

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: ИКТ в преподавании иностранных языков»

Компьютерная игра жанра квест в обучении культуре общения на иностранном языке

Научный руководитель – Назаренко Алла Леонидовна

Шайхлисламова Лилля Финадовна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Кафедра лингвистики и информационных технологий, Москва, Россия

E-mail: Lillie9@mail.ru

Говорение выполняет функцию средства общения, взаимодействия с другими людьми, это вид человеческой деятельности. В контексте преподавания иностранных языков оно рассматривается как умение первостепенного значения. Диалогическая речь - одна из форм речевого общения. Очевидно, обучить говорению на иностранном языке в условиях вуза без создания специальных условий общения нельзя. Общение в рамках учебного занятия отличается от реального общения, поэтому возникает необходимость в создании коммуникативных ситуаций, максимально приближенных к реальным, что особенно важно в обучении профессионально ориентированному общению студентов неязыковых специальностей.

В условиях внедрения информационных технологий в учебный процесс применение игровых методов на основе информационных и коммуникационных технологий открывает большие возможности для развития культуры общения студентов посредством их погружения в условные ситуации. Среди постоянно обновляющихся технологий особое место занимают компьютерные игры, Игровые программы сочетают в себе характеристики игровой деятельности и возможности компьютерных технологий, привычных для современного молодого поколения. Выделить использование игр следующих жанров:

- Симуляции: The Sims
- Массовые многопользовательские онлайн игры: World of Warcraft
- Многопользовательские виртуальные среды: Second Life.
- квесты: Trace Effects.

Trace Effects - квест-игра, созданная Правительством США для обучения школьников американскому варианту английского языка и повышения уровня культуры общения. Игра состоит из девяти глав, каждая из которых в конце сопровождается языковыми упражнениями. Цель игрока заключается в решении поставленных задач путем интеракции с игровыми персонажами. Баллы начисляются исходя из выбора наиболее уместных и наиболее вежливых реплик в диалоге с персонажами. Таким образом, данная игра обладает большим дидактическим потенциалом для развития диалогических умений, в особенности культуры устно-речевого общения. Речевые клише, используемые в данной игре, затем проверяются в тестовых заданиях и диалогах студентов.