

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ

Михеева С.В.

ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации», Москва, e-mail: svm-msou@yandex.ru

В статье рассматриваются возможности использования современных цифровых технологий в преподавании иностранных языков в высшей школе. Данные технологии позволяют повысить мотивацию студентов к обучению, стимулируют развитие навыков автономного обучения, снижают уровень тревожности. Автор анализирует проблемы и перспективы использования образовательных технологий на основе цифровых и мобильных приложений. Особое внимание уделяется интерактивным и игровым методам обучения, эффективность которых неоднократно доказана на практике. Грамотное проведение интерактивных занятий с использованием подкастов от BBC способствует улучшению навыков говорения и восприятия информации на слух, сохранению интереса и мотивации студентов. В статье также дается характеристика игровым методам обучения иностранным языкам с использованием компьютера. Особое место игровые технологии занимают на уроках по профессионально ориентированному иностранному языку для студентов экономических специальностей. Данные методы позволяют эффективно развивать профессиональную иноязычную компетенцию будущих специалистов. Применение игровых технологий в преподавании профессионально ориентированного иностранного языка позволяет использовать общие принципы оптимизации обучения, свойственные этим технологиям, а именно: активность обучающихся; динамичность обучения; занимательность процесса приобретения компетенций; исполнение ролей, типичных для будущей профессиональной деятельности; коллективность в решении учебных задач; моделирование ситуаций делового и профессионального общения; обратная связь; проблемность обучения; результативность процесса; самостоятельность при принятии решений и выборе средств; системность приобретения знаний; соревнование, что повышает эффективность обучения.

Ключевые слова: компьютерные технологии, инновационное обучение, иностранный язык, подкасты, иноязычная компетенция, интерактивные методы обучения.

DIGITAL TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Mikheeva S.V.

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, e-mail: svm-msou@yandex.ru

The article examines the possibilities to use modern digital developments in foreign language teaching at a higher school. The mentioned technologies allow raising students' motivation for teaching, stimulating the development of the autonomous learning skills, reducing the anxiety level. The author analyses the problems and prospects for the use of educational technologies based on the digital and mobile applications. Special attention is paid to interactive and game based learning methods, the effectiveness of which has been proven not once. Skillful running of interactive seminars with the use of BBC podcasts improves speaking and listening abilities and keeps students interested and motivated. The article also gives characteristics of game-based learning of foreign languages with the use of a computer. Game-based learning takes special place at the seminars of Professional foreign language for the students of economic specialities. These methods allow develop foreign language competence of future specialists most effectively. The use of game-based learning in teaching English for special purposes allows apply the common principles of improved teaching, which are typical for these technologies. They are as follows: active teaching, dynamic teaching, interest in the process of getting various competences, performance of the roles, typical for the future professional activities, collectiveness in solving learning tasks, predictions of the situations of business and professional communication, feedback, problem teaching, result-oriented teaching, autonomous taking decisions and choosing specific methods, the systematic process of getting knowledge, competitiveness. All the principles mentioned above raise the effectiveness of teaching English.

Keywords and phrases: computer technologies, innovative teaching, foreign language, podcasts, foreign language competence, interactive learning methods.

Долгое время изучение иностранного языка сводилось к механическому заучиванию материала школьниками и студентами. Занятия носили мало интересный непродуктивный

характер, поскольку обучающимся зачастую предлагалось учить наизусть и неоднократно повторять учебный материал. В 1970-х появились первые языковые лаборатории, сделавшие обучение более разнообразным, однако механическое зазубривание материала оставалось преобладающим. Ситуация коренным образом изменилась в 1990-х, когда бурное развитие сети Интернет предоставило реальные возможности применения компьютерных технологий для обучения иностранному языку. Развитие интернет-технологий не только делает обучение более живым, интересным и разнообразным, но также повышает мотивацию обучающихся, пробуждает интерес к предмету и помогает осуществлять обучение автономно, что играет немаловажную роль при нынешнем ритме жизни. Вот почему в разработке новых компьютерных программ и сайтов заинтересованы как обучающиеся, так и преподаватели.

Цель исследования заключается в передаче опыта по оптимизации процесса развития способности обучающихся иностранному языку в неязыковом вузе к деловой коммуникации за счет обучающих компьютерных игр и интернет-ресурсов.

Материал и методы исследования опираются на данные, полученные в результате проведения занятий по иностранному языку со студентами 1 и 2 курсов экономических специальностей Финансового университета при правительстве РФ, а также изучения специальной литературы по данной теме. В ходе индивидуальных собеседований была получена дополнительная информация и конкретизированы мнения преподавателей и студентов, изучающих иностранный язык. В ходе опроса, в котором приняли участие 86 студентов 1 и 2 курсов Финансового университета направления подготовки 38.03.01 – «Экономика» и 38.03.02 – «Менеджмент», было установлено, что 93% обучающихся регулярно пользуются интернет-ресурсами при подготовке к занятиям, особенно по культурологическим аспектам. Учитывая полученные данные, а также на основании последних научных достижений очевидно, что при проведении занятий по иностранному языку обучающие интернет-программы имеют большое значение. Они не только повышают эффективность обучения, но и в значительной степени развивают умения и навыки ведения диалогической и монологической речи на иностранном языке.

Результаты исследования и их обсуждение. По возможности использования компьютерных технологий в образовательной деятельности можно выделить те, что предназначены для поиска информации с применением браузеров и различных поисковых систем, технологии для работы с текстами, автоматическим переводом текстов с помощью программ-переводчиков и электронных словарей, для хранения и накопления информации, для коммуникации (Internet, электронная почта, Skype и т.д.) и для обработки и воспроизведения графики и звука [1, с. 25-31]. Наибольший дидактический эффект от применения электронных программных средств достигается при комплексном использовании

возможностей информационно-коммуникационных технологий и в следующих видах учебной деятельности: информационно-поисковой; экспериментально-исследовательской, обработке информации, предоставлении и извлечении знаний [2, с. 448-451]. Такая деятельность подразумевает творческий подход, высокую заинтересованность, самостоятельность и высокую мотивацию к обучению со стороны обучающихся.

Однако при использовании данных технологий не следует игнорировать определенные трудности, которые могут быть с ними связаны. Во-первых, необходимо учитывать языковой уровень обучающихся, который желательно должен быть не ниже среднего, в противном случае занятия не будут достаточно эффективными ввиду невозможности осуществить обучающимися эту самую учебную деятельность. Во-вторых, студенты должны быть подготовлены в плане использования таких технологий. Без должной подготовки учащиеся могут испытать беспокойство, неуверенность, страх, что приведет к снижению эффективности, а иногда и к полному провалу обучения с использованием интернет-технологий.

Перейдем теперь к рассмотрению тех программ и технологий, которые, по мнению многих педагогов, представляют реальный интерес для студентов вузов, в том числе экономической направленности. В первую очередь это различные подкасты, которые прежде всего развивают навыки аудирования, а также монологической и диалогической речи. Подкасты от BBC (6-minute English BBC learning English) широко используются многими преподавателями, поскольку предлагают аудиофайлы по различной тематике. Данные аудиофайлы дают возможность слушать аутентичную британскую речь, в них содержится разбор грамматических тем, лексики (в том числе фразовых глаголов, идиом). К каждому файлу прилагается скрипт, т.е. полная запись текста, записанного дикторами. Разнообразие тем дает возможность преподавателю выбрать те из них, которые соответствуют содержанию обучения на данном этапе, в том числе с использованием интерактивных методов. При проведении интерактивных занятий по темам, связанным с защитой окружающей среды, использованием Интернета, внедрением робототехники в повседневную жизнь, можно рекомендовать следующие подкасты: The circular economy; Who's responsible for recycling? Is tourism harmful? How can I help the environment? Smartphone addiction; Is the Internet good or bad? What can't computers do? Can robots care for us? Is technology always a solution? Rise of the machines. Следует отметить постоянно обновляющийся характер предлагаемого материала, актуальность его содержания. Здесь можно найти материал и на экономическую тематику, такие подкасты, как Sharing economy; Coronavirus vs other pandemics; Coronavirus: Dealing with mass unemployment; Will Covid-19 change cities; No more bosses; Covid-19: the office after lockdown; Millennials and business; Is being thrifty a virtue? The food delivery revolution; Is the

recycling system broken? Shocking facts about electricity. Эти материалы ценны еще и потому, что дают возможность студентам работать с ними самостоятельно, прослушивая файлы неоднократно, учитывая индивидуальные способности каждого учащегося. Работать с данным материалом следует поэтапно, начиная от разъяснения незнакомых слов и выражений и заканчивая дискуссией на заданную тему. Традиционно выделяют три основных этапа, а именно подготовительный, когда снимаются трудности, связанные с лексикой и грамматикой, этап прослушивания аудиофрагмента, который необходимо осуществлять неоднократно для лучшего понимания всех деталей текста, и завершающий, во время которого проверяется понимание материала. Контроль знаний студентов является одним из основных элементов оценки качества обучения. Но контролирующие мероприятия не должны играть главную роль. Гораздо более важным является непосредственное участие и анализ текущей деятельности студентов [3, с. 484-486]. Особый интерес вызывают задания, которые помогают перенести ситуации, представленные в аудиофайле, на обсуждение своей собственной жизни. Например, после прослушивания и обсуждения подкаста *Should schoolchildren have jobs?* можно провести сравнительный анализ политики британского и российского руководства в этом вопросе, попросить высказать свое личное мнение по данной теме. Активность студентов нужно поддерживать с помощью проведения различных дискуссий, конференций, круглых столов.

Компьютерные технологии особенно эффективны на семинарских занятиях при изучении культурологических разделов. В качестве примера можно привести занятие, посвященное проблемам современного экономического развития Канады. Преподаватель может начать с мини-лекции о самых общих положениях. Возможна демонстрация небольших видеороликов. Затем для дискуссии ставится ряд проблемных вопросов, а именно: особенности экономического развития различных регионов страны (провинций и территорий, если рассматривать с точки зрения административно-территориального деления страны; или франко- и англоязычных); взаимосвязи и взаимовлияния экономик Канады и ее стран-соседей; сравнение Канады с другими экономически развитыми странами; сравнение экономики Канады с экономическим развитием других англоязычных стран. Во время дискуссии целесообразно использовать различные варианты работы. Например, студентов можно разделить на несколько подгрупп, которые изучают один из выбранных вопросов, несколько вопросов или все вопросы. Студенты активно обсуждают проблемы, пользуются материалами, найденными в Интернете. Затем в обсуждение вовлекается уже вся группа. При этом в качестве аргументов приводятся фактические данные, задаются дополнительные вопросы, делаются общие выводы. Занятия, посвященные ценовой политике, проблемам занятости или системе образования, могут потребовать более тщательной самостоятельной подготовки, когда часть вопросов дается заранее для проработки дома. Зато обсуждение в аудитории,

которое может быть организовано в виде круглого стола, проходит значительно живее, и материал запоминается лучше. Можно привести следующие примеры заданий и тем обсуждений с использованием интернет-ресурсов: разработать туристический маршрут путешествия по одной или нескольким изучаемым странам; достопримечательности столицы изучаемой страны; система образования в одной, двух или нескольких странах (сравнительный анализ); географическое расположение одной, двух или нескольких стран; особенности экономического развития стран; особенности политического устройства стран; сходство и различие в ценовой политике стран; особенности проблем занятости стран; особенности инвестиционной политики стран; особенности финансовой системы различных стран. Например, при подготовке к занятию по теме образования в Великобритании целесообразно предложить обучающимся заранее подготовить презентации по разным этапам образовательной системы: дошкольному, школьному и высшему. Вопросы для обсуждения также следует поставить заранее, предоставив возможность продумать все детали. Такими вопросами могут быть следующие: особенности образовательной системы Великобритании на каждом этапе (дошкольное, подготовительное, начальное школьное, среднее школьное, послешкольное образование); государственное и частное образование; особенности высшего образования; наиболее популярные учебные заведения Великобритании; послевузовское образование; международная оценка качества английского образования; стипендии и гранты для студентов, стоимость обучения; требования, предъявляемые к иностранцам при поступлении в учебные заведения Великобритании; привлекательность английского образования, связанная с традициями британского образования, берущими начало в XII-XIII веках, качеством на всех этапах и интересной культурной жизнью; плюсы и минусы английского образования; сравнение системы образования Великобритании с другими европейскими странами; сравнение с образовательной системой в России. Тема потребительских привычек в разных странах также требует серьезной предварительной подготовки. Вопросы для поиска нужной информации в интернет-источниках должны быть подготовлены заранее: покупательские привычки людей в разных странах; какие товары обычно покупаются и почему; факторы, влияющие на потребительские привычки; причины изменений покупательских привычек; разнообразие типов магазинов; различие систем измерений в разных странах; изменение покупательских привычек во времена кризиса; причины, по которым люди обычно торгуются из-за цен; часы работы магазинов в разных странах; удобство осуществления покупок в разных странах и т.д.

Стоит также учесть, что иностранный язык как учебная дисциплина имеет свою специфику, отличающую ее от других дисциплин гуманитарного цикла. Поэтому для методических целей необходимо отдельно выделить и рассмотреть основные направления

информатизации применительно к языковому образованию [4, с. 84]. Многие ученые, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода с применением компьютера [5, с. 442]. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно и неожиданно способности любого человека. Старбак и Вебстер обнаружили некоторые общие характеристики у людей, увлеченных играми [6, с. 71-80]. Всем нам хорошо известно, что люди играют в игры даже на работе. Выполнение интересных творческих заданий помогает лучше сосредоточиться, способствует увеличению выносливости и продуктивности работников. Именно цифровые игры и предоставляют обучающимся особые стимулы, способствующие обучению в различных областях. Следовательно, образовательная компьютерная игра представляет собой такую учебно-воспитательную деятельность, которая имитирует различные ситуации и делает учебный процесс более насыщенным и активным по характеру, что способствует интеллектуальному развитию обучающихся. Как известно, целью образовательной компьютерной игры является усиление мотивации обучения, поощрение активности и запоминания изучаемого материала. Именно компьютерные игры создают атмосферу естественного языкового общения. Они используются для развития навыков чтения, говорения, письма, аудирования на любой стадии учебного процесса [7, с. 266-268].

Помимо языковой компетенции, компьютерные обучающие игры развивают и предметную компетенцию студентов неязыковых вузов. Так, например, студенты экономических специальностей с помощью таких игровых программ могут непосредственно познакомиться с базовыми экономическими темами, такими как: *Экономические потребности и блага*. Без изучения данного аспекта невозможно понять, что именно побуждает людей к экономической активности. При прохождении данной темы студенты знакомятся с тем, как грамотно использовать ограниченные ресурсы в условиях неограниченных потребностей. *Спрос, предложение и рынок*. Эти понятия относятся к числу фундаментальных и лежат в основе большинства экономических моделей. Изучив данную тему, студент начнет разбираться в вопросах колебания спроса и предложения, поймет, каким образом происходит формирование цен на рынке товаров и услуг. *Типы экономических систем*. Данная тема является основой для понимания экономики на микроуровне. Несмотря на то что сейчас большинство развитых стран перешли на рыночный тип экономических отношений, требуется знать о том, как работают и другие экономические системы. *Поведение потребителя и производителя*. Этот раздел экономической теории поможет студентам разобраться в том, как происходит потребление благ и их распределение. Кроме того, изучение данного материала ведет к осознанию того, каким образом ведет себя рациональный потребитель при выборе необходимого товара. Другими темами, связанными с общими

представлениями об экономической деятельности, являются следующие: *монополии, сущность и функции денег, денежная политика и банковская деятельность, рынок финансовых услуг, организационно-правовые вопросы предпринимательской деятельности, бухгалтер и аудит в финансовой системе государства и системе управления предприятием, страховой рынок и защита бизнеса и личных финансов*. Данные программы имеют огромное значение благодаря тому, что обеспечивают руководство аудиторной и внеаудиторной деятельностью студентов финансово-экономических специальностей, связанной с развитием у студентов иноязычных знаний и умений во всех видах речевой деятельности и реализацией профессиональной направленности в процессе языковой подготовки. В связи с этим разработка подобных обучающих игр имеет огромное значение.

В качестве обучающих компьютерных игр для студентов экономической направленности можно рекомендовать следующие: *Offworld Trading Company*. Игра посвящена проблемам добычи и переработки ресурсов, продажи готовой продукции, развития науки, увеличения эффективности производства в ходе колонизации планеты. Она помогает понять, как устроен товарный рынок, как правильно строить отношения с конкурентами и преодолевать проблемы дефицита. *Capitalism2*. Игра знакомит с проблемами микро- и макроэкономики. В игре наглядно показано, как создать компанию и организовать производство, а также предлагается познакомиться с методами использования заемного капитала. В решении этих вопросов может помочь игровая энциклопедия, прилагаемая к игре. *Cities: skylines*. Данная игра представляет собой симулятор градоначальника. Она показывает, как можно построить свой город, делая упор не на отдельных проблемах, а на экономике в целом. Обучающиеся учатся, как можно создать лучшие условия для жизни, производства с помощью капиталовложений. Также рассматриваются вопросы налогообложения и конкурентоспособности. *Tropico*. В этой игре на первом месте находятся трудовые ресурсы, кадровой политике уделено большое значение. Если делается упор на развитии промышленности, возникает необходимость в квалифицированных рабочих. Следовательно, задачей игрока является продумать такую политику, которая бы отвечала интересам работников и грамотно сочеталась с социальной политикой.

Учебная и профессиональная значимость игры должна обязательно учитываться при подготовке и организации деловой игры на каждом этапе обучения, необходимо заранее повторять пройденный языковой материал (лексический и грамматический) и формировать основные умения диалогического общения, снимать напряжение на занятии, связанное с исправлением ошибок, которые не мешают коммуникации (в некоторых случаях их вообще можно игнорировать). Также следует учитывать личностные характеристики студентов при

распределении ролей и роль преподавателя при подготовке и проведении игр, от личных и коммуникативных качеств которого зависит игровая деятельность [8, с. 48-51].

Следует учесть, однако, тот факт, что онлайн-ресурсов для изучения бизнес-английского, в отличие от общего английского, не так много. Существующие на настоящий момент сайты предлагают большое количество статей, посвященных изучению делового английского языка, рекомендаций и примеров для написания деловых писем, составления резюме, упражнения и тесты на проверку знаний делового английского языка. Также есть сайты с упражнениями на проверку навыков чтения и аудирования, с упражнениями на закрепление лексики и грамматики делового английского языка. Однако требуется разработка сайтов по деловым и ролевым играм, имеющим колоссальное значение для обучения именно деловому английскому.

Очевидно, что вчерашние школьники не всегда готовы к участию в полноценных деловых играх, поскольку у них еще нет достаточных знаний о своей будущей профессиональной деятельности, и они не владеют специальной терминологией. Студенты-первокурсники обычно умеют выполнять традиционные задания. Но любые более сложные задачи творческого характера (высказать свое мнение по проблеме; обсудить вопрос с партнером; разрешить проблемную ситуацию; выработать и обосновать свою точку зрения) могут вызывать трудности в том случае, если они не сталкивались с такого рода задачами до поступления в высшее учебное заведение. Поэтому на первом курсе следует вводить игровые задания постепенно, начиная с ознакомления с лексикой специальности. На начальном этапе рекомендуется вводить ролевые (деловые) игры, отражающие специфику будущей профессиональной деятельности, вырабатывая иноязычную профессиональную компетенцию [9, с. 6-8]. До начала игры преподавателю необходимо составить план ее проведения, грамотно распределить роли, учитывая их сложность и уровень владения языком студентов, правильно определить место игры на занятии, подробно инструктировать ее участников. Также необходимо учесть и возможность вероятных изменений во время проведения игры.

Заключение. Неоднократно доказано, что интерактивные и игровые методы обучения иностранным языкам имеют большую эффективность. Интерактивные занятия с использованием подкастов, в том числе от BBC, способствуют сохранению интереса и мотивации обучающихся. Именно разнообразие тем и возможность для преподавателя выбирать те из них, которые соответствуют содержанию обучения на данном этапе, делают их такими привлекательными. Особую эффективность компьютерные технологии имеют на семинарских занятиях при изучении культурологических аспектов. При работе с подкастами следует, однако, не забывать о необходимости тщательной предварительной подготовки с детальной проработкой вопросов, которые ставятся перед обучающимися заранее. Наряду с

подкастами компьютерные обучающие игры также имеют немаловажное значение в процессе обучения иностранным языкам, поскольку они развивают не только языковую, но и предметную компетенцию студентов неязыковых вузов. Именно во время компьютерной игры создается атмосфера естественного языкового общения. Интерактивные и игровые методы обучения используются для развития всех видов речевой деятельности: чтения, говорения, письма, аудирования, на любой стадии учебного процесса. Следует учесть, однако, что онлайн-ресурсов для изучения делового английского гораздо меньше, чем для изучения общего английского языка. В связи с этим разработка специальных сайтов и программ непосредственно по проведению деловых и ролевых игр представляет большой интерес для студентов различных специальностей, в том числе экономических.

Список литературы

1. Подопригорова Л.А. Использование Интернета в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. 2003. № 5. С. 25-31.
2. Данилов О.Е. Роль информационно-коммуникационных технологий в современном процессе обучения // Молодой ученый. 2013. № 12 (59). С. 448-451.
3. Краснова Т.И. Повышение качества обучения в вузе в условиях интеграции смешанной модели обучения // Молодой ученый. 2015. № 5 (85). С. 484-486.
4. Сысоев В.П. Основные направления информатизации языкового образования // Вестник МГГУ им. М.А. Шолохова. Сер. «Филологические науки». 2013. № 4. С. 84.
5. Prensky M. The Digital Game-Based Learning Revolution. NY: McGraw-Hill, 2001. 442 p.
6. Starbuck W.H., Webster J. When is play productive? Accounting, Management, Information Technology. 1991. No 1. P. 71-80. DOI: 10.1016/0959-8022(91)90013-5.
7. Овезова У.А., Вагнер М.-Н.Л. Геймификация в преподавании иностранных языков в неязыковом вузе // Мир науки, культуры, образования. 2020. № 4 (83). С. 266-268.
8. Михеева С.В. Ролевая игра в процессе обучения иностранному языку студентов экономических специальностей // Педагогические науки. 2018. № 6 (93). С. 48-51.
9. Ахмедова Г.М. Эффективность использования ролевых и деловых игр на уроках иностранных языков // Молодой ученый. 2016. № 10.2 (114.2). С. 6-8.