

УДК 37

DOI 10.21661/r-496723

*Т.А. Воскресенская***МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРИМЕНЕНИЮ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ SIMS ДЛЯ РАЗВИТИЯ ИНОЯЗЫЧНЫХ
ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ**

Аннотация: в данной статье рассматриваются проблемы обучению английскому языку современный младших школьников, которых еще называют «цифровыми аборигенами». Дети, рожденные с «гаджетами в руках», требуют применения новых средств обучения иностранному языку. На примере видео игры SIMs показана возможность вовлечения обучающихся в школьную программу, которая помогает увеличить мотивацию, интерес и повысить авторитет учителя на уроках. Конечно, это требует подготовленного оборудования, а самое главное желание учителя быть на одной волне с обучающимися.

Ключевые слова: гаджеты, виртуальный мир, компьютерные игры, изучение языка, процесс обучения, SIMs.

*T.A. Voskresenskaia***METHODICAL RECOMMENDATIONS ON THE USE OF COMPUTER
GAME SIMS FOR THE DEVELOPMENT OF FOREIGN
LANGUAGE LEXICAL SKILLS**

Abstract: this article deals with the problems of teaching modern English to younger schoolchildren, who are also called «digital natives». Children born with «gadgets in their hands» require the use of new means of teaching a foreign language. Using the video game SIMs as an example, the possibility of involving students in the school curriculum, which helps to increase motivation, interest, and increase the authority of a teacher during lessons, is shown. Of course, this requires specific equipment, and most importantly, the teacher's desire to be on the same wavelength with the students.

Keywords: *gadgets, virtual reality, computer games, studying languages, teaching process, SIMs.*

В настоящее время, когда школьники большую часть времени проводят в виртуальном мире, использование сетевых видеоигр на уроке иностранного языка необходимость, которая позволяет реализовать личностно-ориентированный подход в обучении, а также обеспечивает мотивационную составляющую обучающихся, повысит авторитет педагога, который владеет всеми современными тенденциями в обучении. Использование сетевой игры на уроке английского языка и дома позволит тренировать различные виды речевой деятельности, снимать стрессовые ситуации обучающихся, связанные со страхом сделать ошибку, создавать коммуникативные ситуации.

Как пишет зарубежный исследователь и геймер Merle Boon в своей статье «Learning English with video games» он прилагал очень много усилий, чтобы выучить английский язык в школе, пытался хорошо сделать домашнее задание, но прогресса не было и его только ругали и ставили плохие оценки, он боялся совершить ошибку и замкнулся в себе и тогда он перестал вообще заниматься и стал играть в компьютерные игры. Через какое-то время он стал болтать на английском со своими партнерами по игре, уверенность возрастала и даже показатели в школе улучшились! Мы все знаем стандартные предложения по улучшению языковых навыков: смотреть английские фильмы, слушать музыку на иностранном языке, чтобы погрузиться в культуру, но почему бы не использовать видео игры на языке оригинала для улучшения лексических навыков изучаемого языка? Тем более, что в видео игры все равно все играют. Видео игры – это не лучший путь в изучении языка, это просто другой, еще один вариант погрузить себя в английский язык. Мы знаем, что с помощью видео игры можно повысить мотивацию обучающихся иностранному языку и, что ученики с хорошим отношением к английскому языку имеют больше шансов усердно трудиться и продолжать учиться, когда учеба становится сложной [Mark Goomrot] Как сказал Стив Джобс: «Единственный способ сделать большую работу- это любить то, что ты делаешь».

В данном исследовании мы рассматриваем одну из частей серии игр SIMs. SIMs – серия видеоигр в жанре симулятор жизни, разработанная гейм-дизайнером Уиллом Райтом и компаниями Maxis и The SIMs Studio. По состоянию на 2016 год по всему миру было продано более 200 миллионов копий, что делает ее одной из самых успешных и продаваемых видеоигр в истории.

Симулятор жизни – жанр компьютерных игр, в котором игрок управляет жизнью одного или нескольких виртуальных существ. Игры-симуляторы становятся все более реалистичными и интерактивными, что усиливает дискуссию об их потенциале в изучении языка (Coleman 2002, Crookall 2002).

Еще в 60–70 х годах прошлого века появился метод TPR (Total Physical Response – метод полного физического реагирования) основанного Джеймсом Ашером, который наблюдал за освоением первого языка у детей, и заметил, что дети слушают речь взрослых и выполняют команды, прежде чем сами начинают говорить. Ашер сделал вывод, что слова и фразы лучше всего запоминаются, когда на них реагируют действием. Этот метод занял особое место в обучении дошкольников и младших школьников, хотя изначально предназначался для взрослых. Игры симуляторы имеют подобный эффект, где каждое действие сопровождается фразой, реакция выражением в совокупности с красивой графикой и поощрительными бонусами делает эти игры невероятно популярными.

Большая часть дискуссии была сосредоточена на их способности обеспечить привлекательные заменители реального опыта для учащихся, которые не покидая комфорта своих парт, попадают в виртуальные миры, богатые возможностями лингвистического общения на и коммуникативной практики на английском языке.

Многие иностранные ученые Brown, Collins, Duguid пишут, что симуляторы в изучении языка приносят пользу учащимся, поощряя использование языка в очень специфических контекстах. Другой зарубежный исследователь Bullard 1990 считает, что симуляции способствуют использованию метакогнитивной стратегии и способствуют развитию стратегической и коммуникативной компетенции, помогая учащимся оценивать характеристики ситуаций с использованием языка, установить коммуникативные цели, спланировать ответы и контролировать выполнение своих планов.

Такие иностранные исследователи как Joines, Nemitcheva 1995 считают, что наличие ролей у обучающихся в играх симуляторах помогают снизить аффективные барьеры на пути к приобретению языковых навыков, а также способствуют развитию межкультурной коммуникации. Симуляции ориентированы на учащихся, поскольку они дают возможность решать проблемы без «авторитетного» убеждения учителя. Играя в игры симуляторы обучающемуся предоставляется сценарии в реальном режиме времени и мгновенную обратную связь, это может помочь в преодолении расстояния между обучающимися и целевой языковой культурой и тем самым обеспечить реалистичные социокультурные контексты для изучения языка [Purushotma, 2005].

В данной серии игр SIMs игрок создает виртуальных людей, «симвов», причем игрок сам выбирает цвет кожи, гендерную принадлежность, цвет волос, глаз, наряды и макияж. Это все сопровождается картинками, дублируется словами и выражениями, поэтому в игру может играть люди всех возрастов и любого уровня английского языка. Собирается незабываемый гардероб, присваиваются уникальные черты характера: веселый, умный, дружелюбный, активный, музыкальный, спортивный и так далее. Следующий этап игры – выбор дома, планировка комнат, пространства, дизайн интерьера, заполнение пространства мебелью и фурнитурой. Выбор очень велик и очень реалистичная графика, как дизайнерское приложение, также игрок должен следить за настроением своих героев, помогать удовлетворять потребности и исполнять желания.

Игры серии SIMs существуют в разных наполнениях: дом, семья, путешествия, карьера и так далее. Все это погружает игрока в определенную атмосферу жизни американского образа жизни, что также способствует лучшему усвоению языка. Этот тематический формат SIMS City, SIMs Sport, SIMs Travell и другие очень удобен для изучения на уроках английского языка, так как позволяет использовать отдельные серии для изучения отдельных тем.

При выборе языковой направленности данного исследования, улучшения лексических навыков у младших школьников выбор видео игры SIMs считается подходящим по нескольким причинам. Во-первых, в SIMs используется

огромное количество названий повсеместных предметов, действий и ситуаций, с которыми сталкиваются учащиеся в игровой среде, простые прилагательные и глаголы действия более низкого уровня, что является темами для изучения английского языка 2–4 класса средней школы. Это воздействие можно охарактеризовать как тип мультимедийной аннотации, поскольку элементы игровой среды помогают установить лексические значения. Во-вторых, моделирование игровой среды вносит уникальный вклад в приобретение словарного запаса, как это определено структурой нагрузки вовлечения, которая была предложена в качестве альтернативы разнице между случайным и намеренным обучением, часто обсуждаемой в литературе по улучшению лексических навыков в изучении иностранного языка. И в-третьих, игру можно установить абсолютно бесплатно как на смартфон, так и на стационарный компьютер, что делает эту игру доступной практически всем участникам как в школе, так и дома, хотя дополнительные опции надо оплачивать, базовое наполнение бесплатно.

Данную компьютерную игру можно использовать как дополнительный материал на уроках английского языка и дома. Она может быть использована, как инструмент для закрепления новых лексических единиц, а также для развития коммуникативности учеников. В эту игру можно играть группами учеников, создавая целые коммуникативные единицы, где каждый отвечает за определенного персонажа или устраивать групповые тематические соревнования. За счет большого количества повседневной лексики только на английском языке учащиеся смогут освоить навыки говорения, более того, хорошая анимация эффективно повлияют на ход обучения и вызовет большой интерес к изучению языка.

Проведенное исследование показало, что ученикам 4 класса скучно и не интересно на уроках английского языка, они должны учить и запоминать слова, обороты, писать проверочные контрольные. Отсутствуют мотивация к изучению языка и хоть какая-то вовлеченность.

Более того, исследование выявило незавидную картину того, что почти 100% учащихся нашей целевой группы посещают курсы или репетиторов по английскому языку, которые помогают с выполнением домашнего задания по

английскому языку и изучением дополнительного материала. Используя видео игру SIMs позволит изменить отношение обучающихся и сделать урок и задания более увлекательными. Эффективность данной игры определяется ее организацией и управлением учебным процессом.

Важной задачей учителя является эффективное и обоснованное применение данной игры:

- использовать данную игру с учетом возраста и возможностей обучающихся;
- применять игру SIMs следует постепенно, в определенные уроки, связывая тему материала и тему сюжета игры, чтобы урок из познавательного не превратился в развлекательный;

- использовать данную игру должно быть просто и доступно каждому обучающемуся, для этого учитель должен поговорить с родителями и учениками и убедиться, что у всех есть доступ и возможность использования игры как на уроке, так и дома при выполнении домашнего задания;

- перед началом игры учитель должен разобрать комплекс упражнений, закрепление которых будет происходить с помощью игры;

- необходимо выделить главные моменты из потока информации, избыточный поток информации может негативно отразиться на усвоении материала.

Использование компьютерной игры возможно при выполнении следующих условий:

- умение преподавателя хорошо разбираться в навигации игры и использовать все ее возможности. Как уже упоминалось выше, дети, рожденные в эпоху Интернета и проводящие в сети много времени, хорошо разбираются во всех моментах игры, поэтому учителю необходимо поддерживать свой авторитет на высоком уровне;

- наличие необходимого оборудования для обучающего процесса.

Преимущества использования данной сетевой игры при обучении лексическим навыкам на начальном этапе:

- видео материал активизирует память, мышление, воображение.

- помогает сократить использование русского языка на уроке;

- делает урок занимательным;
- снимает тревожность у обучающихся;
- позволяет дифференцировать обучение и служит одним учащимся для ликвидации пробелов, другим – для расширения знаний.

Основные принципы использования компьютерной игры:

- использование игры должно осуществляться строго ограниченное время;
- четкое использование темы сюжета игры и тем материалом, который надо изучить и отработать.

Таким образом, правильно организованная работа обучающегося с использованием компьютерной игры SIMs может способствовать в частности росту их познавательного и коммуникативного интереса, что в свою очередь будет содействовать активизации и расширению возможностей самостоятельной работы обучаемых по овладению английским языком как на уроке, так и во внеурочное время.

Список литературы

1. Crook C., (1996) Schools of the future. In Gill, T. Electronic Children. How children are responding to the information revolution (pp.75–88) London
2. Croocall, D. ed. (2002) Editorial: Simulation in language learning. Simulation & Gaming 33, 273–274.
3. Druckman, D. (1995) The educational effectiveness of interactive games.
4. Ellis. R (1999) Learning a second language through interaction.
5. Андрианова Т.В. Современные тенденции информатизации и медиатизации общества. Научно-аналитический обзор / Т.В. Андрианова, А.И. Ракитов. – М.: Инион, 1991. – 115 с.
6. Бим И.Л. Обучение иностранному языку. Поиск новых путей // ИЯШ. – 1989. – №1. – С. 16-21.

References

1. Crook, C., & Gill, T. (1996) Schools of the future. In Electronic Children. How children are responding to the information revolution (pp.75-88) London.

2. Croocall, D. ed. (2002) Editorial: Simulation in language learning. *Simulation & Gaming* 33, 273-274.
 3. Druckman, D. (1995) The educational effectiveness of interactive games.
 4. Ellis, R. (1999) Learning a second language through interaction.
 5. Andrianova, T. V., & Rakitov, A. I. (1991). *Sovremennye tendentsii informatizatsii i mediatizatsii obshchestva. Nauchno-analiticheskii obzor.*, 115. М.: Inion.
 6. Bim, I. L. (1989). *Obuchenie inostrannomu iazyku. Poisk novykh putei. ПаSh*, 1, 16-21.
-

Воскресенская Татьяна Анатольевна – магистрант Института гуманитарных наук ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный университет им. И. Канта». Россия, Калининград.

Voskresenskaia Tatiana Anatolievna – master's student at the Institute of Humanities of FSAEI of HE "Immanuel Kant Baltic Federal University". Russia, Kaliningrad.