Ситдикова Ф.Б., Галеев Т.М.

Применение компьютерных игр в обучении иностранным языкам

Казанский федеральный университет
(Россия, Казань)

doi: 10.18411/lj-01-2019-29

idsp: ljjournal-01-2019-29

Аннотация

В статье рассматривается проблема применения компьютерных игр (КИ) в обучении иностранному языку, обосновываются причины, по которым КИ способствуют повышению мотивации и эффективности изучения иностранного языка. Приводятся рекомендации для преподавателей по использованию компьютерных игр на уроке. Делается обзор обучающих игр, сайтов и популярных коммерческих компьютерных игр, которые могут быть использованы для обучения иностранному языку.

Ключевые слова: : компьютерная игра, обучающие компьютерные игры, изучение иностранного языка, повышение мотивации, языковой барьер

Abstract

The article considers the aspects of using computer games in teaching a foreign language. The reasons for which computer games can increase the learning efficiency are justified. Some recommendations for teachers on use of computer games at the lesson are given. The article reviews the most popular computer games in the field of foreign languages teaching.

Keywords: computer game, educational computer games, foreign language learning, increased motivation, language barrier

Обучающие игры занимают важную роль в процессе обучения иностранному языку, помогая сделать занятие более увлекательным и продуктивным, добиться более высокой мотивации учащихся. Во время игры учащиеся преодолевают стеснительность и языковой барьер, мешающие свободно говорить. Игра создает коммуникативную ситуацию, в ходе которой учащиеся решают поставленные задачи, и общение на иностранном языке из цели становится средством для достижения цели. В силу этого достигается непроизвольное усвоение языкового материала, а также ощущение удовлетворенности и развитие интереса к предмету.

Что касается компьютерных игр (КИ), то они стали применяться в образовании и обучении языкам сравнительно недавно, чем обусловлено осторожное отношение к применению компьютерных игр в обучающем процессе. Многие авторы, исследующие проблему применения КИ, отмечают их недооцененность. К сожалению, часто преподаватели не могут увидеть скрытый в них потенциал, а разработчики КИ не ставят цель использовать их дидактические возможности [1].

Однако, давно доказано, что восприятие информации в игровой форме – одно из наиболее эффективных, что наглядно видно в развивающих играх для детей дошкольного возраста. КИ позволяют превратить сложное и скучное занятие в захватывающую, но вместе с тем полезную игру, превращая ученика из пассивного слушателя в активного участника процесса обучения [2]. В настоящее время все больше западных и отечественных исследователей признают, что использование игровых технологий в целях обучения может быть эффективным [3], [4], [5].

Рассмотрим подробнее, что могут дать компьютерные игры для процесса обучения языкам. Прежде всего, в играх есть то, чего нет ни в книгах, ни в фильмах, ни в любом другом виде искусства, а именно её **интерактивная составляющая**, позволяющая игроку взаимодействовать с миром с помощью определённых игровых правил в рамках определённых ограничений. Такая составляющая называется геймплеем игры, а набор правил и ограничений называется механиками. Кроме того,

игры позволяют передать **большой спектр эмоций**, что благоприятно воздействует на восприятие и усвоение информации. КИ дают возможность лично стать участником истории за счёт **эффекта погружения** (или «иммерсии», от англ. immersion). Этот эффект достигается играми за счёт возможности влиять на действия персонажа, правдоподобности окружения, звукового сопровождения и т.д. Отметим, что большинство современных мультиплеерных онлайн-игр характеризуются **соревновательностью и коммуникативностью**, т.к. участники играющих команд для достижения цели должны общаться между собой на одном и том же языке, и как правило, это английский.

Главное, что привлекает сторонников использования КИ в обучении, это **высокая мотивация**, повышение заинтересованности к изучаемому предмету и **возможность самостоятельного изучения языка** учащимися. Важной характеристикой игр является ощущение свободы и самостоятельности у учащихся. При этом преподаватель не должен брать на себя роль судьи или наблюдателя, а также играть и быть частью игры [6].

Если говорить о типах существующих КИ, то в аспекте изучения иностранного языка их можно разделить на три большие категории: 1) **образовательные КИ (ОКИ)**, т.е. специально созданные для изучения языка, 2) **учебные программы и сайты с элементами геймификации** и 3) коммерческие развлекательные игры, изначально **не предназначенные для изучения языка**.

Существующие ОКИ, как правило предназначены для дошкольников или детей младшего школьного возраста. На начальном этапе это различные словарные игры, где нужно угадывать слова, запоминать их, собирать из букв. Для этих целей хорошо подходит, например, игра Hangman [7], где нужно угадать слово буква за буквой, как в «Поле чудес». С каждой ошибкой появляется элемент висельницы и человечка, которому грозит виселица.

Игра для начинающих изучение английского языка «Английский язык от А до Z - Миссия Шпион» (2007г.) состоит из 11 частей и с помощью интересных заданий превратит изучение языка в увлекательное занятие [8].

Для преподавателя, работающего с учащимися младшего школьного возраста, в Интернете имеется большой выбор ОКИ для отработки фонетики, лексики, грамматики и орфографии, например, [9], [10]. Указанные сайты являются русскоязычными, но учащиеся с более высоким уровнем (старшие школьники и студенты) могут попробовать свои силы и на англоязычных ресурсах, например [11], [12], предназначенных для самостоятельной отработки грамматики и расширения словарного запаса по английскому языку. Кроме выработки языковых навыков, ОКИ вносят вклад в общекультурное развитие учащихся, совершенствуют навыки владения компьютером, усиливают интерес к занятиям и способствуют повышению авторитета преподавателя, идущего в ногу со временем. К недостаткам таких игр можно отнести шаблонность их построения, т.к. они собственно являются образовательными программами, завернутыми в игровую обертку.

Учебные программы и сайты с элементами геймификации, строго говоря, нельзя назвать играми, но в учебном процессе присутствуют элементы игры: мультперсонажи, зарабатывание очков, жизни, накопление опыта и т. д. Ярким примером такого учебного сайта является всем известный Лингвалео [13], сайт для самостоятельного изучения английского языка. Лингвалео может использоваться пользователями разных уровней. Чтобы пользователь не забросил процесс учебы, введен элемент геймификации: за каждое выполненное задание вы получаете фрикадельки, чтобы кормить львенка Лео. Геймификация на обучающих сайтах а) мотивирует заниматься регулярно, б) подталкивает к выполнению дневной нормы, в) помогает увидеть прогресс в «осязаемых» формах: в виде очков опыта, уровня [14].

Перейдем к самой интересной и спорной части – **применению для изучения языка коммерческих игр, которые по своему назначению не являющихся**

обучающими. Начиная примерно с конца 1990-х, исследователи обратили внимание на коммерческие КИ и их обучающий потенциал.

Пропагандист компьютерных игр, американский профессор Д.П.Джи утверждает, что компьютерные игры обладают рядом особенностей, которые необходимо использовать в процессе обучения, причем эти особенности не присущи обычным, некомпьютерным играм. Автор особенно отмечает возможности компьютерных игр в области моделирования процессов, что позволяет эффективно изучать различные области повседневной жизни, тщательно моделируя разнообразные ситуации и используя визуальное и звуковое сопровождение [4].

Научно доказано, что КИ способны влиять на развитие внимания и когнитивных способностей. Была проведена серия экспериментов, в которых люди, регулярно играющие в КИ, должны были в течении некоторого времени удерживать во внимании несколько объектов, перемещающихся в пространстве. Участники контрольной группы показали худшие результаты по сравнению с участниками, имеющими большой игровой опыт [15].

Рассмотрим особенности коммерческих КИ, не предназначенных для изучения языка, но тем не менее способствующих этому. Такие игры должны соответствовать некоторым критериям: 1) В игре должен быть **сюжет**, построенный с помощью игровых персонажей. Сюжет игры – это именно то, что побуждает игроков не просто выполнять те или иные действия, но и разбираться в причине необходимости их выполнения. 2) **Диалоги внутри игры.** Возможность общения – важная составляющая в изучении языка. Плюс для изучающих язык в том, что виртуальные персонажи в играх могут подождать, пока игрок в процессе общения выяснит в словаре значение незнакомого ему слова. 3) **Участие игрока в развитии сюжета.** В отличие от фильмов и книг, игры дают игроку возможность влиять на сюжет происходящего в большей или меньшей степени. Сюда можно также добавить 4) **проработанный мир** (использование в игре различных надписей, записок, книг, побочных заданий и других инструментов) [14].

Существуют данные зарубежных исследователей, подтверждающие улучшение языковых навыков с помощью КИ. В частности, Чжэн, Янг, Вагнер и Брюер (2009) изучали взаимодействие между двумя англоговорящими и двумя китайскими студентами, выполнявшими квесты в игре QA на английском языке.

Сообщается, что вместо того, чтобы сосредоточиться на целях изучения языка, учащиеся сотрудничали ради достижения цели в игре, тем самым изучая язык в процессе его практического использования. Оба носителя китайского языка признали, что в процессе игры улучшили свои навыки английского языка [16]. Этот факт может подтвердить также личный опыт авторов: студенты, регулярно играющие в мультиплеерные онлайн-игры, отличались хорошими навыками аудирования и беглой спонтанной речью на английском языке, то есть присутствовал явный результат развития языковой и речевой компетенции.

Рассмотрим примеры конкретных КИ, которые подойдут для изучения английского.

КИ серии The Witcher. Игры по мотивам книг польского писателя А.Сапковского происходят в мире, где мифические и сказочные чудовища действительно существуют, представляя реальную угрозу. Игроку предлагается играть за ведьмака Геральта – мутанта, обученного сражаться с тварями, которые не под силу многим профессиональным солдатам. В ходе игры перед игроком часто встаёт сложный моральный выбор, который влияет на множество дальнейших событий. Каждый персонаж кажется живым благодаря проработанной мимике лиц, жестам руками при разговоре и т.д., что редко встречается в видеоиграх.

Серия КИ **The Elder Scrolls** (в переводе с [английского языка](#) «Древние свитки»). Серия игр, начатая ещё в 1994 году, происходит в одной большой вселенной с богатой историей. В играх этой серии игроку зачастую предстоит решение проблем мировой

важности, будь то сражения с воскресшими драконами или противостояние потустороннему вторжению. Четыре игры серии — [Morrowind](#) (2002), [Oblivion](#) (2006), [Skyrim](#) (2011) и [Online](#) (2014) — получали награды «Лучшая игра года» от различных изданий.

Действие КИ серии **Fallout** происходит в постапокалиптической Америке конца 22 века, спустя двести лет после мировой [ядерной войны](#). Сюжет игры повествует о похождениях жителя подземного бункера, которому было поручено найти водный чип и доставить его в бункер, чтобы спасти сообщество от нехватки воды. Среди достоинств игр *Fallout* обозреватели выделяли инновационный [сеттинг](#), открытость игрового мира и реалистичность игрового процесса. В течение нескольких лет *Fallout* фигурировала в списках лучших игр от различных игровых изданий.

Все описанные выше игры являются одиночными и предлагают игроку возможность общения с цифровыми персонажами, которая не совсем соответствует реальности, например персонажи могут ждать, пока игрок посмотрит в словарь или онлайн-переводчик. Но есть вид игр, максимально приближенный к живому общению — это **мультиплеерные** (или многопользовательские) КИ. Примерами мультиплеерных КИ являются **World of Warcraft, Call of Duty, Eve Online, Atlas, Postscriptum** и др.

В играх такого рода пользователь, входя в состав интернациональной команды, вынужден постоянно общаться с другими игроками из разных стран для достижения различных целей. Как правило, языком общения является английский. Именно такое коммуникативное взаимодействие между игроками лучше всего помогает преодолеть языковой барьер, услышать различные языковые акценты, изучить разговорный язык и сленг, привыкнуть воспринимать живую речь в быстром темпе. Исследование, проводившееся в 2014 году выявило, что среди представителей одной возрастной группы те, кто активно играет в компьютерные игры на английском языке знают больше слов и устойчивых выражений, чем те кто играет редко или не играет вообще [17].

Объем статьи не позволяет нам затронуть такие важные аспекты, как развитие компьютерной зависимости у геймеров и влияние КИ на уровень агрессии, что беспокоит многих исследователей. Отметим только, что родители безусловно должны следить за тем, сколько времени ребенок проводит за компьютером, и не допускать появления компьютерной зависимости.

Итак, подводя итоги, можно сказать, что КИ являются не только средством развлечения, но и обладают большим потенциалом в области изучения иностранных языков, на который обращают внимание зарубежные и отечественные исследователи. Мы приходим к следующим выводам:

1. ОКИ, обладая интерактивной составляющей и коммуникативностью, позволяют достичь высокого уровня мотивации обучаемых за счет эффекта погружения, соревновательности и получения позитивных эмоций.

2. ОКИ могут использоваться как на уроке, так и для внеаудиторной работы; они способствуют хорошему усвоению лексики и грамматики, поскольку в них используются яркие и красочные видео- и аудиоматериалы.

3. ОКИ и сайты с элементами геймификации предоставляют отличную возможность для самостоятельного изучения языка во внеаудиторное время.

4. В процессе мультиплеерных КИ учащиеся могут преодолеть языковой барьер, попадая в иноязычную среду, слушая иноязычную речь и общаясь между собой. Тем самым происходит отработка таких практических языковых навыков, как аудирование и говорение.

5. При пользовании компьютером родителями обязательно должны соблюдаться санитарные нормы, чтобы у детей не создалась компьютерная зависимость.

2. О применении ИКТ на уроках английского языка (презентация). [Электронный ресурс]. <http://more2.starfall.com/n/matching/short-vowels/load.htm?f&redir=www> (дата обращения: 24.12.18).
 3. Blumberg F. Learning by Playing: Video Gaming in Education. N. Y.: Oxford University Press. – 2014. – 42 p.
 4. Gee J.P. What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy. N. Y.: Palgrave Macmillan. – 2003. – 256 p.
 5. Соболева Е. В. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования / Е. В. Соболева [и др.] // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2017. – Т. 7. № 4. – С. 7–25.
 6. Евтюгина А. А., Хусаинова А. Н. Компьютерные игры в обучении иностранному языку. [Электронный ресурс]. http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25453/1/nito_2018_026.pdf (дата обращения: 24.12.18).
 7. Обучающая игра Hangman. [Электронный ресурс]. <https://www.gamestolearnenglish.com/hangman-english/> (дата обращения: 24.12.18).
 8. Английский язык от А до Z - Миссия Шпион (развивающая игра для детей) [Электронный ресурс]. http://frenglish.ru/english_from_a_to_z_1.html (дата обращения: 24.12.18).
 9. Компьютерные игры для дошкольного и младшего школьного возраста [Электронный ресурс]. <http://more.starfall.com/?> (дата обращения: 24.12.18).
 10. Обучающие игры для изучения английского языка. [Электронный ресурс]. <http://www.weekenglish.ru/games/> (дата обращения: 24.12.18).
 11. English Interactive Grammar Fun Games [Электронный ресурс]. http://www.englishmedialab.com/games_puzzles.html (дата обращения: 24.12.18).
 12. Word Games [Электронный ресурс]. (дата обращения: 24.12.18). <https://www.theproblemsite.com/games/>
 13. Lingvaleo [Электронный ресурс]. <https://lingualeo.com/ru> (дата обращения: 24.12.18).
 14. Какие игры на английском помогают учить язык [Электронный ресурс]. <https://langformula.ru/igry-na-anglijskom-yazyke/#1> (дата обращения: 24.12.18).
 15. Григорьев И.С. Зарубежный опыт использования компьютерных игр в обучении детей [Электронный ресурс] (дата обращения: 24.12.18). http://psyedu.ru/files/articles/psyedu_ru_2016_4_Grigoriyev.docx
 16. Zheng, D., Young, M. F., Wagner, M. M., & Brewer, R. A. (2009). Negotiation for action: English language learning in game-based virtual worlds. *The Modern Language Journal*, 93(4), 489–511.
 17. Манджиев К.С., Ашалукова И.В. Как World of Warcraft помогает мне в изучении английского языка // Юный ученый. – 2016. – №2. С. 29-30.
-