**Коммунальное государственное учреждение "Средняя школа №20"**

**акимата города Астаны**

Исследовательский проект

**Тема: «Видеоигры в обучении английскому языку»**

Авторы работы:

Дуйсекеева Даяна, Сапрыкина Елизавета, 7 класс

КГУ СШ №20 г. Астана

 Руководитель:

Татина Асель Халельевна,

магистр педагогических наук,

учитель английского языка,

КГУ СШ №20 г. Астана

**2023 г.**

**Оглавление**

[Введение 3](#_Toc146485528)

[1Видеоигры как инструмент изучения английского языка 5](#_Toc146485529)

[2 Критерии отбора видеоигр для обучения английскому языку 10](#_Toc146485530)

[3 Эмпирическое исследование влияния видеоигр на обучение учащихся английскому языку 14](#_Toc146485531)

[Заключение 17](#_Toc146485532)

[Список использованной литературы 19](#_Toc146485533)

# **Введение**

В современном обществе использование компьютерных технологий и интернета становится неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Одной из популярных форм развлечений, доступной с помощью компьютеров и игровых приставок, являются видеоигры. Игровая индустрия постоянно развивается, предлагая игрокам все новые и новые игры различных жанров и тематик.

Одной из интересных и перспективных областей применения видеоигр является обучение иностранным языкам. В частности, изучение английского языка с использованием видеоигр активно обсуждается, исследуется и применяется в практической деятельности. В данной научной работе мы сосредоточимся на изучении английского языка с помощью видеоигр и исследуем эффективность такого подхода.

**Актуальность данного исследования** обусловлена не только растущим интересом к изучению английского языка, но и значительными изменениями в подходах к обучению иностранным языкам. Видеоигры предлагают уникальные возможности для практического применения языковых навыков, развития лексического запаса и общей коммуникативной компетенции. Анализ эффективности и преимуществ такого подхода поможет определить его практическую значимость и возможности реализации в системе образования.

**Целью** данной работы является исследовать, насколько эффективны видеоигры в изучении английского языка и выявить преимущества данного подхода. Главной целью исследования является проверка гипотезы о том, что использование видеоигр в учебном процессе способствует более быстрому и качественному усвоению языковых навыков.

Для достижения цели научной работы мы проведем обзор литературы по теме, соберем и проанализируем данные о существующих играх, разработанных специально для изучения английского языка, а также определим оптимальные стратегии и методы использования видеоигр в процессе обучения.

**Задачи:**

1. Проанализировать существующие исследования о влиянии видеоигр на психологический и педагогический аспекты изучения английского языка.

2. Провести экспериментальные исследования с использованием видеоигр, чтобы проверить их эффективность для развития различных навыков английского языка.

3. Сравнить результаты исследований и определить общие тенденции в использовании видеоигр для изучения английского языка.

**Новизна.**Настоящая работа предлагает новый подход к изучению английского языка, основанный на активном взаимодействии учащегося с технологическими средствами и включении элементов геймификации, что является новым и инновационным в данной области.

**Место проведения эксперимента.** Эксперимент будет проводиться в средней школе№20 города Астана, где будет сформирована экспериментальная группа, состоящая из учащихся, изучающих английский язык. Учащиеся будут обучаться по специально разработанной программе, основанной на использовании видеоигр. Перед и после эксперимента будут проведены тесты для сравнения достигнутых результатов с контрольной группой, обучавшейся по традиционным методам.

Таким образом, данная научная работа направлена на исследование и анализ эффективности использования видеоигр в изучении английского языка с целью выявления преимуществ данного подхода. Результаты данного исследования могут быть использованы в практической деятельности преподавателей и студентов, а также специалистами в области разработки образовательных программ и игр.

1. **Видеоигры как инструмент изучения английского языка**

В последние десятилетия видеоигры стали неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Процесс их развития привел к глубокому изменению технологий и созданию удивительных виртуальных миров. Однако, помимо развлекательного аспекта, видеоигры доказывают свою ценность в образовании. Они стали мощным инструментом для изучения иностранных языков, включая английский. В данной теоретической части нашего научного проекта мы рассмотрим видеоигрыкак инструментизучения английского языка.

Видеоигры, которые в большинстве своем являются коммерческими видеоиграми, можно играть на приставках SonyPlaystation, NintendoWii, Xbox 360, персональных компьютерах (ПК), а также на портативных устройствах, включая мобильные телефоны и планшеты[1,25]. Существует два типа видеоигр: оффлайн и онлайнвидеоигры. В оффлайнвидеоигры чаще всего играет только один игрок. Однако есть и такие оффлайнвидеоигры, в которые могут играть 2-8 игроков с помощью дополнительных контроллеров.

С другой стороны, онлайн видеоигры — это игры, в которые могут играть два или более игроков, даже сотни игроков, используя подключение к Интернету или локальную сеть. Люди со всего мира могут одновременно играть в одну видеоигру. Они могут либо соревноваться друг с другом, либо объединиться в команду для достижения одной цели.

Они могут даже создать команду, которая будет соревноваться с другими командами за победу в игре. Такие онлайн видеоигры, позволяющие игрокам объединяться в команды, позволяющие игрокам объединяться для совместной игры, называются многопользовательскими ролевыми онлайн-играми (MassiveMultiplayerOnlineRolePlayingGames)[2, 97].

Видеоигры широко распространены среди детей и взрослых с тех пор, как они были впервые изобретены в конце 1980-х годов.

В настоящее время видеоигры могут использоваться не только в развлекательных, но и в образовательных целях.

Среди практиков в области образования, таких как Марк Пренски (2001, 2006, 2007) и Джеймс Пол Ги (2003, 2004, 2005), которые высказывают свои идеи о том, что видеоигры могут быть образовательными [3, 63]. В своей книге Don’tBother “Я учусь!”Пренски рассказывает о пользе видеоигр как для детей, так и для взрослых, особенно для детей [4, 9].

Взрослые, особенно дети, неосознанно развивают свои навыки XXI века. Играя в видеоигры, дети учатся новому, даже не осознавая, что они учатся. Доктор Джеймс Россер, врач, отвечающий за обучение лапароскопичеcкойхирургииподелился своим положительным опытом использования видеоигр в своей практике: «Я использую ту же зрительно-моторную координацию, что и при проведении операций, играя в видеоигры» [5, 73].

Если Россериспользует видеоигры для того, чтобы улучшить навыки в хирургии, то преподаватели EFL также могут использовать видеоигры в классе, чтобы заставить студентов изучать английский язык и другие навыки XXI века без необходимости использовать видеоигры на занятиях, чтобы студенты изучали английский язык и другие навыки XXI века, не испытывая при этом чувства принуждения.

Кроме того, видеоигры являются более интерактивным инструментом обучения, чем видео, аудиозаписи и другие средств ИКТ, поскольку учащиеся вовлечены в процесс.

Традиционные методы обучения иностранным языкам, такие как учебники, занятия в классе и домашние задания, не всегда мотивируют учащихся на достижение лучших результатов.

Одной из основных предпосылок использования видеоигр в обучении является использование мотивации игрока. Однако, несмотря на то что мотивация является важнейшим элементом изучения языка, сама по себе она не гарантирует овладения языком. Действительно, для когнитивных способностей некоторых игроков может оказаться слишком сложным совмещать игру и изучение языка. Интересно, что HulstijnиLaufer обнаружили, что усвоение языка может зависеть от степени вовлеченности в задачу, а игроки в видеоиграх часто очень увлечены игрой, что может способствовать усвоению языка[6, 18].

По мнению Ги:«Люди плохо усваивают информацию, предоставляемую вне контекстов, в которых эта информация может быть использована[7, 11]» .

Видеоигры часто содержат одновременно звуковой и текстовый язык, например, диалоги в приключенческих играх озвучиваются актерами и отображаются в виде субтитров в нижней части экрана, а в спортивных играх статистика на экране обсуждается спортивными дикторами-людьми. Игроки в видеоиграх могут использовать один канал ввода для декодирования другого, а поскольку игроки в видеоиграх имеют большой контроль над игровым процессом (могут делать различные внутриигровые выборы, ставить игру на паузу, повторять действия, а иногда и начинать разговор по команде игрока), они могут разбирать язык в своем собственном темпе.

Естественное повторение в видеоиграх, например, постоянные мини-бои в ролевых играх или частое использование меню в играх про виртуальных животных и симуляторах, позволяет изучающему язык постоянно сталкиваться с языком перевода и создает больше возможностей для его усвоения. В других средствах массовой информации, таких как фильмы или книги, часто не повторяется лексика и грамматика, что усложняет процесс усвоения. Повторение в видеоиграх позволяет изучающему язык сделать бутстрап; использовать известный язык (семантический контекст, лексику или грамматику) для декодирования неизвестных элементов путем постоянного воздействия.

Видеоигра также может обеспечить игроку полезную кинестетическую связь с языком. Преподаватели иностранных языков часто дают студентам команды, например, «raiseyourlefthand» или «standup», на которые преподаватель ожидает физической реакции. Такие упражнения (TotalPhysicalResponse, TPR) используются для того, чтобы связать языковой элемент (лексический или грамматический) с физическим действием, что облегчает запоминание языка. Игроки в видеоиграх выполняют действия на экране, которые могут служить для двойного кодирования изучаемого языка [8, 74].

Также одна из причин, почему видеоигры являются эффективным инструментом для изучения английского языка, является их иммерсивность. В играх игроки часто взаимодействуют с персонажами и окружающим миром на английском языке. Они должны читать и понимать диалоги, инструкции, квесты и предметы, чтобы продвигаться в игре. Таким образом, игра стимулирует игрока практиковать английский язык на практике.

Видеоигры также предлагают разнообразные жанры и тематики, что позволяет учащимся выбирать игры, соответствующие их интересам и предпочтениям. Например, учащиеся, увлеченные научной фантастикой, могут играть в игры с этой тематикой и при этом изучать новую лексику и грамматику на английском языке, связанную с этим жанром. Это помогает сделать обучение более увлекательным и мотивирующим.

Видеоигры также предоставляют возможность практиковать английский язык в социальной среде. Многопользовательские игры позволяют игрокам общаться и взаимодействовать с другими игроками на английском языке, что может быть особенно полезным для развития навыков говорения и слушания на английском языке, а также для практики письма, например, при написании сообщений или комментариев в чате.

Видеоигры могут быть эффективным инструментом для изучения английского языка, однако, важно выбирать игры, соответствующие уровню и целям изучения языка. Кроме того, полезно сочетать игры с другими методами изучения, такими как чтение книг на английском языке, прослушивание аудиокниг или просмотр фильмов и сериалов на английском языке.

В итоге, видеоигры являются эффективным и интересным инструментом для изучения английского языка. Они предлагают возможность практиковать язык в приятной и вовлекающей среде, расширять словарный запас и улучшать навыки в чтении, письме, аудировании и говорении.

# **2 Критерии отбора видеоигр для обучения английскому языку**

Изучив значительную часть исследований, посвященную критериям отбора обучающих игр, нами определены критерии отбора видеоигр для изучения английского языка.

Приведенный ниже набор критериев является ориентиром для преподавателей иностранных языков и исследователей при выборе видеоигр.

 Ниже перечисленные семь критериев, необходимо учитывать при выборе подходящей видеоигры для целей изучения и преподавания языка:

1. мотивация

2. четко определенные цели,

3. игровые навыки и игровая механика,

4. содержание

5. мультимодальность

6. интеграция курса и его сопровождение

7. финансовые, технические и административные аспекты

**Мотивация**. Важность мотивации и установок учащихся в различных контекстах овладения вторым языком хорошо известна. Обеспечение высокого мотивационного фактора является решающим критерием при выборе видеоигры для контекста обучения английскому языку.Эта повышенная форма внутренней мотивации позволяет игроку переживать игру с полностью сфокусированным когнитивным и эмоциональным вниманием к поставленной задаче. Хабгуд, ЭйнсвортиБенфорд (Habgood, AinsworthandBenford) утверждают, что этот опыт «отсутствует в большинстве образовательных продуктов и может быть основным фактором, определяющим различие между внешним и внутренним обучением в цифровых играх. Лишь немногим удается сделать обучающий контент частью игрового процесса[9, 180].

**2. Четко определенные цели.** При выборе и оценке видеоигр необходимо учитывать задачи, которые должен решить обучающийся/игрок, чтобы продвинуться в игре. Они должны быть бытьдостигаемыми, четко сформулированными и разбитыми на более мелкие подзадачи. Например, в приключенческой игре можно перечислить текущие цели (например, найти ключ, поговорить с определенным человеком, пойти в определенное место)и предоставить информацию, относящуюся к задаче, например, описание предмета или человека, карты. Обучающийся/игрок должен быть в состоянии выполнить эти задания и получить положительную обратную связь, но они должны быть достаточно сложными, чтобы поддерживать интерес и мотивацию. Согласно deHaan, Reed и Kuwada (2011), уровень интерактивности и умственной нагрузки должны быть соответствующими.

**Игровые навыки и игровая механика.** Очень важно, чтобы определенные аспекты игры были соблюдены для того, чтобы учащиеся/игроки могли продвигаться и добиваться успеха. Игры не должны требовать моторных навыков, а должны опираться на лингвистическое понимание и мышление, чтобы пользователь мог добиться успеха в игре. Уровень навыков должен соответствовать уровню обучаемого, как и для всех других средств обучения и воспитания. Как описано ниже, преподаватель должен обеспечить необходимую помощь и поддержку.

Очень важно, чтобы игроки могли повторять части игры и пробовать снова. Возможность сохранения прогресса и паузы во время игры также являются важными аспектами игровой. Без этих возможностей учащийся быстро разочаруется и выработает негативное отношение к игре и языку, что приведет к обратному желаемому эффекту. Как правило, если учитель не может играть в игру, то нельзя ожидать этого и от ученика.

**Содержание.**Как и все учебные материалы, игры должны быть тщательно проанализированы педагогом до их внедрения.«Проблема содержанияявляется существенным препятствием при выборе игр для образовательной среды[10, 24]». Многие из них можно сразу исключить по содержанию, например, включающие неприемлемые проявления насилия и жестокости.

**Мультимодальность.**Игры позволяют дополнить вербальную информацию невербальной, используя целый ряд коммуникативных средств, таких как визуальные (изображения, видео, анимация и т.д.), слуховые (речь, музыка, звуки), текстовые средства (гипертекст, глоссирование, субтитры и т.д.) или тактильные средства. Как отмечают деХаан, Рид и Kувада, «исследования, преподавание и дизайн второго языка должны быть сосредоточены на том, что отличает игры от других мультимедийных средств[11, 75].»

**Интеграция курса.** Одним из наиболее сложных аспектов внедрения видеоигр в курс английского языка является соответствие их учебному плану и установленным результатам обучения. Во многих случаях нецелесообразно или неразумно выбирать видеоигру для достижения определенных результатов обучения. Параметры и условия, которые приводят к возможной интеграции игры должны соответствовать поставленным целям обучения. Например, если целью обучения является создание письменных речи, то учащиеся могут использовать игровой нарратив так же, как и литературный текст.

Если целью обучения является использование времени "простого прошедшего", то студенты могут отчитываться о проделанной работе в игре в этом времени. Если целью обучения является разговорная и ролевая игра, то студенты могут воспроизводить персонажей.

**Финансовые, технические и административные аспекты.** При выборе конкретной игры следует учитывать несколько факторов. Существует ли техническая поддержка выбранной платформы? Имеется ли уже аппаратная инфраструктура, и если нет, то насколько целесообразно ее внедрение? Оправдывают ли затраты времени и труда потенциал обучения, или лучше потратить их на другие учебные программы? Быстрое устаревание и короткий срок хранения текущих игр могут привести к невозможности использования игры в будущем по мере смены платформ и эволюции пользовательского опыта.

# **3 Эмпирическое исследование влияния видеоигр на обучение учащихся английскому языку**

Существует небольшое количество исследований, в которых изучалось влияние игр на учебные способности английских студентов, особенно в области лексики.Segers и Verhoeven провели исследование, целью которого было выявить влияние компьютерной обучающей программы на усвоение лексики студентами [12, 210].Экспериментальная группав течение 15 недель (два раза в неделю) играла в компьютерные лексические игры, в то время как контрольная группа (97 человек) обучалась по обычной программе.

Результаты показали, что компьютерные словарные игрыположительно влияют на усвоение лексики в целом.

Опираясь на данный эксперимент, мы провели аналогичный научный эксперимент. В даннойглавемы опишем процедуры, которые использовали для проведения исследования.

**Целевая аудитория и методика исследования.** В исследовании приняли учащиеся 6 класса во второй половине 2022-2023 учебного года. Целевая аудитория была выбрана с учетом специфики исследования и состояла из 24учащихся, которые были разделены на контрольную (12 человек) и экспериментальную (12 человек) группы. Распределение в группах представлено в таблице 1.

Таблица 1

**Целевая аудитория эксперимента**

|  |  |
| --- | --- |
| **Группа** | **Численность** |
| Контрольная | 12 |
| Экспериментальная | 12 |
| Итого | 24 |

Участники исследования были разделены на две группы: контрольную и экспериментальную.В течение четырех недель участники экспериментальной группы использовали видеоигры на уроках английского языка, в то время как участники контрольной группы в течение этого же периода обучались традиционным способом.

Предварительный тест, разработанный нами был проведен для обеих групп до начала эксперимента, чтобы убедиться в их эквивалентности. А после проведения эксперимента был проведен итоговый тест для определения эффективности использования видеоигр в обучении английскому языку в экспериментальной группе.

Экспериментальная группа обучалась лексической теме “OurNeighbourhood” с помощью видеоигр, в то время как контрольная группа обучалась с помощью традиционного обучения, при котором слова нужно было запомнить, а картинки демонстрировалисьучителем из учебников и других материалов.

Учитель давал картинки из учебников и других материалов. Основное внимание при традиционном обучении уделялось заучиванию.

Использование видеоигр оказывает положительное влияние не только на усвоение материала, но и на формирование коммуникативных навыков.При работе с видеоиграми учащиеся проявляли повышенный интерес к изучению английского языка. Коммуникативная направленностьбольшинства заданий, а также творческая деятельность также способствовали созданию положительной эмоциональнойобстановки. Хорошая дисциплина и высокий уровень посещаемости поддерживалисьна протяжении всех занятий. Студенты охотно включались в разнообразную деятельность.

Для того чтобы проследить динамику формирования коммуникативных умений, ниже представлены результаты в графическом виде (рис. 1).

Рисунок 1 Результаты входного и итогового тестирований контрольной и экспериментальной групп

Как видно из результатов диаграммы, показатели контрольной группы до и после эксперимента находятся относительно на одном уровне. В то время как результаты экспериментальной группы значительно улучшились.

На основании полученных данных можно сделать вывод о том, что наблюдается положительная динамика вмотивации изучения английского языка с помощью видеоигр и оценкеуспешности данного метода. По окончанию эксперимента можно было наблюдать изменения в экспериментальной группе: студенты охотно приходили на занятия иактивно интересовались, будут ли подобные занятия проводиться вновь.

Анализрезультатов научного эксперимента дает основание сделать вывод: методика обучения английскому языку с использованием видеоигр является эффективным инструментом для развития языковых компетенций учащихся.

# **Заключение**

Данная работа посвящена исследованию возможностей использования видеоигр как эффективного инструмента в изучении английского языка.

Исследование доказало, что видеоигры являются эффективным инструментом обучения английскому языку, способствующим более быстрому и качественному усвоению языковых навыков.

В результате проведенного исследования были решены следующие задачи:

1. Проанализировать существующие исследования о влиянии видеоигр на психологический и педагогический аспекты изучения английского языка.

2. Провести экспериментальное исследование с использованием видеоигр, чтобы проверить их эффективность для развития языковых навыков.

3. Сравнить результаты исследований и определить общие тенденции в использовании видеоигр для изучения английского языка.

На основе проведенного обзора и анализа существующих исследований можно сделать вывод о том, что использование видеоигр в обучении английскому языку имеет значительный потенциал и может быть эффективным инструментом образования. Однако необходимо провести дальнейшие исследования, чтобы более полно изучить и понять, как максимально эффективно использовать видеоигры в процессе обучения английскому языку. Рекомендуется преподавателям и образовательным учреждениям интегрировать видеоигры в учебный процесс с учетом их особенностей и потребностей учащихся. Это может существенно повысить мотивацию и эффективность обучения, а также улучшить навыки английского языка у студентов.

Использование видеоигр в изучении английского языка является перспективным подходом, способным повысить эффективность образовательного процесса. Результаты этого научного проекта смогут оказать влияние на практику преподавания английского языка и продолжить исследование о возможностях, которые предоставляют видеоигры в образовательной сфере.

# **Список использованной литературы**

1. Капустина, Л.В.Применение видеоигр в методике обучения деловому иностранному языку / Л.В.Капустина // Концепт. – 2013. - № 3. -с. 23-27.
2. Gibson, D.Games and Simulations in Online Learning.Information// Science Publishing. - USA, 2007 – p. 95-104
3. Игнатова Ю.Н. Цифровые аборигены: взгляд со стороны // Открытое и дистанционное образование. – 2017. – № 1 (65). – С. 58 – 65.
4. Marc Prensky. Don't bother me, Mom, I'm learning! // Paragon House, 2006 – 205 p.
5. Rosser JC Jr, Lynch PJ, Cuddihy L, Gentile DA, Klonsky J, Merrell R. The impact of video games on training surgeons in the 21st century. - Arch Surg., 2007- 186 p.
6. Laufer, B., Hulstijn, J. Incidental Vocabulary Acquisition in a Second Language: The Construct of Task-Induced Involvement. // Applied Linguistics, 2022(1) – 26 p.
7. Gee, J.P. Learning by Design: good video games as learning machines.// E-Learning, 2005 – p. 5–16.
8. Мусаева А.А. Английский через компьютерные игры. //лингвистика и межкультурная коммуникация. материалы Всероссийской научно-практической конференции молодых ученых, аспирантов, магистров и преподавателей, посвященная 80-летию ФГБОУ ВО «Чеченский государственный университет», 2019. - С. 73-76
9. Хабгуд, М. П., и Эйнсворт, С. Э. Мотивация детей к эффективному обучению: изучение ценности внутренней интеграции в обучающих играх.// J. Learn. Sci., 2011- С. 169-206.
10. Ахмадиева Р.Ш. Современные информационные технологии обучения иностранному языку младших школьников. // Вестник НЦБЖД, 2019 - С. 20-25.
11. DeHaan, J.W., Reed, W.M. and Kuwada, K. The Effect of Interactivity with a Music Video Game on Second Language Vocabulary Recall. // Language Learning & Technology, 2010- P. 74-94.
12. Segers E., Verhoeven L. Multimedia support of early literacy learning // Computers & Education, 2002 – P. 207-221