

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Сибирский государственный индустриальный университет»**

*Посвящается 90-летию Сибирского
Государственного индустриального университета*

**НАУКА И МОЛОДЕЖЬ:
ПРОБЛЕМЫ, ПОИСКИ, РЕШЕНИЯ**

*Труды Всероссийской научной конференции
студентов, аспирантов и молодых ученых
19 – 21 мая 2020 г.*

ВЫПУСК 24

ЧАСТЬ III

ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ

Под общей редакцией профессора М.В. Темлянцева

**Новокузнецк
2020**

ББК 74.580.268
Н 340

Редакционная коллегия:

д-р техн. наук, профессор М.В. Темлянецв,
д-р техн. наук, профессор М.В. Темлянецв,
д-р пед. наук, профессор И.В. Шимлина,
канд. психол. наук, доцент В.Е. Хомичева,
д-р пед. наук, профессор Е.Г. Оршанская,
канд. экон. наук, доцент Е.В. Иванова

Н 340

Наука и молодежь: проблемы, поиски, решения: труды Всероссийской научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, 19–21 мая 2020 г. Выпуск 24. Часть III. Гуманитарные науки / Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Сибирский государственный индустриальный университет ; под общ. ред. М. В. Темлянцева. – Новокузнецк ; Издательский центр СибГИУ, 2020. – 359 с. : ил.

ISSN 2500-3364

Представлены труды Всероссийской научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых по результатам научно-исследовательских работ. Третья часть сборника посвящена актуальным вопросам в области социально-гуманитарных дисциплин, иностранного языка, психологии, педагогики.

Материалы сборника представляют интерес для научных и научно-технических работников, преподавателей, аспирантов и студентов вузов.

ISSN 2500-3364

© Сибирский государственный
индустриальный университет, 2020

URL : <https://www.telc.net/en/about-telc/news/detail/top-5-languages-that-american-students-learn.html>.

УДК 811.11

ИЗУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА С ПОМОЩЬЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Шумлянский В.А.

Научный руководитель: канд пед. наук, доцент Моисеенко Т.Г.

*Сибирский государственный индустриальный университет,
г. Новокузнецк, e-mail: fakavata@bk.ru*

В статье рассматривается современная методика обучения английскому языку на основе использования компьютерных игр. Проводится наблюдение, сравнение, теоретический анализ и обобщение публикаций по технологиям применения компьютерной игры во время обучения иностранному языку.

Ключевые слова: компьютерные игры, игровые элементы, изучение языка, анализ результатов использования.Ш

Среди исследований, посвященных образовательным технологиям, все большее внимание уделяется обучению на основе компьютерных игр. Одним из самых распространенных видов обучения, который всегда был и остается самым востребованным и популярным, как в образовательных учреждениях, так и дома, являются игры. Во время игровой деятельности педагог оказывает помощь обучаемым в преодолении неуверенности в себе, в борьбе за повышение мотивации в обучении, объясняет учебный материал, при усвоении которого учащиеся испытывают трудности.

Анализ результатов использования компьютерной игры в процессе обучения подтверждает эффективность использования игры на компьютере при преподавании таких предметов, как математика, естественные науки.

Последние публикации анализируют результаты применения компьютерной игры как метода по совершенствованию процесса обучения иностранному языку. Использование игры во время обучения иностранному языку позволяет сформировать благоприятный микроклимат в учебном коллективе. Учащиеся не только приобретают во время игры знания, но, возникающее в процессе игры интерактивное взаимодействие между участниками обеспечивает высокую мотивацию обучаемых, что способствует проявлению фантазии, творчества, коммуникабельности и, как результат, прочности полученных ими знаний.

К различным категориям обучающихся применяются методы, учитывающие возрастные особенности, уровень их подготовленности, индивидуальные особенности. Именно такой подход способствует наилучшему усвоению нового материала.

ла и его дальнейшего эффективного использования. Игра активизирует установление контакта обучающихся друг с другом и с педагогом, что создает условия равенства и партнерства, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Компьютер является незаменимым помощником для изучения и освоения учебного материала посредством игры. Компьютерные и интерактивные технологии на уроках помогают учащимся стать более активными и заинтересованными, что облегчает процесс изучения языка путем: (1) обеспечения визуального и слухового воздействия на учащегося во время изучения иностранного языка; (2) акцентирования внимания обучаемого на конкретных языковых знаниях (например, лексике и грамматике); и (3) поощрения учащегося и достижение вовлеченности ученика в изучение языка и в практическую работу на иностранном языке [1].

Сегодня применение компьютерных игр в образовании является одной из актуальных и обсуждаемых тем. Был проведен обзор 589 статей по методике компьютерного игрового обучения с 2010 по 2014 год. Результаты обзора показали, что: (а) на методику компьютерного игрового обучения приходится лишь небольшая доля опубликованных исследований лишь в четырех журналах (*Language Learning and Technology, Computer Assisted Language Learning, ReCALL, and CAL-ICO*); (б) в большинстве соответствующих исследований по методике компьютерного игрового обучения используются как количественные (с применением статистики), так и качественные методы (без применения статистики); (с) компьютерные игры обычно применяются для изучения только английского языка; (д) в большинстве исследований по методике компьютерного игрового обучения принимают участие обучаемые с высшим образованием; и (е) для изучения языка обычно используются готовые игры [1].

В современной педагогической литературе классификация или, другими словами, категоризация компьютерных игр по обучению иностранному языку сосредоточена на следующих принципах: I) игровая платформа, II) игровая доступность, III) игровые элементы и IV) педагогическое использование.

I) Игровые платформы классифицируются как видеокарты, персональные компьютеры и мобильные устройства.

II) Игровая доступность: коммерческих игр, свободно доступных игр и серьезных (т.е. разработанные исследователем) игр.

III) Классифицируют следующие ключевые элементы, которые должна иметь компьютерная игра, такие как: а) цель игры, б) хорошие возможности для обучения; в) «играбельность», д) мотивация обучения во время игры.

Другие классификации игровых элементов включают:

- 1) интерактивное решение проблем;
- 2) конкретные цели/правила;
- 3) адаптивные задачи;
- 4) контроль;
- 5) постоянную обратную связь;
- 6) неопределенность; и
- 7) сенсорные стимулы.

Эти семь ключевых элементов классификации компьютерной игры в области изучения английского языка широко используются современными педагогами в изучении английского языка [1].

Элементы этой классификации можно истолковать следующим образом:

1) интерактивное решение проблем. Если игры требуют от игроков решения задач или квестов, связанных с постоянным взаимодействием между игроком и игрой, мы кодируем элемент интерактивного решения проблем.

2) конкретные цели/правила. Даже если цели в играх могут быть неявными или явными, мы кодируем конкретные цели/правила. Игры устанавливают цели для игроков (например, помогают им сосредоточиться на том, что делать и когда).

3) адаптивные задачи. Если игры настраивают уровни сложности в соответствии со способностями игроков, мы кодируем элемент адаптивных задач.

4) контроль. Если игры позволяют игрокам влиять на окружающую среду или опыт обучения, то они были закодированы для содержания элемента контроля.

5) постоянная обратная связь. Если игры обеспечивают своевременную обратную связь с игроками, мы закодировали ее как включающую постоянную обратную связь.

6) неопределенность. Если игры требуют вовлечения игроков, а исход игр непредсказуем, то игры включают в себя элемент неопределенности.

7) сенсорные стимулы. Если игры используют графику, звуки и другие средства для пробуждения чувств игроков, то они были закодированы для охвата элемента сенсорных стимулов [1].

Следующую классификацию ключевых элементов «хорошей» компьютерной игры делится на четыре категории: 1) содействие коммуникации, 2) обеспечение когнитивной поддержки, 3) облегчение поиска информации и 4) повышение качества содержания. Здесь когнитивная поддержка относится к использованию компьютерных игр по изучению иностранного языка в качестве инструмента для облегчения обучения студентов. В свою очередь коммуникационная поддержка определяется использованием компьютерных игр для поддержки связи между студентами и преподавателем.

IV) Компьютерные игры начали широко использоваться в педагогической практике еще с 2000 года и сегодня выступают в качестве эффективных инструментов для целенаправленного обучения иностранному языку. Хорошие игры должны обладать определенными основными элементами для достижения этой цели.

В современной педагогической литературе широко используется классификация семи основных элементов хорошо разработанных компьютерных игр. На практике она используется для того, чтобы определить, какие игровые элементы должны быть доминирующими в области изучения иностранного языка: адаптивные задачи, контроль, неопределенность, интерактивное решение проблем, постоянная обратная связь, сенсорный стимул, конкретная цель.

Библиографический список

1. A scoping review of digital game based technology on English language learning [Electronic resource] / X. Zhihong, C. Zhuo, E. Lauren, G. Zihan, K. Ashlynn // Association for Educational Communications and Technology 2019. Education Tech Research Dev. – URL : <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09702-2>

УДК 811.11

ОБЩЕНИЕ С ИНОСТРАНЦАМИ КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Сердюкова Е.А.

Научный руководитель: д-р пед. наук, профессор Оршанская Е.Г.

*Сибирский государственный индустриальный университет,
г. Новокузнецк, e-mail: serdyukovaalyona@yandex.ru*

В данной статье рассматривается общение с носителями иностранного языка как один из способов его изучения. Описывается, что дает человеку общение с иностранцами. Приведены способы общения с носителями языка и программы с возможностью погружения в языковую среду. Показано как найти носителей языка и общаться с ними, не выезжая за рубеж при помощи сайтов и приложений. Также разобраны возможные темы для общения.

Ключевые слова: общение с носителями языка, изучение иностранного языка, погружение в языковую среду.

В настоящее время существует большое количество всевозможных способов для изучения иностранного языка. Каждый человек может выбрать для себя те из них, которые наиболее соответствуют его уровню владения языком, количеству свободного времени, уровню дохода, интересам и другим факторам. Самым эффективным способом, по отзывам многих людей, изучающих язык, является общение с его носителями.

Достоинства метода общения с носителями языка:

1) С носителем вы можете не только выучить язык, но и познакомиться ближе с культурой изучаемого языка, понимать лучше тонкости менталитета.

2) Общение с носителем языка английского языка способствует скорейшему освоению лингвистического материала: улучшается восприятие речи на слух, обогащается грамматический и лексический запас, совершенствуются навыки письма.

3) Еще один фактор – вынужденность. Это означает, что попытки объясняться с носителем английского на вашем родном языке будут бесполезны. Он не поймет вас, а это уже мотивация стремиться как можно скорее начать разговаривать на иностранном языке.

4) Общение с носителями языка позволяет испытать на прочность по-

СОДЕРЖАНИЕ

I. ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК. ОБРАЗОВАНИЕ. КУЛЬТУРА	3
ИЗУЧЕНИЕ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ В США	
Исаков Е.Е.	3
ИЗУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА С ПОМОЩЬЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР	
Шумлянский В.А.	6
ОБЩЕНИЕ С ИНОСТРАНЦАМИ КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА	
Сердюкова Е.А.	9
ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ В КИТАЕ: ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА	
Шейн Я.В.	13
СТРАТЕГИИ УЧЕБНОГО ЗАВЕДЕНИЯ ПО ПРИВЛЕЧЕНИЮ АБИТУРИЕНТОВ НА ПРИМЕРЕ УНИВЕРСИТЕТА БРУНЕЛЯ (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)	
Бойкова И.С.	16
ВЛИЯНИЕ МУЗЫКИ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ	
Пициль А.Д.	18
УНИЧТОЖЕНИЕ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ ВО ВРЕМЯ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ	
Володченко М.С.	21
КУЛЬТУРНЫЙ ГЕНОЦИД В МАСШТАБАХ МИРОВОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ	
Луканкин М.С., Климко В.М.	23
ФЕСТИВАЛЬ ВОЕННЫХ ОРКЕСТРОВ В ШОТЛАНДИИ	
Красилова А.К.	26
СТУДЕНЧЕСКИЕ ФЕСТИВАЛИ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ	
Килина К.В.	28
СПОРТИВНАЯ ЖИЗНЬ СТУДЕНТОВ В УНИВЕРСИТЕТЕ ДЬЮКА (США)	
Селиванов И.Д.	31
СТУДЕНЧЕСКИЕ СУЕВЕРИЯ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ	
Фоминская Н.Д.	33
ВЫРАЖЕНИЕ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ ПРИ ОФОРМЛЕНИИ ВНУТРЕННЕГО ИНТЕРЬЕРА ДОМА (НА ПРИМЕРЕ АНГЛИЙСКОГО СТИЛЯ)	
Черновская Г.Г.	35
НАСЛЕДОВАНИЕ «АРТУРОВСКОЙ ЛЕГЕНДЫ» В ПОП- И РОК-МУЗЫКЕ США И ВЕЛИКОБРИТАНИИ	
Присяжнюк И.В.	37
ЧТЕНИЕ СОВРЕМЕННОЙ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ В АСПЕКТЕ ПРИОБЩЕНИЯ К АУТЕНТИЧНОМУ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ (НА МАТЕРИАЛЕ РАССКАЗА Р. БРЭДБЕРИ “FREE DIRT”)	
Колесникова А.Д.	41