

– 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
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.