

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: Актуальные проблемы методики преподавания иностранных языков»

Текстовый квест в преподавании англоязычной литературы

Научный руководитель – Шишкина Татьяна Гурьевна

Мисьюко Анна Владимировна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия

E-mail: annkubrick@yandex.ru

Данное исследование анализирует игры жанра «текстовый квест» или «текстовое приключение» как средство обучения и выявляет наиболее эффективные способы создания текстового квеста для изучения англоязычной литературы в высшей школе.

В работе рассмотрены особенности жанра компьютерной игры «текстовый квест» и проанализирована эффективность его использования в качестве учебного материала для изучения англоязычной литературы.

Рассматривается специфика изучения англоязычной литературы при работе с текстовыми квестами, выявляются преимущества текстовых квестов в качестве учебного материала, приводятся стадии подготовки заданий с использованием игр подобного жанра.

Основное внимание в работе сфокусировано на способах самостоятельного создания текстовых квестов для преподавателей иностранных языков в высшей школе и методиках их использования в учебном процессе. Рассмотрены различные программы для создания текстовых квестов, проанализированы их возможности, а также их преимущества и недостатки с точки зрения различных аспектов, таких как простота использования, функциональность и доступность.

Анализ методического аспекта научной работы производится на основе оригинальной игры в жанре «текстовый квест» по произведению Агаты Кристи «And Then There Were None».

Также в работе подробно описан процесс создания игры и проанализирован ее дидактический потенциал. В исследовании также приводится наглядный пример использования игры для обучения англоязычной литературе в виде планов занятий.

Результаты данного исследования могут быть использованы преподавателями для подбора готовых игр в жанре «текстовое приключение» и создания собственных, а также для дальнейшей работы с текстовыми квестами в качестве учебного материала.

Источники и литература

- 1) Азимов Э.Г., Шукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М., ИКАР, 2009. 448 с.
- 2) Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. Пособие для учителя. М., АРКТИ, 2004. 192 с.
- 3) Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учеб. пособие. для студентов лингв. уни-в и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений. М., Академия, 2007. 336 с.

- 4) Колесникова И.Л., Долгина О.А. Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков. СПб., Русско-Балтийский информационный центр „БЛИЦ“, Cambridge University Press. 2001. 224 с.
- 5) Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс: пособие для студентов пед. вузов и учителей. М., АСТ: Астрель: Полиграфиздат, 2010. 240 с.
- 6) Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе. Учебно-методическое пособие. Саратов, Издательский центр «Наука», 2009. 52 с.
- 7) Bhojwani, P., Lord, B., and Wilkes, C. 'I know what to write now' Engaging Boys (and Girls) through a Multimodal Approach. Leicester: UKLA, 2009. 12 p.
- 8) International Perspectives on Materials in ELT / Garton S. and Graves K. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014. 292 p.
- 9) Mawer K., Stanley G. Digital Play Computer games and language aims. Delta Publishing Company, 2011. 250 p.
- 10) Гуцин Ю.В. Интерактивные методы обучения в высшей школе // Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека «Дубна». 2012. № 2. С. 1–18.
- 11) Bhojwani, P. Multimodality and Assessment. Do you dare enter? Part story, part game, a text designed to be different, in Classroom. // NATE Classroom, 2010. № 11. P. 9-10.
- 12) Culley G., Mulford G., John Milbury-Steen J. A Foreign-Language Adventure Game: Progress Report on an Application of AI to Language Instruction // CALICO Journal. 1986. Vol. 4. №2. P. 69-87.
- 13) DeHaan J. Teaching and learning English through digital game projects. // Digital Culture & Education. 2011. №3. P. 46-55.
- 14) Pereira J. Video Game Meets Literature: Language Learning with Interactive Fiction // e-TEALS. 2013. №4. P. 19-45.
- 15) Creative Teaching Site: Computer Text Adventure Games And Reading Skills [URL: <http://www.creativeteachingsite.com/infocom.htm>] Accessed: 07.11.2015
- 16) Creative Teaching Site: How To Encourage Students To Read [URL: <http://www.creativeteachingsite.com/read1.htm>] Accessed: 07.11.2015
- 17) Pereira J. Digital game-based language learning with Interactive Fiction (PART 1) // Classroom Aid [URL: <http://classroom-aid.com/2013/01/11/digital-game-based-language-learning-with-interactive-fiction-part-1/>] Accessed: 03.11.2015
- 18) Pereira J. Digital Game-Based Language Learning with Interactive Fiction (PART 2) // Classroom Aid [URL: <http://classroom-aid.com/2013/05/02/digital-game-based-language-learning-with-interactive-fiction-part-2/>] Accessed: 03.11.2015
- 19) Pereira J. How to introduce and use Interactive Fiction in the classroom // IF Only: Interactive Fiction and Teaching English as Foreign Language (TEFL/TESOL) [URL: <http://theswanstation.com/>] Accessed: 03.11.2015