

Секция «Иностранные языки и регионоведение»

Компьютерная обучающая игра как поликодовый текст

Гончаренко Анастасия Константиновна

Аспирант

*Тверской государственный университет, факультет иностранных языков и
межкультурной коммуникации, Тверь, Россия*

E-mail: nbudarina@inbox.ru

Отличительной чертой современного этапа развития образовательной системы России является качественная модернизация всех ее компонентов в свете участия нашей страны в Болонском образовательном процессе. Он предусматривает уменьшение непосредственного контакта преподавателя с обучаемыми, разнообразие форм и видов обучения, вариативность траектории обучения и активное привлечение новых средств.

Существенные изменения в системе образования и плюрализм методов и способов обучения обеспечили особый интерес к применению новых информационных технологий. Они обладают рядом преимуществ и специфических свойств. Например, они позволяют учащимся подключить к восприятию информации все органы чувств. Современный человек привык к опоре на визуальный образ. Изображение во всех случаях превалирует над звуковым или письменным словесным сопровождением. Слово, изображение и звук - разные знаковые системы. Поэтому в связи с применением информационных технологий на уроке можно говорить об особом виде учебного текста - «поликодовом» (тексты, организованные комбинацией естественного языка с элементами других знаковых систем, называются креолизованными, или поликодовыми) [3]. Их фактура состоит из двух гетерогенных частей: вербальной (языковой / речевой) и невербальной (принадлежащей другим знаковым системам, нежели естественный язык). С точки зрения воздействия на разные органы чувств, поликодовые тексты делятся на три группы: визуальные, аудиальные и аудио-визуальные. К первым относятся печатные тексты: текст учебника, таблицы, карточки (демонстрационные карточки и раздаточный материал), схемы, картины (рисунки), экранные средства: диафильмы, диапозитивы, транспаранты. Ко вторым – аудиозаписи. Звуковые пособия используются для воспитания культуры устной речи (навыков правильного произношения, выразительного чтения текста) и для развития связной речи учащихся. К третьим – учебные видеофильмы, мультимедийные программы, гипертекст [1].

В методике преподавания отсутствует комплексная характеристика, типология и описание возможностей обучения на основе поликодовых текстов (ПТ). В печати хорошо освещены первые два типа ПТ. Третий же заинтересовал исследователей лишь на рубеже XX и XXI веков. Интересным представляется изучение применения мультимедийных программ в обучении как особо сложной формы организации семиотически-осложненных структур. Компьютерная игра представляет собой сложную систему, включающую в себя, единицы разных семиотических структур: слово, виртуальный рисунок (цвет, компьютерная графика, мультипликация), звук и кинетические элементы. В настоящий момент компьютерная игра используется для конкретизации (иллюстрации) слов учителя, для создания дополнительной мотивационной базы обучения, для развития языковых способностей, формирования речевых навыков школьника на разных

этапах, то есть, в основном, в качестве вспомогательного средства, хотя они с легкостью могут быть применены в качестве самостоятельного средства обучения [4].

Успешность применения компьютерных обучающих игр зависит от личностных характеристик обучаемого, особенностей ситуации, в которой протекает восприятие (учебная аудитория, способ восприятия текста, степень знакомости ситуации), параметров поликодового текста (формат ПТ, особенности сюжета, перегруженность деталями, четко структурированное пространство ПТ) [2].

В большинстве компьютерных программ представлены все виды поликодовых структур. Многие отличаются великолепной графикой и возможностью для учащегося свободно действовать в «виртуальной игровой реальности». Здесь все работает на цель - привлечь внимание, заинтересовать адресата, запомниться и побудить к действию. Всесторонняя работа с изучаемым материалом позволяет быстро и верно добиться желаемого результата.

Школьник осуществляет поиск информации по заданной тематике, одновременно начинает ориентироваться в пространстве ПТ, построенного на основе гипертекста. В зависимости от 1) степени контекстуальной сложности и стиля текста, 2) скорости накопления знаний по мере того как деятельность учащегося становится более успешной, 3) новизны информации, 4) личных интересов, целей и задач школьника, который усваивает одни фрагменты информации, переходит по ссылкам к другим, обобщает воспринятый и усвоенный материал и создает свой гипертекст, превосходящий по охвату объем предшествующих полей восприятия [1]. Такая итоговая панорамность, на наш взгляд, является отличительной особенностью гибкого чтения поликодового текста.

Сегодня преподавателям приходится работать с детьми, возвращенных на комиксах, рекламе и компьютерных играх, а значит учебного текста, используемого ранее, становится недостаточно. Педагогам нужно научиться работать с таким видом материала и умело внедрять его в учебный процесс, не перенасытив учеников информацией, воздействующей на все их органы чувств.

Литература

1. Габидуллина А.Р. Педагогическая лингвистика: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. Горловка: ГГПИИЯ, 2011
2. Ищук М.А. Специфика понимания иноязычного гетерогенного текста по специальности. Автореф. дисс. ... канд. филол. наук. Тверь, 2009
3. Лиштван М.А. Об актуальности иноязычных гетерогенных текстов по специальности // Слово и текст: психолингвистический подход. Тверь, 2005, Вып.5. С. 91-96
4. Сонин А.Г. Гетерогенные тексты как средство обучения и предмет изучения (о некоторых психологических проблемах содержания школьного образования) // Языковое бытие человека и этноса: психолингвистические и когнитивные аспекты. Барнаул, 2001, Выпуск 3. С.40-46