютерная игра может быть использована для развития одного или нескольких видов речевой деятельности одновременно, что также зависит от целей и способов ее применения. Таким образом, компьютерные игры могут быть успешно реализованы в качестве инновационного образовательного средства формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Сысоев, П.В.* Основные направления информатизации языкового образования // Рема. 2013. № 4. С. 83–95.
2. *Касаткина, Н.Н., Личак, Н.А.* Использование ИКТ в преподавании иностранного языка в вузе в рамках компетентностного подхода // Ярославский педагогический вестник. 2018. № 2. С. 100–107.
3. *Дмитренко, Т.А.* Организация языкового образования с использованием ИКТ // Высшее образование в России. 2017. № 1. С. 105–109.

4. Сульгина, Е.Г., Вьюхина, А.К. Компьютерные игры как инструмент обучения, их роль в саморазвитии учащегося // Вестник науки и образования. 2016. № 6 (18). С. 102–105.
5. Дергаева, С.С. Цифровые видеоигры как инструмент формирования коммуникативной компетенции студентов // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. Т. 8. № 3 (28). С. 93–96.
6. Лобачева, Н.А. Концепция гейминга и ее роль в образовательном дискурсе // Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Педагогика. 2018. № 2. С. 32–42.

#### REFERENCES

1. Dergaeva S.S. Tsifrovye videoigry kak instrument formirovaniya kommunikativnoi kompetentsii studentov, *Azimet nauchnykh issledovaniy: pedagogika i psikhologiya*, 2019, t. 8, No. 3 (28), pp. 93–96. (in Russian)
2. Dmitrenko T.A. Organizatsiya yazykovogo obrazovaniya s ispolzovaniem IKT, *Vyshee obrazovanie v Rossii*, 2017, No. 1, pp. 105–109. (in Russian)
3. Kasatkina N.N., Lichak N.A. Ispolzovanie IKT v prepodavanii inostrannogo yazyka v vuze v ramkakh kompetentnostnogo podkhoda, *Yaroslavskii pedagogicheskiy vestnik*, 2018, No. 2, pp. 100–107. (in Russian)
4. Lobacheva N.A. Kontseptsiya geiminga i ee rol v obrazovatelnom diskurse, *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Pedagogika*, 2018, No. 2, pp. 32–42. (in Russian)
5. Sulgina E.G., Vyukhina A.K. Kompyuternye igry kak instrument obucheniya, ikh rol v samorazvitiy uchashegosya, *Vestnik nauki i obrazovaniya*, 2016, No. 6 (18), pp. 102–105. (in Russian)
6. Sysoev P.V. Osnovnye napravleniya informatizatsii yazykovogo obrazovaniya, *Rema*, 2013, No. 4, pp. 83–95. (in Russian)