Музыкальная культура школьников проявляется в способности эмоционально откликаться на произведения искусства, творчески мыслить, воображать, размышлять и осознанно воспринимать музыкальный образ как эстетическую ценность созданную композитором для того чтобы передать свои эмоции, чувства, настроения и идеи собственного мировосприятия.

Развитие музыкальной культуры является основной целью музыкального образования. Основу детской музыкальной культуры можно рассматривать как музыкально-эстетическое сознание, сформированное в процессе музыкальной деятельности.

Развитие музыкальной культуры школьников включает:

- музыкальный опыт школьников. Критерии получения опыта включают общий уровень понимания музыки, наличие интереса, определенные пристрастия и предпочтения, а также мотивацию ребенка к тому или иному жанру музыки;
- способность размышлять о музыке как ярком явлении, неотделимым от жизни.
- творчество и саморазвитие. Музыкальное творчество проявляется как самопознание, самовыражение и самоконтроль.

Музыкальную культуру школьников можно сформировать в различных видах музыкальной деятельности (восприятие, исполнительство, творчество и музыкально-образовательная деятельность).

Развитие музыкальной культуры школьников можно сформировать у детей только во взаимодействии музыкальной и музыкально-образовательной деятельности в процессе музыкального воспитания, обучения и образования направленного на приобщение к музыкальной культуре родного края, а особенно на воспитательный потенциал народной педагогики.

Таким образом, с учетом проделанного анализа автор делает вывод о том, что культуру надо рассматривать как результат знания, но не рассудочного, а согретого нравственным и эстетическим чувством. Занятия искусством, в частности музыкой влияют на духовное становление человека, на формирование его культуры, выявления художественной одарённости и могут служить механизмом развития культурного потенциала общества, его художественно-творческой элиты [3, с. 276].

1. Бондаревская, Е.В. Теория и практика личностно-ориентированного образования / Е. В. Бондаревская. - Ростов-на-Дону : Булат, 2000. - 351 с.; 21 см. - (Педагогика нового времени).; ISBN 5-86340-090-0 (Педагогика нового времени).
2. Гессен, С. И. Основы педагогики / Отв. ред. и сост. П. В. Алексеев. - М.: «Школа-Пресс», 1995. - 448 с. ISBN 5-88527-082-1 URL: <https://textarchive.ru/c-1655102-pall.html>
3. Кречетова, Г.А. Воспитательное значение национальной музыкальной культуры в становлении и развитии духовно-нравственной личности обучающегося / В сборнике материалов III международной научно-практической конференции: Учитель создает нацию. «АЛЕФ» (Махачкала). - 2018. С. 275-279.

Ларина А.А.

MMORPG как база для изучения китайского как иностранного языка

*Московский городской педагогический университет
(Россия, Москва)*

doi: 10.18411/lj-08-2020-138

idsp: ljjournal-08-2020-138

Аннотация

Данная статья посвящена проблеме использования MMORPG как базы для изучения китайского как иностранного языка. В статье рассматриваются примеры

применения компьютерных игр как основы для пополнения иноязычного лексического запаса, разбирается понятие жанра ММОПГ и на примере мобильной игры «Tales of Wind» демонстрируется возможность их использования в сфере изучения сленга китайского языка.

Ключевые слова: ММОПГ, китайский сленг, обучение китайскому языку, изучение китайского языка, компьютерные игры, китайский язык, источник иноязычной лексики, иностранный язык, педагогика

Abstract

This article is devoted to the problem of using MMORPG as a base for learning Chinese as a foreign language. The article considers examples of using computer games as a basis for replenishing a foreign language vocabulary. The article also analyzes the concept of the MMORPG genre and using the example of the mobile game "Tales of Wind", demonstrates the possibility of their using in the field of learning Chinese slang.

Keywords: MMORPG, Chinese slang, Chinese language learning, computer games, Chinese language, source of foreign language vocabulary, foreign language, pedagogy

К 2020 году, компьютерные игры, ранее носившие статус специфического развлечения для очень небольшой аудитории людей, стали быстрыми темпами набирать все большую популярность среди различных слоев населения в разных странах мира. Важным фактором появления подобной популярности можно посчитать появление мобильного гейминга. При постоянном наличии в зоне доступа мобильного телефона с подключением к интернету, возможность всегда иметь при себе некий вид развлекательной деятельности, значительно поспособствовало нарастанию общественного признания игр. Распространение «нормализации» компьютерных игр не могло не стать причиной появления новых взглядов на применение данных программ в различных сферах человеческой жизни. Свой взгляд на применение игр в обучении обратили и педагоги. Не секрет, что с каждым годом, стимулировать в учениках желание познания чего-то нового становится все более и более трудным занятием. Привнесение игровых элементов в процесс обучения, уже давно используется в учебной деятельности. Благодаря играм стало проще доносить информацию из таких областей наук, как математика, физика, химия, биология, информатика, география и многих других. Но что же по поводу языка? Игры активно применяются и в изучении как родного, так и иностранных языков.

Л.Ф. Шайхлисламова в одной из своих статей писала, что компьютерные игры могут быть использованы как средство для формирования лексических навыков и диалогических умений на основе компьютерных игр, во время обучения на уроках английского языка. Используя в качестве материала компьютерную игру жанра «квест» Runaway, она отмечает, что диалоги персонажей могут послужить базой для сбора новой лексики, для пополнения собственного словарного запаса, в целях возможности дальнейшего применения в собственных высказываниях, например, в ходе обсуждения сюжета игры.

В другой своей статье Л.Ф. Шайхлисламова рассказывает об использовании компьютерных игр в процессе развития иноязычной диалогической речи у студентов неязыковых вузов. Применение компьютерных игр позволяет более быстро набрать необходимый минимум иноязычной лексики, особенно, если в качестве базы для набора выступает Trace Effects – компьютерный квест, созданный для обучения американскому английскому языку. Для успешного прохождения игры, геймеру необходимо общаться с игровыми персонажами, выбирая контекстно правильные реплики в диалоге, с наиболее подходящей лексикой и грамматикой. Это дает большой дидактический потенциал для развития диалогических умений, который позднее закрепляется тестовой проверкой.

Также к этой же статье, упоминаются и другие игровые жанры, которые могут быть использованы для обучения иностранному языку. Это такие жанры, как симуляторы, RPG и MMORPG.

Об играх в жанрах RPG и MMORPG как о новом виде культурной коммуникации пишет в своей статье А. И. Пожаров. Для начала, разберемся, что такое RPG. Компьютерная ролевая игра (от англ.: Computer Role-Playing Game, аббревиатуры CRPG или RPG) — это жанр компьютерных игр, который основан на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр. В таких играх геймер управляет одним или несколькими персонажами, каждый из которых описан набором численных характеристик, обладает списком определенных способностей и умений. В качестве примеров таких характеристик могут выступать очки здоровья (сокр.: ОЗ, от англ.: Health points, сокр.: HP), а также показатели силы, ловкости, интеллекта, защиты, уклонения, уровень развития того или иного навыка и т.д.

А. И. Пожаров также рассматривает и путь появления MMORPG игр (от англ.: Massively multiplayer online role-playing game, рус.: Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра или сокращенно: ММОППГ). Все началось с появления в 1974 году легендарной настольной ролевой игры «Dungeons and Dragons» (рус.: «Подземелья и драконы»). Затем появились однопользовательские компьютерные RPG, такие, как, например «Heroes of Might and Magic». И наконец, появились первые MMORPG игры.

ММОППГ прекрасно подходят изучения разнообразной лексики английского языка, как из текстов заданий самой игры, так и из обязательного общения между геймерами внутри нее, ведь «пройти» игру подобного жанра без какой-либо коммуникации с другими игроками попросту невозможно. Таким образом, геймер набирает необходимый запас основной игровой сленговой лексики. Данная лексика ввиду особенностей применения, подразделяется на общеупотребительную (то есть, существуют термины, которые применимы ко всем MMORPG) и ограниченно употребительную (то есть, термины данной категории могут быть применимы только к конкретной игре).

Изучение английского языка при помощи игр можно ответственно нарекать хорошим способом. А что насчет такого языка как китайский? Возможно ли это? Насколько данная методика эффективно применима?

Современный китайский язык, на данный момент времени, находится в процессе постоянного развития. С начала XXI века и по сей день, лингвистика активно перешла с углубленного изучения письменного языка на анализ и исследование живой коммуникации, поскольку именно устное языковое общение все еще продолжает оставаться важнейшей областью функционирования языка. В наши дни, исследователи все больше уделяют внимания сленгу в иностранных языках. Несомненно, данный факт напрямую связан с усиленным проникновением сленга в общенациональный язык и его адаптацией. Сленг, обладая яркой национально-языковой, а также социальной спецификой, и все чаще стал употребляться как для создания колорита и образной характеристики персонажа в литературных произведениях, а также фильмах и сериалах, так и для создания собственной комфортной и удобной среды общения для людей, «живущих» в игровых мирах.

Китайские исследователи Цзинь Инхуэй, Цзэн Айхуа и Чжан Цзя писали об игровом сленге в таких своих статьях, как:

- «Краткий анализ особенностей лексики сленга онлайн-игр»;
- «Лексическая композиция языка онлайн-игр и его влияние на развитие словарного запаса дружбы»;
- «Онлайн-игры и интернет-сленг».

Возьмем в качестве базы мобильную MMORPG под названием Tales of Wind, в азиатских регионах также известную, как Laplace M (сокр.: Laplace Mobile, кит.: 拉普拉斯的神子, дословный перевод: Потомки богов Лапласа).

Однако прежде чем приступить к созданию своего будущего персонажа, следует обратить внимание на вот такое объявление, появляющееся перед входом на сервер любой игры:

«为了带来更好的游戏体验, Tales of Wind将GMT-5时间5月12日01:00开始进行服务器维护, 持续1小时。

届时服务器将关闭, 请在维护前登出以避免任何可能的损失。»

«В целях улучшения игрового процесса, Tales of Wind проведет обслуживание серверов, которое продлится 1 час, начиная с 01:00 12 мая 2020 года по GMT-5.

Серверы будут закрыты. Пожалуйста, выйдете из игры, прежде чем это произойдет, во избежание возможных потерь.»

Только два подчеркнутых понятия интересны с точки зрения игрового сленга:

«服务器维护» – в локализованном тексте системного сообщения от администрации игры данное выражение было переведено, как «обслуживание серверов», хотя в русском игровом сленге присутствует куда более распространенный эквивалент – «технические работы».

Вышеупомянутое понятие является общим термином игрового сленга MMORPG игр, так как работы по обслуживанию серверов являются регулярными мерами, предпринимаемыми для исправления ошибок игрового кода, которые мешают геймерам в полной мере наслаждаться процессом игры. Такие ошибки принято называть «багами» (от англ.: software bug, рус.: программная ошибка). «臭虫» – китайский термин, дословно переводящийся, как «клоп», отсылает к еще одному значению английского слова «bug» – жук, клоп. Еще одним вариант термина – «程序错误» дословно переводиться, как «ошибка программы». Данный термин обычно употребляют для обозначения ошибок, которые проявили себя на стадии работы программы, в отличии, например, от ошибок проектирования или синтаксических ошибок.

Теперь перейдем к следующему шагу начала игры – созданию своего персонажа. Перед геймерами появляется экран с надписью наверху: 选择职业, дословный перевод «выбрать профессию». Однако, ввиду того, что в игровой среде уже давно и прочно укрепились формулировка «игровые классы персонажей», адекватным переводом станет словосочетание «выбор класса».

На выбор игрока предоставляется пять разных классов, однако в статье будут рассмотрены лишь два самых основных:

- 战士 – Воин ;
- 牧师 – Клирик (духовный наставник; пастор; священник; военное – капеллан).

Рассмотрим поподробнее информацию, предоставленную разработчиками игры, для характеристики того или иного класса персонажа:

Воин. Характерными чертами игры за этого персонажа является: направление на защиту (кит.: 防御), то есть большая часть навыков (умений) персонажа является «оборонными», принимающими урон на себя и погашающими его воздействие; другая черта – ближний бой (кит.: 近战). Иными словами, этот класс может атаковать врагов только на близкой дистанции. Ниже располагается надпись «转职方向» (дословный перевод: смена направления), переведенный в локализации, как «путь повиновения». Однако у данного термина есть более распространенный и интуитивно понятный устойчивый перевод – специализация. Данное понятие существует во всех MMORPG играх. Так как процесс прохождения онлайн-игры подразумевает под собой большие

временные траты, включая постоянный процесс гринда (от англ.: grind, grinding, выполнение заданий однообразного типа), со временем интерес к игре начинает притупляться. Чтобы этого не происходило, геймерам дается возможность немного изменить механизм игры, заодно сделав своего персонажа более уникальным. Путем получения специализации, персонаж получает новые уникальные навыки, характерные для выбранного подкласса.

Немного отойдя от темы, важно отметить, что любая ММОРПГ игра направлена на прохождение в группе с другими геймерами, и хотя в современных играх появляется все больше способов комфортной игры в одиночку («соло-игры», кит.: 单人游戏), совсем обойтись без помощи других – невозможно. Поэтому все классы игровых персонажей имеют свои собственные специфики игры, которые ограничивают их возможности.

Итак, у воина существуют два «пути повиновения»:

- 圣骑士 – паладин. Данный подкласс специализируется на роли «танка» (кит.: 坦克) - отвлечение в бою внимания противника на себя, выдерживая весь урон на себе и предотвращая нанесение урона слабозащищенным персонажам.
- 狂战士 – берсерк. Данный подкласс может выступать как в роли уже вышеупомянутого «танка», так и в роли «ДД» (также дэмэдж дилер, от англ.: damage dealer, дословный перевод: дилер повреждений; второй вариант: дамагер, от англ.: damager; третий вариант: ДПС, от англ.: DPS – Damage per second, перевод: повреждение за секунду; кит.: 输出, дословный перевод: отдача) - нанесение в бою максимального урона противнику за минимальное время.

Клирик. Характерными чертами игры за этого персонажа является: направление на лечение (кит.: 加血, дословно: добавление здоровья/«крови»). Другая специфика – это поддержка (кит.: 辅助) своих сопартийцев, путем наложения на них баффов (от англ.: buff, в переводе: «любитель»; кит.: 增益). У клирика есть два «пути повиновения»:

- 神官 (дословно: целитель) – жрец. Практически чистый «хиллер» (от англ.: healer – целитель), который восполняет здоровье «танка» во время группового боя.
- 巫师 – следопыт. В локализации, скорее всего, была допущена ошибка, так как этому термину больше подойдет определение «шамана» по смысловому наполнению исходного термина. Более многофункционален: может, как вылечить, так провести атаку и наложить дебафф на противника.

Как можно увидеть, только приступая к созданию персонажа, можно значительно обогатить слой сленговый словарный запас китайского языка. В дальнейшем, владение подобного рода терминологией может позволить комфортно «проходить» игры на китайском языке и узнавать еще больше новых терминов или новые контексты применения уже знакомых. Удобство игры «Tales of Wind» в данном ситуации заключается в том, что в ней есть возможность ручной настройки языка локализации. То есть, игрок может создать, например, двух персонажей одинакового класса. Сначала пройти какую-либо часть игры на китайском языке, выделив незнакомую лексику, а затем дойти до такого же уровня прогресса на другом персонаже уже с русской локализацией. Однако для лучшего усвоения материала, конечно же, потребуется стандартная отработка материала: составление словосочетаний, затем предложений, позднее небольших текстов и диалогов.

Таким образом, получается, что китайские ММОРПГ могут являться материалом для изучения китайского как иностранного языка.

1. Большой Китайско-Русский Словарь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://bkrs.info>, свободный – (12.07.2020).
2. Википедия. ДД (ролевые игры) [Электронный ресурс]. – [https://ru.wikipedia.org/wiki/ДД_\(ролевые_игры\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/ДД_(ролевые_игры)), свободный – (12.07.2020).
3. Википедия. Массовая многопользовательская онлайн-игра [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Массовая_многопользовательская_онлайн-игра, свободный – (12.07.2020).
4. Википедия. Программная ошибка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Программная_ошибка, свободный – (12.07.2020).
5. Онлайн-словарь АБВУГ Lingvo-Online [Электронный ресурс] / Онлайн-словарь // Режим доступа: <http://www.lingvo.ua/ru>, 2012, свободный
6. Пожаров А. И. Многопользовательская ролевая онлайн-игра как новый вид культурной коммуникации // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. №6-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mnogopolzovatelskaya-rolevaya-onlayn-igra-kak-novyy-vid-kulturnoy-kommunikatsii> (дата обращения: 27.07.2020).
7. Словарь игровых терминов и сокращений [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ongab.ru/dictionary>, свободный – (12.07.2020).
8. Шайхлисламова Л. Ф. Формирование лексических навыков и диалогических умений на основе компьютерных игр на уроках английского языка в вузе // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-leksicheskikh-navykov-i-dialogicheskikh-umeniy-na-osnove-kompyuternyh-igr-na-urokah-angliyskogo-yazyka-v-vuze> (дата обращения: 27.07.2020).
9. Шайхлисламова Л. Ф. К вопросу о применении компьютерных игр в процессе развития иноязычной диалогической речи студентов неязыкового вуза // Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2016. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-primenenii-kompyuternyh-igr-v-protssesse-razvitiya-inoazychnoy-dialogicheskoy-rechi-studentov-neyazykovogo-vuza> (дата обращения: 26.07.2020).
10. 张嘉 (Чжан Цзя). 网络游戏与网络语言 // 华中科技大学, 郑州铁路职业技术学院: 网友世界·云教育 – 2014. – №4. – 9-10 页
11. 靳莹晖 (Цзинь Инхуэй). 浅析网络游戏用语的隐语行话性质 // 淮北师范大学安徽淮北: 戏剧之家杂志 – 2018. – №9. – 224-225 页
12. 曾爱华 (Цэн Айхуа). 网络游戏语言的词汇构成及在汉语词汇发展中的影响 // 湖北师范学院文学院: 语文学刊(教育版) – 2010. – №19. – 89-91 页

Максименко Н.В.

О формировании самостоятельности студентов в процессе изучения математики в вузе

*Оренбургский государственный университет
(Россия, Оренбург)*

doi: 10.18411/lj-08-2020-139

idsp: ljjournal-08-2020-139

Аннотация

В статье рассматриваются вопросы формирования самостоятельности студентов вузов. Развитие самостоятельности учащихся является действенным способом улучшения результатов усвоения программы и совершенствования учебного процесса. Сказано, что одной из основных задач преподавателя является применение межпредметности в обучении математике. Описано, как с помощью системы правильно определенных и подобранных методов можно стимулировать самостоятельную работу студентов, которая является движущей силой учебного процесса.

Ключевые слова: студент, самостоятельность, математика, учащиеся, самостоятельная работа, преподаватель, обучение, мышление, специалист.