**Изучение английского языка по средствам online-игры ROBLOX**

**Чарнушина Полина Сергеевна,**

**обучающаяся 9б класса**

**МБОУ Гимназия № 3 г. Белгорода**

**Научный руководитель-**

**Плешкова Алевтина Юрьевна,**

**учитель английского языка**

**2023**

**Оглавление**

Введение …………………………………………………………………………………………3

Глава 1. Теоретическое изучение использования игровых платформ при изучении английского языка………………………………………………………………………..……………………..4

1.1 Использование английского языка в игровых платформах ………………..…………….4

1.2 Преимущества и недостатки онлайн-игр в изучении английского языка………………..5

Глава 2.  Работа с лексикой из игры для мобильных устройств Roblox………………...........7

2.1 Использование игры Roblox с пользой……………………………………………………..7

2.2. Работа с лексикой из игры для мобильных устройств Roblox……………………………9

Заключение ………………………………………………………………………………………11

Список использованных источников и литературы ……………………..………………..…..12

**Введение**

В наше время дети очень рано знакомятся с новыми технологиями. Многие подростки направляют свое свободное время на онлайн игры. Индустрия игр – это один из самых быстрорастущих рынков развлечений в нашей стране. Стоить отметить, что крупная часть игр, включает себя непосредственное использование международного общения, а именно общение на английском языке. Английский язык – это способ передачи мысли не только в живом общении, но и в виртуальной реальности.

**Цель**нашей работы: выявить возможность использования серверной игры Roblox, как способа изучения английского языка и создание online словаря на основе этой игры.

**Объект исследования**: онлайн игра Roblox при изучении английского языка.

**Предмет исследования**: влияние виртуальных игр на изучение английского языка подростками, и их жизнь.

Для достижения поставленной цели было необходимо изучить несколько **задач**:

* Изучить интернет-ресурсы, дающие информацию об известных браузерных играх.
* Участвовать в чатах, в форумах, в обсуждениях о пользе сетевых игр при изучении английского языка.
* Провести опрос и анкетирование среди учащихся, увлекающихся компьютерными играми.
* Создать словарь на основе полученных данных.

**Методы исследования:**

* поисковый метод при организации этапа сбора материала;
* описательный метод с приёмами наблюдения языковых явлений (слушание английской речи);
* метод статистической обработки результатов;
* приём систематизации  и классификации;
* обобщающий и  аналитический метод.

Теоретической базой для написания работы послужили материалы сети Интернет, учебный материал.

**Глава 1. Теоретическое изучение использования игровых платформ при изучении английского языка**

* 1. **Использование английского языка в игровых платформах**

В современном мире информационных технологий, доступных каждому человеку, один из способов коммуникаций в Интернете - игровые онлайн-платформы, используемые для общения и совместного досуга. Особо известны они среди молодёжи и подростков. Международные платформы являются открытыми для многих стран, поэтому актуальность использования в них английского языка возрастает. В целях коммуникаций людей любой национальности, для создания универсальной платформы, которая будет доступна практически каждому, игры переводятся на многие языки мира, однако традиционным в данном случае является английский язык, в котором употребляются, наряду с общими правилами, идиомы, сокращения, игровые термины, целые выражения, которые могут быть понятны далеко не всем.

Основной этап разработки компьютерных игр приходится на 50-60 гг. прошлого столетия. Изначально они создавались не для забавы, а в качестве научных исследований. Но, несмотря на это, игры стали набирать популярность среди обучающихся и посетителей учебных целей. Своё начало первые онлайн-игры берут в 1970 году. Работа их была по закрытым сетям и без подключения к Интернет. В начале 2000-х начался бум таких игр. После 2003 планка была поднята на высочайший уровень даже на сегодняшний день. Были выпущены три онлайн-игры World of Warcraft, Lineage и Eve Online. Первая из списка и сегодня занимает одно из первых мест среди онлайн-проектов всех времён по количеству активных пользователей.

Выделяют много компьютерных игр, они бывают разные, согласно Серваткину, Д. А., он разделяет их на три группы:

* познавательные (или обучающие);
* развивающие;
* развлекательные.

В то время как развивающие и познавательные помогают обучающимся в изучении английского языка, то вопрос с развлекательными играми остается открытым, так как они не подразумевают необходимости выполнять задания и упражнения на знание и владение языком, а только носят увеселительный характер.

Однако, развлекательные компьютерные игры могут способствовать улучшению знаний английского языка у школьников. Дело в том, что значительное число популярных компьютерных игр производится иностранными компаниями, которые наполняют игру англоязычным интерфейсом, то есть, заставка игры, кнопки функций, задания, диалоги персонажей печатаются и произносятся на английском языке. Стоит отметить, что большое количество игр содержат в себе диалоги на разговорном языке, часть слов которого не изучаются в курсе школьной программе. Также, задания, бывают настолько сложными, что даже несколько неверно переведенных фраз приведет к проигрышу. И если игрок не знает английского и не имеет навыков перевода иностранного текста, то он не сможет поиграть в данную игру.

**1.2 Преимущества и недостатки онлайн-игр в изучении английского языка**

Основным преимуществом практики английского языка является разнообразный и неординарный подход к обучению. Для изучения английского языка игры дают возможность усовершенствовать процесс обучения, тем самым позволяют овладеть новыми навыками и умениями и в значительной степени обогатить познаниями. В самом ходе игры можно ознакомиться с многочисленными репликами, новыми словами, которые можно использовать в различных речевых ситуациях.

Однако, некоторые игры (Roblox, Brawl Stars, Second Life) относятся к отдельному классу- социальные игры, игровой процесс которых основан на общении между игроками. Таким образом, к еще одному преимуществу относится возможность поработать над разговорным языком путём практики общения с реальными людьми. Таким образом, могут возникать разные речевые ситуации, в ходе которых можно овладеть следующими навыками практики иностранного языка:

-знакомство с людьми, изучение новых речевых клише, используемых на практике в англоязычных странах при первой встрече с человеком;

-возможность выражения эмоций в игре, правильное использование малоизвестных фраз и выражений в разных ситуациях: хорошая игра, неинтересная, напряженная и т. д. путем использования идиом и сокращений;

-обучение правильным способам коммуникаций в случае необходимости создать в игре команду на английском языке;

-практика использования игровых терминов и сокращений для упрощения игрового процесса.

Еще одним, не менее важным преимуществом является повышение интереса к изучению языка и мотивации при помощи игр. В ходе игрового процесса человек будет заинтересован в том, чтобы понять, о чем говориться в том или ином фрагменте игры.

По средствам игры мы можем получать не только удовольствие, но и пользу. Так как это является не школьным уроком, где вас заставляют читать тексты и изменяете формы глаголов. У игры есть конкретная цель — устранить преступника, проникнуть в логово монстра, найти преступника, разгадать загадки Вселенной. Ради таких героических свершений не лень посидеть и разобраться, чего именно от вас хотят на непонятном языке, можно поставить игру на паузу и поискать перевод незнакомых слов. Что ещё более важно, успешное завершение задания вызывает у игрока положительные эмоции и стимулирует к продолжению игры и, как следствие, дальнейшему изучению английского.

В диалоге, в используемых снаряжениях, в инвентаре вы сможете столкнуться с новой лексикой. Данные слова будут легко запоминаться из-за их частотности, а также потому, что их нужно использовать прямо здесь и сейчас. Основное отличие от просмотра сериала или фильма в онлайн-играх вам все равно приходится контактировать с другими персонажами, осуществлять выбор вариантов ответов в диалогах.

Также, стоит отметить, что игры разнообразны: от конфликтов древнего миров, фантастических войн, криминальных расследований — список сюжетов можно продолжить.

К недостаткам относится общие проблемы, касаемые использования игр и здоровья человека. В литературе широко отмечаются отрицательные стороны компьютерных игр, среди которых зависимость, агрессия, проблемы со здоровьем. Возможность появления этих проблем можно свести к минимуму, если правильно руководствоваться временем и возможностями.

Также, периодически в сети встречаются люди, использующие иностранный язык, модернизируя перевод некоторых слов, их написание. Однако, эту проблему можно решить, если правильно руководствоваться источниками информации и проверять её.

**Глава 2.  Работа с лексикой из игры для мобильных устройств Roblox**

**2.1 Использование игры Roblox с пользой**

Первым этапом нашей практической части стало создание опроса. Мы это сделали благодаря использованию Google Форма. Благодаря которой, мы смогли выяснить какая самая популярная игра среди подростков нашей школы среди 7-9 классов.

Согласно анкетированию, одной из самых популярных онлайн-игр на английском языке среди школьников является  Roblox. Именно поэтому мы решили остановить наш выбор на этой игре.

Roblox — объединенная онлайн-платформа, которая дает возможность пользователям играть в созданные другими участниками игры и создавать свои собственные. Особенность игры в том, что в ней присутствует огромное количество режимов, которые люди создают практически каждый день. Согласно внутренним данным Roblox, здесь существует более 18 миллионов игр. Их смысл может быть различным: начиная симуляцией повседневной жизни человека, заканчивая пародиями на популярные сериалы.

Принцип Roblox – социальная сеть, в которой у игроков есть возможность общаться друг с другом. Данную компанию уже признают слиянием социальной сети и онлай-игры.

На сегодняшний день платформа актуальна среди, чаще всего, подростков Roblox в первую очередь нацелен на детей младше 13 лет, которые и являются основной аудиторией игры.

В первую очередь, это связано с интересным форматом игры. В ней можно создать необычный внешний вид: по словам разработчиков, «You can become everything you can imagine»- вы можете стать всем, что только можете себе представить. Это добавляет игре особую окраску, отличает её от обычной жизни. Поэтому подростки выбирают её- отвлечься от проблем, попасть в необычный, новый мир, полный красок и новых ощущений.

Обратимся к статистике.



Рис. 1.

Из Рисунока 1 мы можем увидеть, что 33% ежедневных активных пользователей Roblox находятся в США и Канаде. Это говорит о том, что актуальность изучения английского языка на данной платформе возрастает, и каждый, кто заходит в игру, встречает англоговорящих людей.

Согласно презентации Roblox Investor Day, 54,86% ежедневных активных пользователей Roblox были моложе 13 лет по состоянию на 2020 год. Это практически не изменилось по сравнению с предыдущими годами: 59,3% и 57,76% в 2019 и 2018 годах соответственно.

Как известно, детям физиологически гораздо проще воспринимать и запоминать информацию. Платформа Roblox (по статистике) для освоения навыков (в данном случае, освоении английского языка) хорошо для этого подходит.



Рис.2

Также, в последние годы статистика использования людьми игровой платформы (Рисунок 2) значительно увеличилась, что говорит о том, что идея изучения английского языка таким путём- идея, действительно несущая пользу и смысл. Чем больше людей вовлечены в игровой процесс, тем больше возможностей открывается перед изучающими английский язык: возможность общаться с разными людьми с разными интересами, живущими в разных уголках мира, с разными традициями, а также с людьми разных возрастов. Все эти темы могут значительно обогатить словарный запас и языковую практику.

**2.2. Работа с лексикой из игры для мобильных устройств Roblox**

Следующим этапом нам необходимо было ознакомиться с лексикой игры. Совместно с моими одноклассникам нам удалось составить список слов, которые часто используются во время игры, и мы смогли ее классифицировать на ту лексику, которая уже известна и незнакомую нам лексику, которую мы редко встречаем на уроках.

В итоге, выяснили, что они запомнили основную лексику игры: команды, атрибуты и т. д. А предложения, условия, правила игры, написанные на английском языке понимаются ими сложнее. Далее мы приведем итоги проверки знаний в форме диаграммы. Мы проверили знание таких слов, как spider, murder, escape, win, task, private, touch,visual, map, strange, expect, cancel, heist, bat, group, buffalo, world.

Таблица 1.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Prepare |
|  | Otter |
|  | Buffalo |
|  | Group |
|  | Heist |
|  | Case |
|  | Trip |
|  | Made |
|  | Find |
|  | Limo |
|  | Expecting |
|  | Grab |
|  | Several |
|  | Strange |
|  | Gasoline |
|  | Stay |
|  | Probably |
|  | Skin |
|  | Hat |
|  | Map |
|  | Visual |
|  | Common |
|  | Private |
|  | Touch |
|  | Return |
|  | Cancel |
|  | Check |
|  | Task |
|  | Tower |
|  | Coins |
|  | Royale |
|  | Ghost |
|  | Bat |
|  | Win |
|  | Zombie |
|  | Escape |
|  | Story |
|  | Spider |
|  | Epic |
|  | Game |
|  | Enter |
|  | Murder |
|  | Time |
|  | Airplane |
|  | Cruise |
|  | World |
|  | Bank |
|  | join |
|  | sabotage |
|  | skill |

На основе данных слов, мы решили создать словарь в сети ВКонтакте, страничку <https://vk.com/englishroblox> , чтобы можно было удобнее знакомиться с лексикой из игры Roblox. У пользователей будет возможность не только просмотреть данную лексику, но также повторить ранее изученные слова.

Кроме того, здесь вы сможете познакомиться с фразами для того, чтобы начать общение с новыми игроками. Так как я сама являюсь поклонницей данной игры, то данный словарь будет активно пополняться новыми фразами и выражениями. Также участники группы могут присылать свои «незнакомые» слова для них, таким образом мы сможем выделить наиболее трудные темы в данной игре и изучить их подробнее.

**Заключение**

В заключении хочется еще раз отметить, что онлайн-игры в современном обществе начали занимать важную роль, так как свободно время люди стали проводить играя.

Компьютерные игры представляют собой вспомогательное средство, которое позволяет школьникам практически применить свои знания, умения и навыки в естественных и привычных условиях.

Проведенное исследование, позволяет сделать вывод что использование компьютерных игр позволяет быстрее и продуктивнее изучать английский язык. Некоторые игры способствуют развитию логики, воображения, памяти, поэтому мы можем сказать, что подростки не просто тратят свободное время впустую, а проводят его с пользой. Однако, не стоит полностью погружаться в виртуальный мир игр, чтобы это не стало зависимостью.

В основу нашей работы легла популярная среди младших школьников игра Roblox. Проведя анкетирование среди обучающихся, мы выделили некоторое количество слов из игры, которые разделили на уже знакомую и незнакомую лексику игры.

Для знакомства и повторения лексики из игры, мы решили создать словарь в сети ВКонтакте, страничку <https://vk.com/englishroblox>. У пользователей будет возможность не только просмотреть данные слова, но и узнать фразы и идиомы, которые модно использовать для общения с другими участниками игры.

Таким образом, несмотря на то, что онлайн-игры приносят определенный вред, можно выделить и его хорошие качества.

**Список использованных источников и литературы**

1. Грановская О.В. Дуков Е. В., Иоскевич Я. Б. и др. Характеры и жанры видеоэкранных игр / Сибиряков П. Г. // [Новые аудиовизуальные технологии](https://www.chitai-gorod.ru/catalog/book/1002461/). — М. : Едиториал УРСС, 2005. — 488 с.

2. Грачева О. Важность изучения иностранных языков в современном мире. [Электронный ресурс]. **—** URL: https://истсайд.рф/vajnost\_izucheniya\_yazykov\_v\_sovremennom\_mire **—**статья в интернете.

 3. Гутарева Н. Ю., Виноградов Н. В. Перспективы английского языка как универсального средства общения // Молодой ученый. – 2015. – №10. – С. 1483-1485. – URL

4. Липатов В., О проекте англо-русского словаря компьютерных терминов Engcom, http://www.etersoft.ru/content/view/30/, 2008

5. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения/ Д.Н.Кавтарадзе. М.: Изд-во «Флинта», 2001.

6. Мартынова О. Ю. Я познаю мир: Английский язык: Энциклопедия. – М.: ООО «Издательсво АСТ»: ООО «Издательство Астрель»: ЗАО НПП «Ермак», 2004.

7. Серваткин, Д. А. Влияние компьютерных игр на изучение английского языка / Д. А. Серваткин, Т. В. Какоша. — Текст : непосредственный // Юный ученый. — 2018. — № 3 (17). — С. 20-22.

8. Компьютерные игры: история и описание <https://www.i-igrushki.ru/igrushkapedia/kompyuternye-igry.html>

9. <https://corp.roblox.com/news/>

10. <https://sec.report/Document/0001193125-21-049767/0001193125-21-049767.txt>

11.<https://www.affde.com/ru/roblox-users.html#:~:text=У%20Roblox%20было%205%2C7,пользователей%20Roblox%20моложе%2016%20лет>.