

Научная специальность: 13.00.02  
УДК 378  
DOI: 10.26140/bgz3-2020-0901-0011

## АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК: ПОЗНАНИЕ ЧЕРЕЗ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

© 2020  
AuthorID: 764243  
SPIN: 5482-7429  
ORCID: 0000-0001-9440-2120

**Жебраткина Ирина Яковлевна**, кандидат филологических наук,  
доцент кафедры иностранных языков

AuthorID: 999774  
SPIN: 3245-5593  
ORCID: 0000-0002-8594-8938

**Максимова Инна Радиславовна**, кандидат педагогических наук,  
доцент, доцент кафедры иностранных языков  
*Академия Федеральной службы исполнения наказаний*  
(390000, Россия, Рязань, улица Сенная, 1, e-mail: imaksi20@rambler.ru)

**Аннотация.** Игровая индустрия – это один из самых быстрорастущих рынков развлечений в нашей стране. В последние годы подавляющее большинство населения планеты проводит бесчисленное количество времени за компьютерными играми. Очевидным является факт, что компьютерные игры накладывают существенный отпечаток на развитие личности не только современных детей и подростков, но и взрослых. Мощный поток новой информации, применение компьютерных технологий, а именно распространение компьютерных игр оказывает большое влияние на воспитательное пространство людей. Вместе с несомненным положительным значением компьютеризации следует отметить негативные последствия этого процесса, влияющего на социально – психологическое здоровье, в особенности подрастающего поколения. Негативным последствием этого процесса является явление игровой компьютерной зависимости – патологическое пристрастие человека к компьютерным играм. Несмотря на мнения психологов о негативном влиянии компьютерных игр на психику человека, нельзя не отметить положительного аспекта их использования. Компьютерные игры – хороший пример того, насколько долго человек может сохранять внимание на одной задаче, чем можно воспользоваться на благо изучения языка. В основу нашей работы положена следующая гипотеза: компьютерные игры положительно влияют на изучение английского языка, расширяют словарный запас игроков, совершенствуют знания грамматики и восприятие речи на слух и вызывают интерес к его изучению. Компьютерные игры неизменно оптимизируют изучения английского языка как при самостоятельном изучении, так и изучении английского языка в группе.

**Ключевые слова:** английский язык, мультимедийные видеоигры, интерактивные технологии, индивидуальное обучение, педагогическая значимость, средство, контекст, процесс обучения, лексика, грамматические конструкции, произношение, интонация.

## THE ENGLISH LANGUAGE: LEARNING THROUGH COMPUTER GAMES

© 2020

**Zhebratkina Irina Yakovlevna**, candidate of philological sciences, assistant professor  
of the foreign language department

**Maksimova Inna Radislavovna**, candidate of pedagogical sciences, assistant professor  
of the foreign language department

*Academy of the Federal Penal Service of the Russian Federation*  
(390000, Russia, Ryazan, Sennaya st., 1, e-mail imaksi20@rambler.ru)

**Abstract.** The gaming industry is one of the fastest growing entertainment markets in our country. In recent years, the vast majority of the world's population spends countless hours playing computer games. It is obvious that computer games have a significant impact on the development of personality not only of children and adolescents, but adults well. A powerful flow of new information, the use of computer technology, namely the spread of computer games, has a great impact on educational space of people. Along with undoubted positive value of computerization it is important to indicate negative consequences of this process, which affect socio-psychological health, especially of younger generation. The negative consequence of this process is the phenomenon of computer games addiction that is pathological addiction to computer games. Despite the opinions of psychologists concerning negative impact of computer games on human psyche, we should undoubtedly state the positive aspect of their use. Computer games are a good example of how long a person can keep attention on one task, which can be used for the benefit of language learning. The basis of our work is the following hypothesis: computer games have a positive impact on the study of English, expand the vocabulary of players, improve knowledge of grammar and perception of speech by ear and cause interest in its study. Computer games invariably optimize English learning process independently and in group.

**Keywords:** the English language, computer video games, interactive technologies, individual learning, pedagogical value, learning tool, context, learning process, vocabulary, grammar construction, pronunciation, intonation.

### ВВЕДЕНИЕ

*Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами.* Роль интерактивных технологий как альтернативных инструментов для изучения иностранного, в частности английского языка, возрастает все больше по мере того, как педагоги осознают их обширные возможности для создания условий как для самостоятельного, так и совместного обучения, в которой возможно практиковать иностранный язык, погружаясь в естественную языковую среду. Благодаря использованию Интернета, и мультимедийных видеоигр становится возможным индивидуальное обучение, позволяющее удовлетворить конкретные по-

требности обучающихся, а также участвовать в совместных проектах, способствующих общению со сверстниками в их классной комнате и во всем мировом сообществе [1]. Данная статья посвящена потенциалу видеоигр как мощному инструменту обучения и овладения иностранным (английским) языком. Тема важна по многим причинам. Одна из причин заключается в том, что большинство людей относятся отрицательно к видеоиграм, подчеркивая их негативную роль в процессе воспитания молодежи [4]. Таким образом роль мультимедийных видеоигр как выразительной и интересной среды в изучении английского языка уменьшается, если не сказать, что полностью нивелируется [9].

Настоящее исследование дает возможность понять, что транзакционный характер и педагогическая значимость видеоигр делают их не только жизнеспособным, но и жизненно важным средством изучения английского языка [10].

*Анализ последних исследований и публикаций, в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на которой основываются авторы, выделение неразрешенных ранее частей общей проблемы.* В статье мы главным образом основываемся на данных, полученных из зарубежных источников, поскольку более глубокие исследования данной области принадлежат именно зарубежным ученым. Данный вопрос изучали: Пренский М. [8], Фромм М. [5], Конг [7], Халтийн Д. и Лауфер Б. [6], Халпен Д. [4] и др.

Немногочисленные исследования вопроса, проведенные в течение нескольких лет в нескольких университетах США, Англии и Швеции с участием студентов разных специальностей, а также современные методики преподавания языка подтверждают несомненную пользу использования видеоигр в овладении английским языком [11].

Ученые обнаружили, что успешное овладение английским языком посредством компьютерных игр напрямую зависит от высокого «уровня вовлеченности в задачу». Игроки как правило довольно глубоко погружены в процесс, что может позволить достаточно быстро аккумулировать новые и лексические и грамматические формы [2]. При этом положительным моментом является то, что в компьютерной игре языковые единицы представлены одновременно и в устной, и письменной формах, что стимулирует процесс усвоения материала [3], компьютерные видеоигры позволяют обучающимся анализировать и «декодировать» иностранный (английский) язык в своем собственном темпе. Они полностью контролируют ход игры, поскольку имеют возможность приостановить игру, инициировать, повторить действия [2].

Одним из основных условий использования видеоигр для обучения также является мотивация обучающихся [4]. Однако, являясь ключевым элементом в изучении языка, мотивация сама по себе не гарантирует приобретения языка. При этом одной из самых трудных вещей, которые должны были сделать учителя, было стремление к балансу между взаимодействием видеоигр и изучением иностранного языка, что может привести к чрезмерной нагрузке на когнитивные способности обучающихся [12]. При этом одной из самых трудных целей является – достижение баланса между взаимодействием видеоигр и изучением иностранного языка, что может привести к чрезмерной нагрузке на когнитивные способности обучающихся [7].

#### МЕТОДОЛОГИЯ

*Формирование целей статьи.* Цель данной статьи – выявить и подтвердить положительное влияние компьютерных игр на процесс изучения английского языка.

*Постановка задания.* Определить исходный уровень знаний грамматики и лексики английского языка обучающихся до и после пользования компьютерной игрой.

*Используемые методы, методики и технологии.* К исследованию были привлечены методы тестирования, анкетирования.

#### РЕЗУЛЬТАТЫ

*Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов.* Исследование было проведено на базе Академии ФСИН России. В исследовании приняли участие 30 обучающихся – курсантов первого курса юридического факультета и студенты первого курса Института государственных и муниципальных служащих Академии ФСИН России, обучающиеся по дополнительной образовательной программе «Переводчик в сфере профессиональной коммуникации».

На первом этапе исследования мы использовали Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9. № 1(30)

предварительное тестирование, чтобы детерминировать исходный уровень владения лексикой и грамматикой английского языка по определенной теме.

Тест №1 включал в себя 30 заданий, нацеленных на проверку знаний грамматики английского языка, и 30 – на проверку вокабуляра английского языка. Тест № 1 позволил выявить следующие результаты: только 5 из 30 обучающихся корректно ответили на 50% предложенных заданий, 25 обучающихся предоставили верные ответы на менее 50% вопросов теста.

На втором этапе курсантам и студентам было предложено воспользоваться компьютерной игрой «The Sims 2» в течение месяца. Это происходило как в форме выполнения определенных заданий по темам «Досуг», «Развлечения», «Манеры», «Предпочтения», «Семья» в ходе аудиторной работы на занятиях под руководством преподавателя, так и в ходе самостоятельной работы при выполнении домашних заданий.

По истечении указанного ранее периода времени было проведено повторное тестирование. Тест №2 также содержал 30 лексических и 30 грамматических заданий, аналогичных, но не идентичных заданиям из теста №1. Лексика и теста №2 базировалась на темах «Досуг», «Развлечения», «Манеры», «Предпочтения», «Семья», затронутых в ходе использования компьютерной игры. Анализ результатов повторного тестирования продемонстрировал гораздо более высокие показатели по сравнению с предварительным тестированием. А именно, 23 из 30 обучающихся предоставили верные ответы на более 85% вопросов, 7 курсантов и студентов успешно справились с более 50% заданий.

В дополнение к тестированию было также проведено анкетирование выборки курсантов и студентов, прошедших тестирования. Анкетирование помогло выявить их мнение по следующим вопросам:

1. Что легче и последовательнее усваивается в процессе пользования видеоигрой: лексика или грамматика английского языка?

26 из 30 респондентов утверждали, что в большей степени усваивается лексика, в то время, как 4 – на грамматические конструкции также обращается внимание, но в меньшей степени.

2. Какие грамматические или лексические конструкции из видеоигр запоминаются?

26 опрошенных ответили, что они обычно изучают фразовые глаголы, идиомы и устойчивые выражения из видеоигр, в то время как остальные 4 сказали, что они пересматривают грамматические конструкции.

3. Способствуют ли компьютерные игры овладению английским языком?

27 курсантов и студентов полагали, что видеоигры являются эффективным вспомогательным средством для овладения иностранным языком, особенно на начальном этапе. По мнению остальных, они просто служат в качестве тренировочного устройства.

4. Сохраняется ли лексический или грамматический материал в памяти дольше при использовании видеоигр, чем материал, изучаемый традиционным способом в ходе классных и самостоятельных занятий?

5. Стимулируют ли компьютерные игры усвоение произношения и интонации английского языка?

Все 30 курсантов и студентов, прошедших тестирование, на вопросы 4 и 5 ответили положительно.

*Сравнение полученных результатов с результатами в других исследованиях.* Аналогичные эксперименты, проведенные зарубежными учеными-педагогами, также подтверждают факт продуктивного усвоения грамматического и лексического материала благодаря использованию компьютерных игр [11, с. 139-142].

#### ВЫВОДЫ

*Выводы исследования.* Предварительное тестирование и тестирование, проведенное после выполнения определенных заданий в ходе пользования компьютерной игрой «The Sims 2» курсантов и студентов Академии

ФСИН России, а также последующее анкетирование данной группы обучающихся позволили прийти к выводу, что использование компьютерных игр значительным образом повышает уровень овладения английским языком в сравнительно небольшие сроки, интенсифицирует процесс усвоения лексики и грамматики во многом благодаря повышенному уровню вовлеченности в игру, а именно мотивации. Компьютерная игра позволяет гораздо легче, быстрее и интереснее изучать английский язык, развивать память, внимание, воображение, умение находить закономерности. Для того чтобы эффективно обучать, необходимо увлечь. Именно такое действие и оказывают современные компьютерные игры на английском языке, приобретая все большую популярность. Немаловажным является и то, что игры озвучены носителями языка, что помимо расширения словарного запаса и грамматических штаммов неизменно ведет к овладению правильным произношением и непростой интонацией английского языка.

*Перспективы дальнейших изысканий данного направления.* Подводя итоги нашего исследования, хотелось бы еще раз подчеркнуть, что компьютерные игры являются эффективным средством обучения английскому языку, способное существенно обогатить практические занятия, а также создающие мощную платформу для самостоятельной работы. Это – значительное «подспорье» в процессе познания любого иностранного языка, в частности английского, к которому рекомендуется регулярно прибегать на практических занятиях по английскому языку как в языковых, так и неязыковых вузах в сочетании с другими интерактивными средствами обучения.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Петрова Н.П. Виртуальная реальность: Современная компьютерная графика и анимация. - М.: Аквариум, 1997.
2. Charsky D., Ressler W. «Games are made for fun»: Lessons on the effects of concept maps in the classroom use of computer games. *Computers & Education*, vol. 56, no. 3, pp. 604-615, 2011.
3. Halpern D. *Thought and knowledge*. New York: Psychology Press, 2014.
4. Fromme J. Computer games as a part of children's culture, *Game studies*, vol. 3, no. 1, pp. 49-62, 2016.
5. Hulstijn J., Laufer B. Some empirical evidence for the involvement load hypothesis in vocabulary acquisition. *Language learning* 51 (3), pp. 539-558, 2017.
6. Kong S. C. An experience of a three-year study on the development of critical thinking skills in flipped secondary classrooms with pedagogical and technological support. *Computers & Education*, vol. 89, pp. 16-31, 2016.
7. Prensky M. Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, vol. 1, no. 1, pp. 21-21, 2016.
8. Hwang G.-J., Sung H.-Y., Hung C.-M., Huang I., Tsai C.-C. Development of a personalized educational computer game based on students' learning styles. *Educational Technology Research and Development*, vol. 60, no. 4, pp. 623-638, 2016.
9. Hwang G.-J., Yang L.-H., and Wang S.-Y. A concept map-embedded educational computer game for improving students' learning performance in natural science courses. *Computers & Education*, vol. 69, pp. 121-130, 2013.
10. Hwang G.-J., Hung C.-M., Chen N.-S. Improving learning achievements, motivations and problem-solving skills through a peer assessment-based game development approach. *Educational Technology Research and Development*, vol. 62, no. 2, pp. 129-145, 2014.
11. Yang Y.-T. C., Chang C.-H. "Empowering students through digital game authorship: Enhancing concentration, critical thinking, and academic achievement. *Computers & Education*, vol. 68, pp. 334-344, 2013.

Статья поступила в редакцию 02.12.2019

Статья принята к публикации 27.02.2020