УДК 37

И.В.Савочкина

преподаватель кафедры русского языка и естественных дисциплин

Белгородский государственный технологический университет им. В.Г.Шухова

г. Белгород, Российская Федерация

**РОЛЬ УЧЕБНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ АДАПТАЦИИ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ**

Переезд на постоянное место жительства в другую страну, несомненно, сопровождается определенным стрессом. И с этим сталкиваются студенты-иностранцы, приезжающие учиться в Россию. Они попадают не только в новую языковую среду, но и сталкиваются с другой культурой, обычаями, традициями. В новой социокультурной, языковой и национальной среде им необходимо очень быстро адаптироваться. От этого во многом будет зависеть их дальнейшее обучение и жизнь в России.

Большинство исследователей адаптации выделяют следующие группы адаптационных проблем:

* социокультурная адаптация;
* социально-психологическая адаптация;
* педагогическая адаптация.

Социокультурная адаптация предполагает «вхождение» в иную культуру, освоение новых норм и стереотипов поведения.

Социально-психологическая адаптация — вступление в систему межличностных отношений.

Педагогическая адаптация связана с усвоением студентом понятий профессиональной среды, а также приспособлением к характеру и условиям организации учебного процесса. Рядом исследователей педагогический аспект адаптации рассматривается как совокупность особенностей, определяющих возможность приспособления студента к новой системе обучения, усвоению большого объема знаний, анализу научного материала. [2, с. 11]

Преподаватели вузов должны ускорять процесс социально-психологической педагогической адаптации студентов. Традиционные методы обучения здесь могут быть неэффективными, так как они не предполагают активного включения студента в образовательный процесс, не развивают в нем навыков самостоятельной работы.

В рамках педагогической адаптации иностранных студентов может быть применена технология эдьютейнмент. Особенность данной технологии заключается в том, что обучение и развлечение сливаются воедино, раскрывая ряд преимуществ, одно из которых — повышение мотивации в процессе обучения.

Наш мир уже не мыслим без компьютера и Интернета. Образовательный процесс все более использует в своих целях эти ресурсы. Особая роль отводится учебным компьютерным играм, которые могут быть применены и в качестве компонента технологии эдьютейнмент при обучении русскому языку как иностранному.

Почему же компьютерные игры так популярны и могут быть очень полезны в процессе обучения? Человеческий мозг и система мотивации построена на вознаграждениях. То есть, когда мы получаем удовольствие, происходит выброс в центры удовольствия дофамина, и именно дофамин является побудителем, заставляющим идти вперед, добиваться поставленных целей. Люди играют в игры, потому что они удовлетворяют потребность достигать вершин в какой-либо деятельности, что является нашим базовым инстинктом. Игры помогают людям (и особенно детям) тренировать мозг и испытывать самих себя. Именно поэтому от игры мы получаем удовольствие.

Как эта особенность игровой деятельности связана с образовательным процессом? Созданная виртуальная реальность способна заинтересовать играющего необычными элементами, что приведет к формированию дальнейшего «нескучного» обучения, повысит мотивацию, что в свою очередь скажется на качестве приобретенных знаний.

Многие компьютерные игры построены по принципу соревнования между игроками или группами игроков. Логика разработчиков ясна: соревновательность, желание быть первым было всегда присуще человеку, являлось и является важнейшим фактором эволюции. В образовательном процессе разработка и применение заданий, ориентированных на командную игру, давно оправдала себя. Используя компьютерные технологии, преподаватель может усилить эффект командной игры.

При создании учебных компьютерных игр возможна апелляция еще к одному базовому человеческому инстинкту — собирательству. В компьютерных играх этот принцип реализуется путем включения в структуру игры таких мелких и, казалось бы, побочных действий, без которых невозможно достижение конечного результата. А в технологии эдьютейнмент подобный эффект может быть достигнут благодаря небольшим заданиям, направленным на закрепление или повторение материала, а также знакомство с каким-то интересным фактом. Пока ты не вспомнишь пройденный материал или не прочитаешь определенную информацию, ты не сможешь приступить к выполнению следующего задания.

Геймеров, замечали они это или нет, в игре привлекает возможность выбора персонажа или элементов, связанных с его деятельностью. Создатели игр знают, что человек всегда стремится быть независимым, самостоятельно принимать решения. Это общая психологическая черта, свойственная людям всех возрастов и национальностей. Именно поэтому учебная компьютерная игра ориентирована на индивидуальное обучение. Студент может выполнять задания в комфортном для него темпе и, если игра это допускает, самостоятельно определять последовательность усвоения новой информации.

Монотонная, повторяющаяся деятельность мало кому приносит удовольствие. Именно поэтому компьютерные игры так богаты различными вариантами действий героя. Смена видов деятельности в учебном процессе просто необходима, это доказанный факт. Учебная компьютерная игра способна сделать процесс обучения разнообразным: с одной стороны, кроссворды, квесты, викторины и соревнования, с другой — воссоздание реальной учебной или профессиональной ситуации (лекции, конференции, бизнес-проекты и т. д.).

Играя на компьютере, вы сразу видите свой результат, что вызывает у вас положительные или отрицательные эмоции, но в любом случае заставляет вас идти дальше, совершенствоваться. Элементы контроля и самоконтроля в учебной компьютерной игре позволяют избавиться от стресса перед «живым» контролем.

Но стоит подчеркнуть, что никакая учебная компьютерная игра не способная заменить педагога. Игра должна проходить под незримым контролем преподавателя, быть средством увлекательного обучения, а не пустого развлечения.

Как видим, применение современных образовательных технологий способно ускорить процесс педагогической адаптации иностранных студентов. А разумное применение компьютерных игр, увлечение которыми охватило всю планету, воспитывает в студентах самостоятельность, самоконтроль, формирует устойчивые учебные навыки и дает крепкие знания.

**Список используемой литературы:**

1. Дэвид Вонг. Поймать на крючок по науке. Психологическое обоснование того, почему игры вызывают зависимость. [Электронный ресурс]: <http://lenta.ru/columns/2010/08/11/games/>
2. Ременцов А.Н., Казанцева А.А. Социокультурные аспекты адаптации иностранных студентов // «Alma mater» (Вестник высшей школы). — 2011. — №7. — с. 10 — 14.
3. Антонова В.Б. Психологические особенности адаптации иностранных студентов к условиям жизни и обучения в Москве // Вестник ЦМО МГУ. 1998. № 1. Часть 1.С.13-17
4. Дорожкин Ю.Н., Мазитова Л.Т. Проблемы социальной адаптации иностранных студентов // Социолог, исслед., 2007. №3. С.73-77.

© И.В.Савочкина, 2016