

ББК 481.22

КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ В СИСТЕМНОМ ПРИМЕНЕНИИ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР И ПРОЕКТОВ

О.А. Артемьева

ГОУ ВПО «Тамбовский государственный технический университет», г. Тамбов

Рецензент д-р филол. наук, профессор М.Н. Макеева

Ключевые слова и фразы: интеграция; компьютерная анимация; компьютерная технология; метод игрового эксперимента; педагогическое творчество; профессиональные задачи; учебно-ролевые игры.

Аннотация: Рассматривается исследование интерактивного учебно-игрового направления и методов обучения с применением компьютерных технологий как сложного инструмента развития творческого мышления студентов и как средство саморазвития будущих специалистов.

Использование в учебном процессе различных технологий (компьютерных, игровых, проектных) в последние годы выдвинулись в число приоритетных при организации процесса обучения в целом и иностранному языку в частности. Тесное взаимодействие преподавателей языковых и профильных кафедр помогает решать задачи обучения профессионально компетентного специалиста, способного успешно применять как профессиональные, так и профессионально-бытовые иноязычные навыки и умения.

В данной ситуации представляется перспективным при отборе содержания обучения для разработки программ использовать метод игрового моделирования в виде системы профессионально-направленных учебно-ролевых игр, а также ситуаций, эпизодов с проблемами реальной действительности как опосредованных фрагментов учебно-ролевых игр. Системное применение игрового имитационного эксперимента (этюдов, игр) ока-

Артемьева Ольга Алексеевна – доктор педагогических наук, профессор кафедры «Иностранные языки», e-mail: smimovavera05@mail.ru, ТамбГТУ, г. Тамбов.

зывается очень полезным для отработки межпредметных действий, поиска интеграции разнопредметных знаний в решении профессиональных задач.

С уверенностью можно сказать, что в связи с бурным прогрессом в области разработки компьютерных программно-аппаратных средств, приведших к созданию глобальных компьютерных сетей, перечисленные нами интерактивные направления и методы обучения с применением компьютерных технологий получают второе дыхание как сложный инструмент развития творческого инженерного мышления и как средство саморазвития и подготовки к будущей инженерной деятельности. Можно констатировать, что применение учебно-ролевых игр в профессиональной подготовке будущих специалистов выросло в перспективное направление вузовской подготовки студентов. Главным в этом процессе является создание условий результативности управления мыслительной деятельностью обучающихся. Одним из таких условий является введение в игровые формы обучения мощных средств развития мышления инструментально-технического характера, которые могли бы стимулировать уместные для конкретной квазиреальной ситуации речевые высказывания и адекватную манеру поведения. Таким мощным инструментом развития интеллектуальной иноязычной мыслительной деятельности и управления на основе использования когнитивных структур, а также вербальных и изобразительных статических и динамических опор, является привлечение компьютерных технологий сопровождения, интеллектуально-профессиональной поддержки и компьютерной анимации.

Разработка технологии сюжетной учебно-ролевой игры с применением компьютерных технологий не проста. Преподавателям любого профиля, проявляющим интерес к игровой учебной деятельности, надо знать, что моделирование учебно-ролевых игр в рамках целостного педагогического процесса подразделяется на этапы, игровые этюды, каждый из которых, являясь предметным составляющим игры, отрабатывается отдельно как опосредованный фрагмент целостной учебно-ролевой игры конкретного типа. Игровой этюд – это мощное средство стимулирования и саморазвития мыслительной деятельности, взаимообогащения и поэтапной самореализации профессионально-творческой деятельности будущего специалиста. Опираясь на теорию игр и такие ключевые понятия, как цели, деятельность, мышление, образ деятельности, схемы, знаки и символы, мы разработали суть системного развития мыслительной деятельности студентов на основе учебно-ролевых игр с компьютерным сопровождением и компьютерной анимацией на примере исследовательской учебно-ролевой игры в форме гуманитарного познания «Достопримечательности Лондона» на английском языке.

Первый этап обучения включает в себя отработку лексического материала с компьютерным сопровождением как средством наглядности. Ведущая роль на данном этапе принадлежит языковой кафедре. Второй этап обучения связан с формированием речевых умений в условиях, приближенных к реальной коммуникации с переключением внимания обучающихся на содержание материала по карте Лондона.

В задачу данного этапа входит практика иноязычного общения, преобразующая работу с текстом учебного пособия. Ведущим на данном этапе является аудирование текста, озвученного носителями языка.

Компьютерная поддержка заключается в высвечивании на экране монитора фрагментов – объектов достопримечательностей по карте Лондона. Осуществление компьютерной анимации на данном этапе, как инструмента активизации мыслительной деятельности обучающихся, возможно только при сотрудничестве преподавателей языковой и профессиональной кафедр. Оно распространяется как на преподавание, так и на обучение в целом и проявляется при разработке компьютерных программ, содержания, средств и методов обучения. Исследованиями доказана эффективность методико-дисциплинарного профессионального обучения иностранному языку на основе интегрированного межкафедрального подхода. Третий этап обучения опирается на четко разработанную компьютерную программу «Power Point», основой которой является содержание учебного текста и создание игрового поля, на котором реализуется четвертый этап компьютерной анимации.

Роль игрового поля выполняет карта Лондона на мониторе, где реализуются иноязычные анимационные действия обучающихся:

- пошаговое освоение языкового учебного материала методом «кластера»;
- пошаговое освоение речевого материала;
- интеграция текста, графики и аудиовизуального материала, представленная в 4-х этапах обучения иностранному языку на основе учебного текста и согласно компьютерной программы;
- мультимедийная презентация действий туристической группы с высокой степенью эмоционального воздействия;
- анимационные действия «туристов» и «гидов» соответствующие компьютерной программе «Power Point».

Как мы видим, современное состояние общества находит свое отражение и в системе обучения иностранным языкам в высшей школе в связи с интеграцией России в мировое экономическое и культурное пространство. Изменяется цель обучения иностранным языкам, которая заключается в подготовке будущих специалистов к реальному общению с представителями других культур в бытовой и профессиональной сферах с ориентацией на результат такого общения.

Применение компьютерных технологий создает реальные условия для сверхнормативного овладения обучающимися иноязычными и профессиональными знаниями, умениями и навыками.

Список литературы

1. Артемьева, О.А. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности : монография / О.А. Артемьева, М.Н. Макеева. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 206 с.

Computer Animation in Systematic Application of Role-Playing Games and Projects

O.A. Artemyeva

Tambov State Technical University, Tambov

Key words and phrases: computer animation; computer technology; integration; method of game experiment; pedagogical creativity; professional problems; role-playing games.

Abstract: Computer animation is a multimedia technology creating the impression of a moving object. The article discusses role playing as an interactive teaching strategy as well as teaching methods using computer technology as a sophisticated tool for the development of the creative thinking of students as a means of self-development of future professionals.

© O.A. Артемьева, 2011