

<sup>6</sup> См.: Там же. С. 432.

<sup>7</sup> См.: *Тихомиров Ю. А.* Юридическая коллизия, власть и правопорядок // Государство и право. 1994. № 1. С. 10.

<sup>8</sup> См.: *Тихомиров Ю. А.* Действие закона. М., 1992. С. 182.

<sup>9</sup> *Тихомиров Ю. А.* Юридическая коллизия, власть и правопорядок. С. 10.

<sup>10</sup> См.: Международное частное право / Под ред. О. М. Садикова. М., 1984. С. 57.

**В. В. Струков, Ю. В. Куркин**

### **КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

Современное образование должно преследовать цели формирования у обучающихся полноценных знаний о мире во всех его многообразных проявлениях, навыков самообразования, представлений об информационной открытости и свободе в выборе места, времени и периодичности обучения<sup>1</sup>. Данные задачи могут быть решены благодаря использованию компьютеров и сети Интернет в процессе обучения разнообразным предметам, в том числе иностранному языку.

Очевидно, что Интернет, интерактивные методики обучения иностранному языку являются опосредованной формой межкультурной коммуникации, в ходе которой субъект сталкивается с вербализованными фактами/чертами иной культуры, иной языковой личности, различными идентичностями.

Слабая техническая оснащенность российских образовательных учреждений делает зачастую многие формы обучения на основе компьютерных телекоммуникаций невозможными. Увеличивающийся разрыв между темпами прогресса в области новых информационных технологий и темпами овладения ими неподготовленными пользователями затрудняет их применение в процессе обучения, так как не все программы отличаются интуитивно понятным интерфейсом, развитой системой помощи, наличием обратной связи с пользователем.

В целях сохранения дидактических установок такого вида обучения<sup>2</sup> и преодоления определенного технологического барьера нами было разработано и техническое описание компьютерной игры, способствующей развитию навыков восприятия и

продуцирования иноязычной информации, а также был создан пилотный фрагмент игры.

Создание и использование компьютерной игры является попыткой решить в совокупности комплекс *обучающих, общеобразовательных и личносно-развивающих проблем*, возникающих при формировании и развитии социокультурной компетенции учащихся, необходимых для успешного процесса межкультурной коммуникации. *Обучающая цель* заключается в освоении новой национально окрашенной, национально-специфической лексики и новых грамматических явлений. Другими словами, она состоит в формировании и развитии навыков и умений. *Общеобразовательная цель* заключается в расширении кругозора учащегося, в пополнении багажа его фоновых лингвострановедческих и общекультурных знаний, в том числе знаний в области межкультурной коммуникации. *Личносно-развивающая цель* — развитие в человеке свободы выбора места, времени и периодичности обучения, а также формирование адекватных взглядов на окружающий мир.

Помимо основной цели, можно выделить ряд сопутствующих задач, которые призвана решить разработанная игра. Принято считать, что любая игра носит ярко выраженную развлекательную направленность. В данном случае это утверждение неверно. Эффектно разработанной игры можно назвать скорее “псевдоразвлекательным”. Он выражается в том, что заинтересованность играющего в конечном счете результате (прохождении всех ступеней игры до конца) является скрытым стимулом для попутного изучения английского языка и культуры Великобритании и сопровождающей игре справочной информации. Изучение справочных материалов должно стать толчком к самостоятельному поиску учащимся дополнительной информации. Таким образом, можно сформулировать *первую сопутствующую задачу игры* — *повышение мотивации ученика к изучению английского языка и культуры и параллельному изучению использования ТСО.*

Общение ученика с компьютером значительно отличается от “живого общения” с преподавателем. Естественно, более привычным является второй способ общения, поэтому на начальном этапе освоения компьютера у учеников обычно возникает психологический дискомфорт. *Снятие психологического барьера при использовании технических средств обучения ИЯ является второй сопутствующей задачей данного проекта.*

При поиске информации для правильного ответа на тот или иной вопрос учащийся вынужден уделять довольно большое ко-

личество времени чтению справочных материалов. При этом у него будет развиваться умение просмотрового и поискового чтения. *Развитие этого умения представляет собой третью сопутствующую задачу.*

В игру можно играть в одиночку, но эффективнее это делать в группе. Класс, собираясь перед монитором, естественно, будет обсуждать вопросы и варианты ответа на них. Такой вариант может использоваться преподавателем и для развития коммуникативных умений говорения и аудирования (разумеется, если обсуждение происходит на английском языке). Поэтому *четвертой сопутствующей задачей, которую можно решать с помощью игры, является развитие говорения и аудирования, а также социализация учащихся.*

Наконец, *пятая сопутствующая задача заключается в использовании и формировании фоновых знаний учащихся*, включающих знания о культуре страны изучаемого языка, знания в области межкультурной коммуникации.

Игровой формат программного комплекса был выбран не случайно. Обучение в процессе игры является широко распространенным и весьма эффективным методическим приемом. Например, на уроках английского языка часто используются ролевые игры, когда каждый участник получает определенную роль и должен придерживаться ее в процессе коммуникации в ходе всей игры. Кроме работы в малых группах, возможны также следующие режимы использования игры: 1. *Индивидуальный*. Этот режим является единственно допустимым в том случае, если из технических средств обучения в наличии имеется только персональный компьютер не снабженный модемом. В данном режиме игры у обучаемого формируются в основном фоновые знания, в то время как коммуникативные умения и навыки развиваются в меньшей степени. 2. *Игра с партнером*. Этот режим осуществим, если компьютеры двух или более пользователей соединены с помощью модемов через телефонную сеть, однако не имеют подключения к сети Интернет. 3. *Режим "multiplayer"*. Возможен при наличии доступа в Интернет. По своей методической эффективности данный режим может соперничать с игрой в малых группах в учебной аудитории.

Так как игре предполагается использовать в процессе обучения, по многим параметрам она отличается от общепринятого стереотипа компьютерных игр, утвердившегося в последнее время в сознании пользователей. Хотя смысл игры и состоит в последовательном ответе на вопросы, это не превращает программу в

компьютерную разновидность банального тестирования по методу “вопрос—ответ”, так как *отсутствует мотив контроля знаний*. Кроме того, программе присущи специфические черты, позволяющие все же считать ее игрой, а не компьютерным тестом:

- Соревновательность. Она заключается в том, что играющие могут соперничать друг с другом в том, кто быстрее доберется до финиша. Это достигается путем измерения времени, которое проходит с момента начала игры до момента ее победного завершения. Игрок, показавший хороший результат, претендует на попадание в так называемый “Зал Славы” (Hall of Fame), представляющий собой таблицу с десятью лучшими результатами.

- Возможность исправить ошибку. Игрок, поторопившийся и ответивший неправильно, наказывается не снижением итогового результата (оценки, как при контрольной работе), а замедлением темпа продвижения к финишу. Это заставляет его быть более внимательным и сосредоточенным и в то время не терять надежды на успех.

- Мгновенная реакция на ввод информации. Так как компьютер — интерактивное устройство, то любое действие пользователя вызывает мгновенную реакцию. При этом обрабатывается игровая ситуация, и в зависимости от результата этой обработки происходит ветвление сценария дальнейших событий. Например, правильный ответ вызывает продвижение вперед, неправильный — повторный вопрос, второй неправильный — откат назад, третий неправильный — завершение игры и т. п. Это позволяет поддерживать обратную связь с обучаемым и осуществлять своего рода контроль за его действиями в процессе игры, а не после нее, как это происходит, например, при письменном тестировании.

Можно отметить другие методические достоинства игры:

- Вариативность. Она заключается в том, что предусмотрены разные варианты развития путешествия (разные маршруты), т. е. Уровни сложности. Кроме того, в пределах одного маршрута вопросы варьируются в зависимости от темы игры. Таким образом, получается довольно большое множество независимых наборов вопросов, которое обеспечивает необходимое разнообразие.

- Поощрение стремления к познавательной деятельности. Изучение справочных материалов, страноведческой информации о городах Великобритании и победное завершение игры должно победить в игроке чувство любопытства и стремление найти дополнительную информацию в таких источниках, как периодическая печать, телепрограммы и web-страницы.

- Устранение возможности применения “метода случайного выбора”, который вряд ли сможет привести к положительному результату. Данный подход к обучению не может приветствоваться.

В качестве материала для пилотного фрагмента игры была выбрана тема: спортивная жизнь Великобритании (Sports and Pastimes in Great Britain). Выбор данной темы обусловлен тем, что спорт так или иначе проникает во все сферы человеческой деятельности, особенно это касается Великобритании. Достаточно сказать, что многие виды спорта, такие как футбол, крикет, гольф, регби, крокет появились в Англии или Шотландии.

Сюжетная линия игры заключается в следующем. Игроющему необходимо совершить путешествие из Лондона в небольшой городок Инвернесс, расположенный в северной части Шотландии неподалеку от озера Лох-Несс, в котором, как известно, обитает знаменитое чудовище по имени Несси. В ходе путешествия по городам Англии, Уэльса и Шотландии играющий узнает о каждом из них немало интересных фактов. Путешествие состоит из определенного количества шагов. Для совершения очередного шага по намеченному пути играющий должен правильно ответить на вопрос. Конечная цель путешествия состоит в том, чтобы посетить озеро Ло-Несс и увидеть чудовище.

Существует три разных маршрута, по которым можно продвигаться к конечному пункту путешествия: 1) London — Oxford — Birmingham — Manchester — Newcastle-upon-Tyne — Inverness; 2) London — Sheffield — Sunderland — Edinburgh — Aberdeen — Inverness; 3) London — Cardiff — Liverpool — Belfast — Glasgow — Inverness. Как видим, каждый маршрут состоит их пяти этапов. Всякому из этих трех маршрутов соответствует свой уровень сложности вопросов (легкий; средний; повышенный). Выбор уровня сложности географически мотивирован: “чем короче путь, тем труднее дорога”.

Каждый вопрос в игре имеет четыре варианта ответа, из которых правильным является только один. Задача играющего состоит в выборе этого единственно правильного варианта. В игре существует разделение вопросов по трем основным принципам:

- **по виду спорта** — всего в игре существует 10 тем, соответствующих видам спорта (например, *Футбол (Football)*, *Гольф (Golf)*, *Крикет (Cricket)* и т. д).

- **по содержанию:**

фактологические. Для ответа на них от играющего требуется

знание определенных фактов, касающихся спорта в Великобритании;

*языковые.* Для ответа на них необходимо знание соответствующих единиц или грамматических явлений;

*культурологические.* Для ответа на них требуется наличие общих знаний о стране, привычках и обычаях ее населения, т.е. знание, являющиеся залогом успешной межкультурной коммуникации,

• **по сложности.** Это разделение соответствует описанным выше уровням сложности самой игры.

В процессе игры вопросы выбираются из базы данных автоматически. При этом соблюдаются следующие правила: 1) в одном сеансе игры могут фигурировать только вопросы по той теме, которая была выбрана перед началом игры; 2) все вопросы текущего сеанса игры соответствуют уровню сложности, выбранному перед началом игры; 3) вопросы выбираются случайным образом с вероятностью, распределенной по равномерному закону, однако один и тот же вопрос не может повториться в одном и том же сеансе игры дважды; друг за другом не могут следовать вопросы одной содержательной направленности, т.е. не могут, например, следовать подряд два культурологических или два фактологических вопроса

Каждый вопрос организационно состоит из текстовой и графической частей: непосредственно текста вопроса, вариантов ответа и картинки. Картинка обычно имеет логическую связь с данным конкретным вопросом и носит обучающий характер, что позволяет достигать одновременно две цели: повысить уровень эстетического восприятия игры и сообщить игроющему порцию новой обучающей информации.

Минимальное количество вопросов, которое необходимо поместить в базу данных для нормального функционирования игры, — 450. Понятно, что чем больший объем имеет база данных, тем реже игроющему будут доставаться одни и те же вопросы. Поэтому следует стремиться, насколько это возможно, к постоянному увеличению фонда вопросов.

Во время игры в случае правильного ответа происходит перемещение в следующий пункт маршрута, и игроющему начисляется одно очко бонуса (бонусные очки используются в призовой игре, см. ниже). В случае неправильного ответа игроющему предлагается на выбор обратиться к так называемой “Study page” (обучающей странице (SP), описание см. ниже) для того, чтобы попробовать поискать там ответ на этот вопрос, или перейти в

следующий пункт маршрута со штрафным очком. Если играющий выбирает переход в следующий пункт маршрута, то ему предлагается ответить на вопрос, соответствующий этому этапу игры. Если играющий выбирает обращение к SP, то на экран выводится справочная информация по теме игры. После ее изучения играющий отвечает на тот же вопрос, который вызвал у него затруднение ранее. В случае правильного ответа он попадает в следующий пункт маршрута без штрафного очка, но и без бонуса. При повторной ошибке начисляется штрафное очко и следует переход к следующему пункту маршрута. Если играющий набирает три штрафных очка, игра прекращается, и играющему предлагается начать игру заново с другим набором вопросов. Три штрафных очка свидетельствуют о том, что игрок решил воспользоваться “методом случайного выбора”, т. е. угадать правильный ответ, а не пытаться найти его путем изучения справочных материалов. При ответе на любой вопрос, если у играющего возникают сомнения в определении правильного ответа, он всегда может воспользоваться подсказкой и поискать ответ в SP. Самостоятельное обращение к SP поощряется: оно не влечет за собой начисления штрафных очков, кроме этого в начале игры включается таймер, который фиксирует время, прошедшее с момента вывода на экран первого вопроса. Время игры является тем параметром, по которому производится сравнение результатов. При достижении конечного пункта маршрута (Инвернесса) игра считается выигранной, результат (время, потраченное на поиск ответов) сравнивается с результатами членов Зала Славы и, если он входит в десятку лучших, записывается. В случае победы играющий имеет возможность увидеть Несси. Затем, если в процессе игры были набраны бонусные очки, они преобразуются в “жизни” для призовой игры “Hungry Nessie”. Призовая игра представляет собой разновидность известной компьютерной игры “Червяк”, которая носит развлекательный характер и является наградой за успешное прохождение всех этапов основной игры, поэтому играющий может и отказаться от нее.

В процессе игры при попадании игрока в каждый следующий пункт маршрута выводится информация о нем. Информация о каждом конкретном городе может представлять собой несколько строк о его истории, современном состоянии, достопримечательностях и отличительных особенностях. Кроме того, для некоторых из городов приводится и графическая информация, например фотография известного места (так, для Лондона может быть приведена фотография Bug Ven или Trafalgar Square). Выводимая

информация напрямую не связана с процессом продвижения по маршруту, поэтому игрок может не изучать ее. Однако по окончании основной и призовой игры игроющему может быть предложено пройти тест традиционного типа, составленный на основе этой дополнительной страноведческой информации.

Как уже говорилось, справочный материал, составляющий информационную основу игры, объединен в так называемые “обучающие страницы” (“Study Pages”). SP оформляются в стандартном формате Windows Help File (файлы с расширением hlp и представляют собой совокупность текстовой и графической информации. Всего в игре используется 10 основных SP (по количеству видов спорта) и некоторое количество дополнительных, освещающих вопросы, не вошедшие в основные тематические SR. Такая организация SP позволяет равномерно/распределять между ними информацию, не перегружая чрезмерно основные SP. В каждой (SP) может быть несколько ссылок на другие источники информации. Такими источниками, в свою очередь, могут являться любые фрагменты текста или графики из того же справочного файла, не вошедшие в основную, тему, а также, при наличии доступа к сети Интернет, удаленные web-страницы. Подобный способ организации информации называется гипертекстовым и хорошо знаком пользователям сети Интернет.

SP могут использоваться как в процессе игры, так и для предварительного изучения необходимого материала. Объем и характер информации в каждой основной SP подбирается таким образом, чтобы наиболее полно осветить данный вопрос и в то же время не перегрузить игроющего лишними сведениями. Однако в SP можно найти ответы далеко не на все вопросы. Предполагается, что играющий должен обладать некоторым стартовым багажом общих страноведческих и социокультурных знаний, приобретенных на уроках английского языка. Изучение SP является обязательным, но не единственным условием прохождения всех этапов игры.

Следует также сказать, что материал SP и вопросы составляются таким образом, чтобы необходимая для правильного ответа информация содержалась в SP не в явном виде, а требовала от игроющего определенных дополнительных усилий по ее логической переработке для получения ответа на вопрос.

Важнейшим преимуществом разработанной игры является гибкость ее структуры и открытость для внесения изменений и дополнений. Прежде всего, это касается базы данных, содержа-



шей вопросы, а также справочных материалов SP. Архитектура программы построена таким образом, что предусматривается возможность постоянного совершенствования учебных материалов. В этом состоит принципиальное отличие игры от других учебных пособий, например учебников, для малейшего изменения содержания которых приходится их переиздавать, что влечет немалые материальные затраты. Данная черта программы позволяет преподавателю вносить коррективы в соответствии с изменениями в реальной жизни. Благодаря этому уровень новизны и актуальности информации постоянно поддерживается на высоком уровне. Кроме того, преподаватель может менять информационное содержание игры в зависимости от аудитории или методических задач.