



Open Access Repository

[www.ssoar.info](http://www.ssoar.info)

## Применение видео игр в методике обучения деловому иностранному языку

Карустина, Lyubov

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Карустина, Л. (2013). Применение видео игр в методике обучения деловому иностранному языку. *Концепт (Kirov): Scientific and Methodological e-magazine*, 3, 1-6. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-341797>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

### Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more Information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>



## Применение видеоигр в методике обучения деловому иностранному языку

**Аннотация.** Статья посвящена проблемам применения видеоигр на занятиях по иностранному языку при подготовке студентов экономического вуза. Автор исследует преимущества и недостатки использования видеоигр при подготовке будущих специалистов. В статье приводится классификация видеоигр, сделанная на основе практического опыта проведения подобного рода занятий в Самарском государственном экономическом университете.

**Ключевые слова:** видеоигры, иностранный язык, студенты-экономисты, классификация видеоигр, повышение мотивации обучения, современные средства обучения.

Новое поколение студентов рождается и живет в широко информатизированной среде. Следует заметить, что это новое поколение не разделяет эту информатизированную среду на учебную и личную. Пути познания и методы переработки информации в обыденной жизни накладываются и на учебный процесс.

Следовательно, на первый план выходит необходимость придать процессу обучения более неформальный тон, особенно, что касается развития навыков и умений получения, переработки и использования информации, коммуникативных компетенций студентов.

Одна из главных целей сегодня – сделать преподавание живым для большей заинтересованности студентов в предмете, для активного вовлечения их в процесс. Конечно, существует на сегодняшний день огромное количество методов и педагогических стратегий для разработки, наполнения и ведения своего курса.

Какова основная идея для преподавателя и студента в процессе обучения деловому иностранному языку? Это – общение. По Р. Марру 70% своего времени руководители тратят на общение [1]. Деловое общение – это искусство, позволяющее войти в контакт с другими лицами или организациями для получения взаимовыгодных результатов [2]. Успех предприятия или фирмы в значительной степени зависит от способности общаться с людьми внутри коллектива и вне его. Следовательно, научить студентов строить необходимые предложения на иностранном языке, реагировать на повседневные ситуации общения, заставить «заработать» грамматику и словарный запас – вот необходимые этапы работы обучающего.

Возникает ряд вопросов. Как стимулировать мотивацию обучающегося и его любознательность к языку и культуре? Какие методы обучения выбрать, чтобы «погрузить» студента в реальные условия общения на иностранном языке и побудить его к поиску быстрых коммуникативных решений в различных ситуациях делового общения?

Новые технологии в передаче информации внесли много изменений в обучение коммуникации, и преподаватель не может не считаться с этим фактом. Отныне он обязан предоставить студенту все доступные и современные возможности при проведении своих занятий: использование аудио-, видео материалов, вебсайтов, социальных сетей и электронных почтовых ящиков, скайпа и т. п.

Так же в достижении вышеназванных целей неоценимую услугу нам может оказать использование на занятиях видеоигр. Недавнее исследование, проведен-



ное с участием преподавателей из Великобритании и Франции, показало, что из 1000 преподавателей 25% опрошенных играют в свободное время на компьютере в видеоигры [3].

Проанализировав опыт введения видеоигр в процесс обучения иностранным языкам в экономическом вузе, остановимся на полученных нами результатах.

Данный вид работы не только упрощает обучение деловому иностранному языку, но и обеспечивает овладение необходимыми компетенциями в письме, чтении, аудировании и устной речи.

Видеоигры приближают обучение к реальной действительности, так как моделируются ситуации делового общения на иностранном языке: ведение переговоров, урегулирование рабочих конфликтов, прохождение собеседования и т. п.

Важным моментом в использовании видеоигр на занятиях по иностранному языку является тот факт, что студенты сами могут варьировать свой уровень и ритм прохождения игры от начального до продвинутого, всё больше и больше погружаясь в процесс общения с экранными героями.

Использование видеоигр значительно увеличивает мотивацию студентов, так как он является активным участником обучения, а не пассивно наблюдает за происходящим. Он вовлечен в происходящее, являясь главным мозговым центром всего действия. Каждый последующий шаг в игре – определенный опыт и одновременно еще большая стимуляция к познанию.

Коммуникация между игроками способствует быстрее социальной адаптации обучающегося, его социальной идентификации.

Видеоигры так же помогают снять языковой барьер, так часто мешающий полноценному общению. Уходит страх сделать ошибку в реальном мире, так как в виртуальной игре совершение этой ошибки выглядит уже не так устрашающе.

Удовольствие от процесса прохождения игры, энтузиазм на завершающей стадии обсуждения пройденного уровня – еще одно преимущество в использовании данного метода обучения.

В дополнение, представляется очень эффективным ресурсом вовлечение студентов в игры, в которых необходимо проходить задания в команде, создавая, например, сценарий действий и поступков экономиста-руководителя. Одним из важнейших умений будущего руководителя и бизнесмена является умение слушать и слышать (табл. 1).

Таблица 1

## Положительные стороны использования видеоигр на занятиях по обучению деловому общению на иностранном языке

1.	Обеспечение овладением необходимыми компетенциями в письме, чтении, аудировании и устной речи.
2.	Приближение обучения к реальной действительности, моделирование ситуаций делового общения на иностранном языке.
3.	Возможность варьирования уровня и ритма прохождения игры от начального до продвинутого этапов.
4.	Увеличение мотивации обучающихся.
5.	Быстрая социальная адаптация студентов.
6.	Преодоление языкового барьера.
7.	Чувство удовольствия от процесса и энтузиазм.
8.	Развитие командного духа в решении поставленных аналитических и стратегических задач.
9.	Улучшение внимание и развитие креативности.



Незаменимым помощником являются игры на составление документов, схем, графиков и диаграмм. С их помощью студенты могут так же познакомиться с работой в системах Microsoft Office Excel, Microsoft Exchange Server на иностранном языке.

Видеоигры на построение представляют собой формат, удобный для изучения письменной речи: орфографии, грамматики, пополнения словарного запаса. Упражнения на преодоление трудностей в написании иностранных слов и предложений органично включены в общую канву игры, что гораздо лучше стимулирует обучающегося к работе. В случае, если речь идет о студентах с начинающим уровнем обучения, то целесообразнее использовать игры с большим визуальным обеспечением. Для более продвинутых в деловом иностранном языке студентов можно предложить, например, варианты видеоигр, в которых играющий-обучающийся описывает в сочинении свою деловую командировку по виртуальному миру игры.

Отдельно следует остановиться на таком вопросе, как использование приключенческих видеоигр. Нам представляется возможным включение последних в курс по обучению страноведческим реалиям стран изучаемого языка. Данный аспект должен занимать достойное место в комплексной системе обучения иностранным языкам, так как, владея языком, не всегда можно успешно проводить коммуникацию с представителями других культур в силу незнания особенностей их культуры. Играя в такие приключенческие игры, студенты познают социокультурные различия между странами, языками и ведут так называемый виртуальный дневник различий на иностранном языке.

Так же с успехом можно осваивать исторические игры, помогающие обучаемым, погружаясь в виртуальную историю страны изучаемого языка, понимать ее язык и культуру.

В последнее время наше внимание привлекают креативные (или концептуальные) видеоигры, в которых обучающимся предлагается самим определить время, стиль, количество героев и схемы развития событий в игре. Студенты создают свою личную концепцию игры. Считаю, что данный вид игр стимулирует креативное мышление и повышает скорость принятия управленческих решений, что незаменимо для студентов экономического вуза в их будущей профессии.

Развитие навыков чтения, а именно добычи, переработки и использования текстовой информации отрабатывается в информативных видеоиграх. Представленные в них тексты являются аутентичными и подобраны по различным уровням.

Итак, хотелось бы выделить классификацию видеоигр, которые используются на занятиях по обучению деловому иностранному языку.

1. Игры на построение. Незаменимы при обучении грамматике, письму, пополнению словарного запаса.

2. Приключенческие игры. Эффективны для познания страноведческих реалий страны изучаемого языка.

3. Исторические игры позволяют студентам окунуться в историю страны и историю языка.

4. Персонализированные игры, в которых обучающийся играет виртуальную роль в смоделированной ситуации делового общения.

5. Командные (групповые) игры. В них развивается умение слушать и слышать других участников акта коммуникации. Такие видеоигры эффективно способствуют развитию навыков аудирования.

6. Графические игры на составление графиков, диаграмм, деловых презентаций на иностранном языке.



7. Креативные или концептуальные видеоигры по созданию сюжетной линии перед игрой, выбор тактики и стратегии игры. Подобный вид работы стимулирует креативную активность будущих специалистов в экономической области.

8. Информативные игры, затрагивающие вопросы обучения всем видам чтения (табл. 2).

Таблица 2

### Классификация видеоигр, используемых на занятиях по обучению деловому иностранному языку

№	Название игр	Сферы применения
1	Игры на построение	Незаменимы при обучении грамматике, письму, пополнению словарного запаса.
2	Приключенческие игры	Эффективны для познания страноведческих реалий страны изучаемого языка.
3	Исторические игры	Позволяют студентам окунуться в историю страны и историю языка.
4	Персонализированные игры	Обучающийся играет виртуальную роль в смоделированной ситуации делового общения: ведение переговоров, урегулирование рабочих конфликтов, прохождение собеседования и т.п.
5	Командные (групповые) игры	В них развивается умение слушать и слышать других участников акта коммуникации. Такие видеоигры эффективно способствуют развитию навыков аудирования.
6	Графические игры	Учат составлять графики, диаграммы, деловые презентации на иностранном языке.
7	Креативные (концептуальные) игры	Стимулируют креативную активность студентов - будущих специалистов путем выполнения заданий на создание сюжетной линии перед игрой, выбор тактики и стратегии игры.
8	Информативные игры	Затрагивают вопросы обучения всем видам чтения.

Таким образом, в руках современного преподавателя оказывается мощное орудие развития всех умений и навыков иноязычной деловой речи студентов. Полагаем, что педагогический интерес к данной проблеме будет с годами только увеличиваться. Применение видеоигр на занятиях по иностранному языку является, на наш взгляд, мощным стимулом как для самого обучающегося, так и для обучающегося. Последнему необходимо на подобных занятиях мобилизовать все свои знания для достижения наилучшего результата.

Однако, в ходе применения видеоигр на занятиях по обучению деловому иностранному языку мы столкнулись с рядом проблем.

Во-первых, достаточно сложным оказалось подобрать игры для обучения французскому языку, в отличие от видеоигр на английском языке. Последние были более полно и широко представлены в интернете и на рынке программного обеспечения. Причины данного явления, возможно, кроются в недостаточной коммерческой поддержке по написанию видеоигр на французском языке или в отсутствии достаточного педагогического интереса к данному виду работы в Высшей школе Франции.

Во-вторых, большинство представленных видеоигр были узко научно направленными на обучение информатике, математическому моделированию, компьютерному моделированию и т. д. Именно для этих областей на рынке представлено наибольшее количество видеоигр. Не все просматриваемые нами материалы были применимы к обучению именно деловому иностранному языку.



В-третьих, затруднения вызвал поиск видеоигр с большей креативной направленностью. Большинство игр разрабатывались с учетом подстановки различных элементов, заменой уже созданных моделей и образцов.

Преподаватель должен сам отбирать все представленные видеоигры, следовательно, он должен играть в них сам от начала до конца. Однако далеко не все педагоги могут и любят это делать. Иногда, чтобы понять, какие элементы возможно использовать на занятиях по обучению иностранным языкам и что ценно в игре с педагогической и методической точек зрения, необходимо пройти все уровни видеоигры несколько раз.

Не все игры удалось целиком использовать на занятии в ВУЗе в силу ограниченного времени проведения урока. Здесь преподавателю приходится применить все свое мастерство и умение по вычленению определённого учебного материала из видеоигры для проработки на занятии (если программное обеспечение видеоигры позволяет это сделать).

Следует учитывать тот факт, что эффективность обучения деловому иностранному языку посредством видеоигр зависит так же и от возможностей мультимедиа представлять информацию в живой и интерактивной манере (табл. 3).

Таблица 3

### Проблемы в использовании видеоигр на занятиях по обучению деловому иностранному языку

1	Неравномерное распределение видеоигр по изучаемым языкам: частота встречаемости видеоигр на английском языке выше по сравнению с французским языком.
2	Недостаточное количество видеоигр на обучение деловому общению на иностранном языке.
3	Необходимость для преподавателя иметь желание и достаточно свободного времени для прохождения видеоигр дома с целью выявления их педагогической и методической пригодности для обучения деловому общению на иностранном языке.
4	Ограниченность по времени проведения занятия в вузе (80–90 минут).
5	Не всегда достаточно высокое качество мультимедиа.

Интеграция компьютера в учебный процесс стала повсеместной в XXI веке. Быстрое развитие и распространение видеоигр в обществе – неотъемлемая деталь нашего времени. Современное поколение студентов – поколение мобильных информатизированных людей, которые с большим удовольствием включаются в учебный процесс, если последний не сильно отличается от их привычной повседневной жизни: мобильный телефон, социальные сети, скайп, видеоигры.

Можно подвергнуть критике вопрос применения видеоигр на занятиях по обучению деловому общению на иностранном языке – где грань между игрой и учебой? Одни полагают, что видеоигры – это неотъемлемая часть обучения, другие, вероятно, возразят, что либо игра, либо учеба. Хотелось бы заметить, однако, что все мы учимся, совершая ошибки, и гораздо приятнее и эффективнее совершать их в виртуальном мире, чем на реальных переговорах с деловыми партнерами или на собеседовании в отделе по набору персонала в международной компании.

### Ссылки на источники

1. Управление персоналом в условиях социальной рыночной экономики / Под ред. Р. Марра. – М.: Изд-во МГУ, 1997. – 480 с.
2. Бизнес-словарь. – URL: <http://www.businessvoc.ru>.
3. Tomshardware. – URL: <http://www.tomshardware.fr>.

**Abstract.** This article deals with the problems of using of video games in the classroom for teaching business foreign language for students in the economic university. The author examines the advantages and disadvantages of using video games in preparation for future professionals. The article provides a classification of video games based on the experience of this kind of training in Samara State University of Economics.

**Keywords:** video games, foreign languages, economics, the classification of video games, increase learning motivation, modern methods of training.

**Рекомендовано к публикации:**

*Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»*

