

Зеленина Лилия Евгеньевна,

кандидат педагогических наук, доцент, кафедра профессионально-ориентированного языкового образования, Уральский государственный педагогический университет; 620017, Россия, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26; e-mail: zel-liliya@yandex.ru

Соснина Наталья Георгиевна,

старший преподаватель кафедры иностранных языков, Уральский государственный экономический университет, 620144, Россия, г. Екатеринбург, ул. 8 Марта/Народной Воли, 65/42; e-mail: natalya789@yandex.ru

ВИЗУАЛЬНЫЕ НОВЕЛЛЫ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ ПРОЕКТНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: языковое образование; интерактивное обучение; иноязычная проектная компетенция; визуальные новеллы; видеоквест; методы императивного программирования.

АННОТАЦИЯ. Одной из основных компетенций, формируемых в процессе подготовки будущих программистов, является компетенция в проектной деятельности. Цель данного исследования заключается в описании методического сопровождения процесса создания визуальных новелл как способа формирования иноязычной проектной компетенции. В основе методологической базы исследования лежит экспериментальная методика, которая строится на принципах междисциплинарной интеграции и принципах коммуникативности. Мы уточнили, что иноязычная проектная компетенция представляет собой совокупность знаний, умений и навыков организации проектной деятельности средствами иностранного языка, опыта создания и презентации конечных профессиональных продуктов на иностранном языке, а также ценностных ориентаций современного IT-специалиста. Содержание иноязычной проектной компетенции включает в себя лингвоструктурный, коммуникативный и презентационный компоненты.

Практическая направленность исследования заключается в создании студентами конечных продуктов, которые могут иметь применение для дальнейшего совершенствования иноязычных коммуникативных навыков, а также могут быть использованы как самостоятельные интерактивные проекты для IT-сферы.

Zelenina Liliya Evgen'evna,

Candidate of Pedagogy, Associate Professor, Department of Professionally-Oriented Linguistic Education, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia

Sosnina Natalya Georgievna,

Senior Lecturer of the Department of Foreign Languages, Ural State University of Economics, Ekaterinburg, Russia

VISUAL NOVELS AS A METHOD OF FOREIGN LANGUAGE PROJECT COMPETENCE DEVELOPMENT

KEYWORDS: language education; interactive learning; foreign language project competence; visual novels; video quest; imperative programming methods.

ABSTRACT. One of the main competencies developed in the process of future programmers training is a competence in project activities. The purpose of this study is to describe the methodological support of the process of creating visual novels as a way foreign language project competence development. The research methodology is based on an experimental methodology based on the principles of interdisciplinary integration and the principles of communication. We specified the definition of the foreign language project competence as a set of knowledge, skills and abilities to organize project activities using a foreign language, experience in creating and presenting final professional products in a foreign language, as well as value orientations of a modern IT-specialist. The content of foreign-language project competence includes linguistic-structural, communicative and presentation components.

The practical focus of the research is to create final products that can be used for further improvement of foreign language communication skills, and can also be used as independent interactive projects for the IT-sphere.

Новые требования, предъявляемые к подготовке квалифицированных специалистов по направлению подготовки «Математическое обеспечение и администрирование информационных систем», «Информатика и вычислительная техника», «Прикладная информатика», «Информационная безопасность», отраженные в ФГОС, вызывают необходимость пересмотра образовательного потенциала дисциплины «Иностранный язык» для формирования компетенции в проектной деятельности. Студент технического направления

подготовки должен уметь не только общаться с зарубежными коллегами в рамках профессиональной тематики, но и уметь создать профессиональный продукт с возможностью его использования зарубежными партнерами.

Процесс подготовки современных IT-специалистов должен соответствовать реализации практико-ориентированного и компетентностного подходов, предполагающих применение полученных теоретических знаний при изучении профессиональных и общегуманитарных дисциплин. От-

личительной особенностью подготовки будущих программистов является большое количество практических занятий, в процессе которых студенты работают над созданием законченных профессиональных продуктов. В этой связи реализация межпредметных интеграций может способствовать более качественному формированию компетенции в проектной деятельности.

Процесс формирования названной компетенции может быть реализован и в условиях интерактивного обучения английскому языку в контексте профессиональных видов деятельности (в проектной деятельности), тем самым создавая искусственную, условно-профессиональную среду [1; 13]. В процессе обучения рекомендуется использовать визуальные новеллы.

Под визуальной новеллой мы понимаем обучающее средство, в контексте которого создается искусственная языковая среда для программирования аудио-, видео- или текстового квеста, конечной целью использования которого является формирования иноязычной проектной компетенции студентов в проектной деятельности в процессе интерактивного изучения английского языка.

Данный способ разработан на основе глубокого анализа общепрофессиональных и предметно-специализированных компетенций выпускников по специальностям «Математическое обеспечение и администрирование информационных систем», «Информатика и вычислительная техника», «Прикладная информатика», «Информационная безопасность».

Одним из важнейших условий обеспечения качества профессиональной подготовки выпускника должно стать владение компетенцией в проектной деятельности. Ввиду этого, предложенная образовательная технология имеет важное практическое значение.

Цель данного исследования заключается в уточнении содержания иноязычной проектной компетенции и в разработке методики использования визуальных новелл в процессе формирования иноязычной проектной компетенции.

В современной отечественной методике проблемы профессионально-ориентированного обучения иностранным языкам рассматриваются в работах многих авторов [2].

Вопросы использования цифровых коммуникационных технологий подробно рассматриваются зарубежными авторами [12; 10; 9; 8]. Большинство из названных авторов утверждают о становлении нового этапа в обучении и в том числе в обучении иностранным языкам – о социально-интерактивном этапе. Этот этап представляет собой активное социальное взаимодействие пользователей, вызванное большим

количеством мобильных приложений, бурным развитием пользовательского контента и системами онлайн-сотрудничества.

Феномен социально-технологической концепции описан в работах Е. Д. Патаракина, Е. Н. Ястребцевой, Дж. Уэст, С. Босс, Дж. Браун, Т. Берроуз, С. Даунс и других. Е. Д. Патаракин рассматривает основные технические особенности обучения, которые имеют отношение к Интернету второго поколения [6]. Дж. Сименс формулирует принципы коннективизма, которые переключаются с современными принципами обучения с поддержкой технологий Веб 2.0 [11].

Таким образом, представленный анализ методической литературы по проблеме исследования показывает достаточную разработанность вопросов профессионально-ориентированного обучения и возможности применения цифровых технологий в процессе обучения. Однако вопросы формирования иноязычной проектной компетенции у будущих программистов освещены недостаточно, что, в свою очередь, снижает качество профессиональной подготовки.

Для достижения поставленной цели и решения выделенных задач были использованы следующие методы исследования: теоретические (изучение существующих методик формирования иноязычной компетенции и проектной компетенции, анализ учебных пособий по иностранному языку для студентов технических направлений подготовки), диагностические (наблюдение, анкетирование студентов и преподавателей), экспериментальные (входной, промежуточный и итоговый срезы), праксиметрические (анализ конечных продуктов проектной деятельности студентов).

Базой исследования является преподавание английского языка в Уральском государственном экономическом университете в институте менеджмента и информационных технологий.

Исследование процесса формирования иноязычной проектной компетенции у будущих программистов проходило в несколько этапов.

1 этап – анализ теоретических положений по вопросу формирования проектной компетенции и уточнение понятия и содержания иноязычной проектной компетенции будущих программистов.

2 этап – изучение цифровой технологии визуальных новелл и определение ее потенциала для формирования иноязычной проектной компетенции.

3 этап – разработка методики формирования иноязычной проектной компетенции на основе комплекса упражнений, охватывающих все компоненты иноязычной проектной компетенции.

4 этап – опытное обучение с применением методики.

В контексте данного исследования под иноязычной проектной компетенцией будущих программистов мы понимаем совокупность знаний, умений и навыков организации проектной деятельности средствами иностранного языка, опыта создания и презентации конечных профессиональных продуктов на иностранном языке, а также ценностных ориентаций современного IT-специалиста. Содержание иноязычной проектной компетенции включает в себя следующие компоненты:

- лингво-структурный компонент (владение профессиональной лексикой в рамках заявленной проблематики и особенностями грамматических конструкций);
- коммуникативный компонент (умения и навыки достижения коммуникативной цели проектной деятельности);
- презентационный компонент (опыт презентации собственного продукта в кругу профессионально-заинтересованных лиц).

Мы считаем, что формирование иноязычной проектной компетенции у будущих программистов может быть достигнуто в процессе создания визуальных новелл. Сущность визуальных новелл заключается в создании искусственной языковой среды на уроках иностранного языка средствами компьютерного приключения. Визуальные новеллы знакомы современным студентам как жанр компьютерных игр, напоминающих текстовый, аудио- или видеоквест. В рамках данного исследования видеоквест адаптируется в обучающее средство, что способствует не только формированию иноязычных коммуникативных навыков, но и внутренней мотивации к изучению иностранного языка.

Технические возможности, заложенные в данном интерактивном приложении, позволяют преподавателю интегрировать эту технологию в любой этап обучения. Рассмотрим потенциал изучаемого приложения.

Визуальная новелла демонстрирует зрителю художественный сюжет при помощи вывода на экран текстовых, статических файлов или анимационных изображений, а также звукового или музыкального ряда. Отличительной особенностью новеллы является соответствующий изучаемой тематике оригинальный сюжет с возможным последующим развитием его сюжетных линий.

Методическая ценность визуальных новелл заключается в технической доступности данного приложения как для студентов, так и для преподавателей. Шаблоны визуальных новелл, как и инструменты для их разработки, находятся в свободном доступе в сети Интернет, что значительно облегчает

процесс их адаптации под условия преподавания языка. Наиболее распространенные технические параметры – это бесплатные движки NScripter, KiriKiri, Ren'Py. С позиции доступности Ren'Py движок считается наиболее простым в использовании программным инструментом. Он написан на языке программирования Python (версии 2.7), отличается упрощенным синтаксисом, позволяющим создавать программные продукты различной сложности практически с первых дней его изучения.

Процесс создания визуальной новеллы представляет собой создание определенного сценария при помощи методов императивного программирования. Используя Screen Language в декларативном стиле, пользователь может разработать визуальный интерфейс из ограниченного набора виджетов и настраивать его функциональность в соответствии с главным замыслом новеллы. Помимо Screen Language, возможно использовать «чистый» язык Python, предназначенный для более продвинутых IT пользователей и для разработки аутентичных программных продуктов.

Неотъемлемым преимуществом данного интерактивного средства для формирования иноязычной проектной компетенции является англоязычное изложение всех инструкций, что создает дополнительные условия для реализации межпредметных интеграций дисциплин «Иностранный язык» и «Информатика».

Таким образом, визуальные новеллы представляют собой новое идейное направление в контексте интерактивного изучения иностранного языка для профессиональных целей и претендуют на право их интеграции в языковое образование.

Визуальные новеллы обладают большим образовательным потенциалом. Новеллы могут использоваться при изучении других дисциплин для создания условий профессиональной самореализации студентов, для применения полученных теоретических знаний при изучении различных дисциплин. В ходе данного исследования авторами разработана методическая классификация визуальных новелл, отражающая содержание дисциплины «Иностранный язык для профессиональных целей»:

- по стилю повествования (научные, художественные, публицистические новеллы);
- по формату создания (кинетическая новелла – без выбора вариантов сюжета, новелла-приключение – с выбором, совмещенная новелла);
- по цели обучения (демонстрационная новелла, новелла-отработка навыка, контрольная новелла).

Представленная классификация визу-

альных новелл иллюстрирует широкие возможности этого средства для формирования иноязычной проектной компетенции на всех этапах обучения иностранному языку.

Адаптация визуальных новелл в условия языкового образования основывается на общепедагогических принципах: учета индивидуальных особенностей личности и профессиональных интересов, доступности и постепенного усложнения иноязычного материала, коммуникативной направленности и принципах интерактивного обучения: наглядности, доступности, активности, коммуникативности, профессиональной направленности обучения, ситуативно-тематической организации обучения.

Визуальные новеллы как инструмент формирования иноязычной проектной компетенции требуют интерактивных форм организации занятия [2; 4; 7]: индивидуальные и групповые проекты; специальные и функциональные игры; мастер-классы по созданию проектов от представителей профессионального сообщества; панельные дискуссии.

Методика формирования иноязычной проектной компетенции реализуется в комплексе обучающих упражнений, направленных на развитие всех компонентов названной компетенции. Соответственно процесс формирования включает в себя лингвистический, коммуникационный и презентационный этапы. Система упражнений на первом этапе, направленном на ознакомление с профессиональной лексикой, предполагает упражнения на отработку лексического навыка. Примеры заданий могут быть следующие:

- define the terms;
- match the terms with their equivalents;
- complete the sentences with the terms;
- fill in gaps;
- answer the questions.

Упражнения второго этапа формирования ориентированы на выработку графических умений и собственно умений программирования. Примерами заданий могут быть:

- search, draw and name the images being used in the project;
- plan and write the tasks for the images to fulfill;
- programm their operation;
- check the images operate according to the tasks.

Упражнения третьего этапа направлены на формирование иноязычных презентационных умений и навыков:

– на отработку речевых структур презентации: Study the given presentation and find out its structure;

- на выполнение части презентации;
- на употребление эмоционально-окрашенных средств языка, направленных на воздействие на аудиторию.

Критерии оценки уровня сформированности иноязычной проектной компетенции включают в себя:

- знание терминов подязыка специальности «Программирование» и «Информатика» и умения ими оперировать;
- умение разработать графическую часть проекта и прокомментировать ее;
- умения структурировать проект и достигать коммуникативной цели;
- умения представить профессиональный продукт на иностранном языке.

В результате применения предложенной методики был констатирован более высокий уровень сформированности иноязычной проектной компетенции, чем при использовании традиционных методов и форм работы. Произошла активизация самостоятельной проектной деятельности студентов на иностранных языках, что, в свою очередь, вызвало постоянную самоорганизацию студентов и их заинтересованность в изучении профессионального английского языка [5]. Отмечено увеличение доли студентов, принимающих активное участие в научных и творческих конкурсах.

К основным **выводам данного исследования** мы относим положение о необходимости формирования иноязычной проектной компетенции будущих программистов. Представлено научное обоснование данной компетенции и проведен отбор ее содержания. Определены подходы, на которых базируется процесс формирования компетенции. Разработана методика формирования названной компетенции на основе комплекса специально разработанных учебных упражнений в соответствии с этапами формирования компетенции.

В процессе исследования доказано, что формирование иноязычной проектной компетенции у будущих программистов может быть достигнуто в процессе создания визуальных новелл, включающем в себя лингвистический, коммуникационный и презентационный этапы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гейхман, Л. К. Интерактивное обучение общению. Подход и модель / Л. К. Гейхман. – Пермь : Изд-во Пермск. ун-та, 2002. – 260 с.
2. Глушенкова, Е. Б. Интерактивные методы обучения иностранным языкам: мнение студентов / Е. Б. Глушенкова, Е. Е. Хорева // Концепт. – 2016. – Т. 11. – С. 3056-3060.

3. Ежиков, Д. А. Средства информационных и коммуникационных технологий в развитии речевых умений студентов неязыкового вуза / Д. А. Ежиков // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2013. – № 2. – С. 43-47.
4. Зеленина, Л. Е. Обучение межкультурной коммуникации в системе профессионального образования: подготовка специалистов в сфере здравоохранения / Л. Е. Зеленина, К. А. Митрофанова // Педагогическое образование в России. – 2019. – № 1. – С. 50-54.
5. Зеленина, Л. Е. Модель формирования межкультурной компетенции студентов медицинских специальностей / Л. Е. Зеленина, К. А. Митрофанова, Е. А. Пенькова // Педагогическое образование в России. – 2019. – № 4. – С. 79-84.
6. Мухаметжанова, А. О. Интерактивные методы обучения в вузе / А. О. Мухаметжанова, К. А. Айдарбекова, Б. О. Мухаметжанова // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2016. – № 2-1. – С. 84-88.
7. Назаренко, Т. Ю. Самостоятельная работа студентов на занятиях иностранного языка в вузе / Т. Ю. Назаренко // Современные научные исследования и инновации. – 2016. – Вып. 4.
8. Патаркин, Е. Д. Социальные сервисы ВЕБ 2.0. в помощь учителю / Е. Д. Патаркин. – Москва : Интуит.ру, 2007. – 64 с.
9. Ступина, С. Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе : учебно-методическое пособие / С. Б. Ступина. – Саратов : Наука, 2009. – 52 с.
10. Lambert, J. Digital Storytelling / J. Lambert. – Digital Diner Press, 2010. – 40 p.
11. Meadows, D. The Electric Engagement / D. Meadows // Story Circle: Digital Storytelling around the World. – Chichester, West Sussex: Wiley, 2009. – P. 91-117.
12. O'Reilly, T. What Is Web 2.0 / T. O'Reilly // Компьютера. – 2005. – № 37 (609).
13. Verma, R. Technological innovations and teaching English at school level / R. Verma, P. Verma, M. Verma // International Journal of Engineering Inventions. – 2012. – Vol. 1, Issue 1. – P. 42-46.
14. Warschauer, M. Computer Assisted Language Learning: an Introduction / M. Warschauer. – URL: <http://www.ict4lt.org/en/warschauer.htm> (mode of access: 11.02.2020).
15. Zonova, M. V. Digital communicative technologies as a means of developing cognitive activity in English classes at a non-linguistic university / M. V. Zonova, N. A. Nikflaeva, N. G. Sosnina // Modern management trends and the digital economy: from regional development to global economic growth: proceedings of the 1st international scientific conference. – 2019. – Vol. 81. – P. 609-613.

REFERENCES

1. Geykhman, L. K. (2002). *Interaktivnoe obuchenie obshcheniyu. Podkhod i model'* [Interactive communication training. Approach and model]. Perm, Izd-vo Permsk. un-ta. 260 p.
2. Glushenkova, E. B., Khoreva, E. E. (2016). Interaktivnye metody obucheniya inostrannym yazykam: mnenie studentov [Interactive methods of teaching foreign languages: students' opinions]. In *Kontsept*. Vol. 11, pp. 3056-3060.
3. Ezhikov, D. A. (2013). Sredstva informatsionnykh i kommunikatsionnykh tekhnologiy v razvitii rechevykh umeniy studentov neyazykovogo vuza [Means of information and communication technologies in the development of students' speech skills of a non-linguistic university]. In *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki*. No. 2, pp. 43-47.
4. Zelenina, L. E., Mitrofanova, K. A. (2019). Obuchenie mezhkul'turnoy kommunikatsii v sisteme professional'nogo obrazovaniya: podgotovka spetsialistov v sfere zdravookhraneniya [Cross-cultural communication education in the vocational education system: training for health professionals]. In *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*. No. 1, pp. 50-54.
5. Zelenina, L. E., Mitrofanova, K. A., Pen'kova, E. A. (2019). Model' formirovaniya mezhkul'turnoy kompetentsii studentov meditsinskikh spetsial'nostey [Model for the formation of students' intercultural competence of medical specialties]. In *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*. No. 4, pp. 79-84.
6. Mukhametzhanova, A. O., Aydarbekova, K. A., Mukhametzhanova, B. O. (2016). Interaktivnye metody obucheniya v vuze [Interactive teaching methods in high school]. In *Mezhdunarodnyy zhurnal prikladnykh i fundamental'nykh issledovaniy*. No. 2-1, pp. 84-88.
7. Nazarenko, T. Yu. (2016). Samostoyatel'naya rabota studentov na zanyatiyakh inostrannogo yazyka v vuze [Independent students' work in foreign language classes at the university]. In *Sovremennyye nauchnye issledovaniya i innovatsii*. Issue 4.
8. Patarkin, E. D. (2007). *Sotsial'nye servisy VEB 2.0. v pomoshch' uchitelyu* [WEB 2.0 social services. To help the teacher]. Moscow, Intuit.ru. 64 p.
9. Stupina, S. B. (2009). *Tekhnologii interaktivnogo obucheniya v vyshey shkole* [Interactive learning technologies in higher education]. Saratov, Nauka. 52 p.
10. Lambert, J. (2010). *Digital storytelling*. Digital Diner Press. 40 p.
11. Meadows, D. (2009). The electric engagement. In *Story Circle: Digital Storytelling around the World*. Chichester, West Sussex, Wiley, pp. 91-117.
12. O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0. In *Komp'yutera*. No. 37 (609).
13. Verma, R., Verma, P., Verma, M. (2012). Technological innovations and teaching English at school level. In *International Journal of Engineering Inventions*. Vol. 1. Issue 1, pp. 42-46.
14. Warschauer, M. *Computer assisted language learning: an introduction*. URL: <http://www.ict4lt.org/en/warschauer.htm> (mode of access: 11.02.2020).
15. Zonova, M. V., Nikflaeva, N. A., Sosnina, N. G. (2019). Digital communicative technologies as a means of developing cognitive activity in English classes at a non-linguistic university. In *Modern management trends and the digital economy: from regional development to global economic growth: proceedings of the 1st international scientific conference*. Vol. 81, pp. 609-613.