

– из испанского и немецкого языков. Небольшая часть лексем из области французской кулинарии восходит к другим языкам – восточным: турецкому, арабскому, японскому, китайскому. На пополнение состава французской кулинарной лексики повлияли не только другие языки, но и локальные топонимы: названия городов, провинций, а также имена известных людей, внесших значительный вклад в историю Франции.

На заключительном этапе элективного курса «Кулинария Франции» вместе с учащимися делаем вывод, что современный французский язык – это продукт длительного исторического развития. Лексемы из области кулинарии, заимствованные из других языков, очень быстро приживаются в сознании людей и функционируют в языке, меняя и расширяя картину мира носителей языка.

Мы полагаем, что данная тема является достаточно актуальной и интересной для углубленно изучающих французский язык и французскую культуру. Изучая различные области деятельности носителей изучаемого языка, такие как кулинария, учащиеся, несомненно, обогащают свои знания и словарный запас, развивают речевые навыки. Знакомясь с этапами становления французского языка, школьники намного глубже понимают исторические процессы, явления и факторы, которые на него повлияли.

### *Литература*

1. Белая Е. Н. Теория и практика МКК. М.: ФОРУМ, 2014. 187 с.
2. Гак В. Г. Французско-русский фразеологический словарь. М.: Рус. яз., 2006. 1625 с.
3. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка. М., 2010.
4. Larousse (de poche). Paris, Librairie Larousse, 1999. 168 p.
5. Википедия. Свободная энциклопедия / Wikipédia. Catégorie: Liste en rapport avec des spécialités culinaires [Электронный ресурс]. URL: wikipedia.org
6. Portail:Alimentation et gastronomie/Cuisine [Электронный ресурс]. URL : wikipedia.org

УДК 371.3

*Т. А. Паршуткина, О. Л. Гожина (Елец, Россия)  
Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина*

### **Геймификация как способ обогащения иноязычного словарного запаса у студентов агропромышленного института**

В статье рассматривается использование «серьезных игр» в качестве метода обучения иностранным языкам. Авторы раскрывают специфику организации работы по обогащению иноязычного словарного запаса у студентов-аграриев на примере цифровой игры “Farmers

2050". Даются рекомендации по методике отбора, введения, отработки и закрепления лексики сельскохозяйственной тематики в контексте данной игры.

**Ключевые слова:** цифровая игра, словарный запас, лексические средства, сценарий игры, организация работы

Появление новых мобильных технологий за последнее десятилетие значительно изменило процесс обучения иностранным языкам. Одной из таких новых технологий, внедренных в контекст преподавания языков, является цифровая игра. Мобильные, веб-игры, а также коммерческие развлекательные игры обладают обширным дидактическим потенциалом с точки зрения формы, технического и лингвистического содержания.

Цифровые игры делятся на две основные категории: приключенческие и развлекательные игры, развивающие игры, также называемые «серьезными играми», развлекательные. Выделяются и подкатегории, такие как симуляторы, синтетические иммерсивные среды и ролевые игры.

В исследованиях, посвященных «серьезным играм», изучались технические и учебные предложения по их использованию и мнения обучающихся [1], [2]. Сообщалось, что студенты положительно относятся к подобным играм, а их мотивация является определяющим фактором при позитивном восприятии игр [3], [4]. Факторы, влияющие на успех обучающихся в игре, включают: атрибуты (возраст, пол, игровая грамотность, отношение и частота игр), внутриигровые элементы (структура повествования игр, мультимедиа, взаимодействие) и неигровые переменные (мотивация, автономия, погружение, социальное взаимодействие).

Одним из преимуществ использования «серьезных игр» в качестве метода обучения является то, что игра ставит студента в позицию активного участника действия. Считаем, что использование видеоигр и других связанных с ними ресурсов (игровых веб-сайтов и журналов, видео) является эффективным дидактическим инструментом в целях укрепления лингвистических навыков и обогащения словарного запаса у студентов агропромышленного института. С этой целью были подобраны профессионально-ориентированные игры: “Nutrients for Life”, “Journey 2050”, “My American Farm”, “Thrive”, “Wild Water Adventures”, “All about Beef, That’s Life”, “An Egg-Citing Poultry Adventure”, “Keys to Stewardship”, “Amazing Grains”, “Farm manger”.

Наиболее показательной является мобильная игра “Farmers 2050”. Во-первых, “Farmers 2050” подходит для изучения словарного запаса благодаря обилию полезных повседневных слов, действий и ситуаций, с которыми будущие фермеры сталкиваются в реальной среде, особенно слов, связанных с профессией сельскохозяйственного менеджера, сельскохозяйственной продукцией, а также прилагательных и простых глаголов действия. Более того, экспозиция игры представляет собой тип мультимедийной аннотации, поскольку элементы в игровой среде (изображения, звуки, анимация, поведение персонажа и т.д.)

помогают установить лексическое значение слов. Во-вторых, можно сказать, что моделирование реальной ситуации по организации фермы уникальным образом способствует приобретению словарного запаса.

Вовлечение в игру осуществлялось с помощью трех стимулов: потребность (мотивационный компонент, связанный с поиском подходящего предмета для задания, имеющего отношение к сельскохозяйственной тематике), поиск (поиск информации о значении, форме или использовании, например, путем сверки со словарем) и оценка (студент решает, подходит ли предмет для задания, связанного со словарем).

Учебный материал. В игре длинный сценарий, присутствуют различные персонажи, отражающие профессии агропромышленной сферы (*Real Estate Agent, Grain Trader, Agricultural Teacher, Agronomist, Equipment Technician, Non-Profit Manager*). Действие игры происходит поэтапно, включая покупку фермы, реализацию продукции, заключение сделок и т.д. Игра сопровождается инструкциями и предложениями, например: *I thought you should know, the Parkens are selling their farm. I think you should consider buying it / To realize your dream of running your very own farm, first you are going to need a loan from the bank. Then you'll need to purchase some farmland / Sell Leah from the juice store 10 apples.* Игра реализуется в аудитории в качестве учебного материала по языку и имеет богатый языковой контент с элементами игровых руководств, введения персонажей, истории игры, микротекстов для чтения, личных и деловых обращений. Сценарий игры написан на стандартном английском языке.

Перед игрой был дан тест на знание словарного запаса. Кроме того, участники вели дневник, чтобы записывать слова, грамматические структуры и другие элементы. Тест на знание словарного запаса проводился до и после игры.

Весь процесс игры был разбит на этапы. Этап 1 включал иноязычную информацию и тесты, заметки о культуре ведения сельского хозяйства и инструкции для игры на каждом уровне. Этап 2 вводил ссылку на онлайн-словарь и те же заметки и инструкции об организации бизнеса на ферме, что и на этапе 1, но без материалов, связанных со словарем. Этап 3 содержал только инструкции по игре.

Список словарного запаса. Было выбрано 30 слов, встречающихся в "Farmers 2050". Слова были представлены в виде диаграмм вместе с определениями, синонимами, антонимами и контекстами, в которых они встречаются, и эти диаграммы были включены в онлайн-материалы для этапа 1. Слова были сгруппированы по следующим позициям: *Home. Farm. Nursery. Pharmacy. Juice shop. Restaurant. Gas station. Car Mechanic. Vegetable shop. Professions.*

Предварительный тест был использован для оценки существующих знаний целевых слов. Он помог сгруппировать студентов по уровню владения языком и обеспечил основу для сравнения с результатами после тестирования. Как предварительные, так и последующие тесты измеряли знание одного и того же

набора из 30 слов, но в разных рандомизированных порядках с помощью различных типов вопросов (сопоставление, множественный выбор и короткий ответ). Чтобы предоставить дополнительную информацию о целевых словах и позволить участникам проверить их усвоение, была проведена серия веб-упражнений по словарному запасу.

Таким образом, использование цифровой игры в контексте образования в сфере сельского хозяйства не снижает успеваемости студентов по иностранным языкам. Мы рекомендуем включить этот метод в существующую педагогическую практику. Преподаватели должны понимать, что игры – это инструменты, которые сами по себе не могут служить заменой традиционных методов обучения, но при использовании различных стратегий они являются хорошим средством обогащения иноязычного словаря по профессиональной тематике.

### *Литература*

1. Breuer J. Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning [Электронный ресурс] // LfM-Dokumentation, 2010. Band 41. URL: [www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf](http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf)
2. Cai C. J., Miller R. C., Seneff S. Enhancing Speech Recognition in Fast-Paced Educational Games using Contextual Cues // Badin P. et al. (eds). Proceedings of SLATE. 30.-31. August & 1. September. Grenoble, France, 2013. P. 54–59.
3. Doe R. J. Lost in The Middle Kingdom: Teaching New Languages Using Serious Games and Language Learning Methodologies, (Unpublished Master's thesis) [Электронный ресурс]. University of South Carolina: Columbia, 2014. URL: <http://scholarcommons.sc.edu/etd/2813>
4. Howland R., Urano S., Hoshine J. Computer Assisted Language Learning System within a 3D Game Environment // Nijholt A., Romão T., Reidsma D. (eds.) Advances in Computer Entertainment, Proceedings of 9th International Conference. 3.-5. November. Kathmandu, Nepal, 2013. P. 262–273.

УДК 371.3

*K. S. Potovskaya (Sevastopol, Russia)  
Sevastopol State University*

### **Types and sources of motivation in language learning**

В статье исследуется мотивация в контексте изучения иностранного языка. Рассмотрены различные подходы к пониманию мотивации, основные классификации, виды и источники мотивации обучающихся. Для выявления наиболее эффективных источников мотивации был проведен опрос обучающихся из целевой группы. Результаты исследования показали, что студенты в большей степени руководствуются внутренней мотивацией. Полученные результаты могут помочь преподавателям выбрать наиболее эффективные способы мотивирования студентов для успешного обучения языку.