

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжская академия образования и искусств имени Святителя
Алексия Митрополита Московского»**

Кафедра зарубежной филологии

Направление подготовки 45.03.01 Филология
Направленность (профиль) «Зарубежная филология
(английский язык и литература; теория и практика перевода)»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему:

**Использование неспециализированных компьютерных игр
в процессе обучения иностранному языку**

Выполнил(а) студент(ка)
5 курса группы 3Ф-з 501
заочной формы обучения
Мещерякова Ева Игоревна
(Ф.И.О.)

(подпись)

Научный руководитель
Артамонова Галина
Владиславовна, кандидат
педагогических наук, доцент

(подпись)

Допустить к защите:
Заведующий кафедрой
Фадеева Лариса Юрьевна

(подпись)

(И.О.Ф..)

«___»_____2024г.

Тольятти
2024

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжская академия образования и искусств имени Святителя
Алексия Митрополита Московского»**

Кафедра зарубежной филологии

Направление подготовки 45.03.01 Филология
Направленность (профиль) «Зарубежная филология
(английский язык и литература; теория и практика перевода)»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой

Фадеева Л.Ю.

(подпись)

(И.О.Ф.)

« _____ » _____ 2024 г.

ЗАДАНИЕ

на выполнение бакалаврской работы

Студент(ка) Мещерякова Ева Игоревна

1. Тема: Использование неспециализированных компьютерных игр

в процессе обучения иностранному языку

2. Срок сдачи законченной бакалаврской работы 4.06.2024

3. Исходные данные: Б. Климова и Дж. Полякова, О.А. Козлова, З. Вей-Донг

4. Содержание работы: : введение, первая глава, вторая глава, третья глава, заключение, библиографический список, приложение.

5. Ориентировочный перечень графического и иллюстративного материала: таблицы, рисунки (диаграммы, схемы): таблицы

6. Дата выдачи задания «1» февраля 2024г.

Научный руководитель

Артамонова Г.В.

(подпись)

Задание принял к исполнению

Мещерякова Е.И.

(подпись)

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжская академия образования и искусств имени Святителя
Алексия Митрополита Московского»**

Кафедра зарубежной филологии

Направление подготовки 45.03.01 Филология
Направленность (профиль) «Зарубежная филология
(английский язык и литература; теория и практика перевода)»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой

Фадеева Л.Ю

(подпись)

(И.О.Ф.)

« ____ » _____ 2024г.

**КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН
выполнения бакалаврской работы**

на тему: **Использование неспециализированных компьютерных игр
в процессе обучения иностранному языку**
студента(ки): Мещеряковой Евы Игоревны

	Наименование раздела работы	Плановый срок выполнения раздела	Фактический срок выполнения раздела	Отметка о выполнении
1.	Поиск и анализ литературы и других источников, их предварительное изучение, подготовка списка источников	01.02.24	01.02.24	Выполнено
2.	Формирование плана исследования, его содержания и структуры	10.02.24	10.02.24	Выполнено
3.	Написание разделов ВКР	06.05.24	06.05.24	Выполнено
	Введение	01.03.24	01.03.24	Выполнено
	1 глава	25.04.24	25.04.24	Выполнено
	2 глава	06.05.24	06.05.24	Выполнено

4.	Формирование выводов и практических рекомендаций. Написание заключения	11.05.24	11.05.24	Выполнено
5.	Оформление работы	17.05.24	17.05.24	Выполнено
6.	Предзащита бакалаврской работы	18.05.24	18.05.24	Выполнено
7.	Исправление замечаний	31.05.24	31.05.24	Выполнено
8.	Представление бакалаврской работы на кафедру	04.06.24	04.06.24	Выполнено
9.	Получение отзыва от руководителя	04.06.24	04.06.24	Выполнено
10.	Получение справки о проценте оригинального текста	18.05.24	18.05.24	Выполнено
11.	Подготовка доклада и иллюстративных материалов для защиты	08.06.24	08.06.24	Выполнено
12.	Изучение отзыва руководителя. Подготовка ответов на замечания	04.06.24	04.06.24	Выполнено

Научный руководитель _____ к.п.н., доцент Артамонова Г.В.
(подпись)

Задание принял к исполнению _____ Мещерякова Е.И.
(подпись)

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
Глава 1. Теоретические основы использования компьютерных игр в обучении иностранному языку.....	9
1.1. Геймификация как методика в образовании	9
1.2. Компьютерные игры в контексте иноязычного образования	13
1.3. Методические подходы к интеграции компьютерных игр в учебный процесс.....	19
1.4 Роль компьютерной игры в психологическом развитии подростков.....	
Выводы по главе 1.....	27
Глава 2. Практическое применение неспециализированных компьютерных игр в обучении иностранным языкам	29
2.1. Анализ потенциала популярных компьютерных игр для иноязычного образования	29
2.2. Методики интеграции игровых элементов в учебный процесс	33
2.3. Оценка и анализ эффективности применения игр в образовательной практике	39
Выводы по главе 2.....	44
Глава 3. Перспективы развития и новые подходы к использованию компьютерных игр в обучении иностранным языкам	47
3.1. Инновационные технологии и их роль в игровом образовании	47
3.2. Прогнозы и направления будущих исследований	55
Выводы по главе 3.....	59
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	62
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	64

ВВЕДЕНИЕ

Интеграция неспециализированных компьютерных игр в процесс обучения иностранным языкам представляет собой динамичное и инновационное направление в образовательных методиках; данное исследование призвано прояснить эффективность и перспективы такой интеграции. Исторически сложилось так, что роль игр в образовании колебалась между периферийным развлечением и центральным педагогическим инструментом, что подчеркивается растущим интересом к геймификации.

Примечательно, что внедрение игровых механик в образовательную среду – это не просто педагогическое усовершенствование, а реакция на развивающиеся цифровые аспекты и парадигмы обучения.

Центральное место в данном исследовании занимает применение неспециализированных компьютерных игр – тех, которые изначально не были разработаны с образовательными целями, но обладают потенциальной пользой для обучения – в процессе овладения иностранными языками. Этот подход противопоставляется традиционным образовательным инструментам, предлагая многогранное изучение когнитивных, культурных и языковых аспектов, которым способствуют такие игры. Проблемное поле здесь исследует: когнитивные преимущества взаимодействия с игровыми механиками (как они улучшают запоминание и сохранение знаний?); роль нарратива и контекста в овладении языком (как погружение в мир игры способствует развитию языковой компетенции?); прагматическое применение этих игр в структурированной среде обучения (каковы результаты, когда игры систематически интегрируются в учебные программы?).

Для решения этих задач в исследовании используются различные аналитические инструменты и методологические подходы, опирающиеся на междисциплинарные перспективы лингвистики, психологии и

образовательных технологий. **Актуальность** исследования заключается в необходимости развития новых технологий в преподавании иностранного языка. Использование неспециализированных игр для изучения языка позволит создать прочную основу для понимания пересечения игрового обучения и овладения языком, что создаст основу для будущих инноваций в образовательной практике.

Объект данного исследования – неспециализированные компьютерные игры, **предмет** исследования - методологии и педагогические практики в интеграции компьютерных игр в учебный процесс. **Цель** – выявить эффективность и педагогическую целесообразность использования геймификации при обучении иностранному языку.

Задачи: во-первых, исследовать типы неспециализированных компьютерных игр, которые наиболее полезны для изучения языка; во-вторых, исследовать конкретные языковые компетенции, на которые наиболее существенно влияет взаимодействие с этими играми, включая синтаксическую гибкость, приобретение лексики; в-третьих, изучить педагогическую интеграцию этих игр в традиционные и современные системы преподавания языка.

Методы исследования:

Теоретические методы: анализ психолого-педагогической литературы по вопросам исследования, обобщение.

Практические методы: опрос и анкетирование, измерение, педагогический эксперимент, наблюдение, описание, сравнение. Используется методологически эклектичный подход, при котором эмпирические данные сопоставляются с теоретическим анализом, что обеспечивает надежное подтверждение результатов.

Материалом исследования являются результаты анкетирования и тестирования учащихся 8–х классов общеобразовательной школы в количестве 24 человек.

Теоретическая база исследования заложена в комплексном анализе, проведенном на основе фундаментальных и современных научных работ: А.Л. Мазелис раскрывает механизмы геймификации в среде электронного обучения, выявляя многогранные педагогические потенциалы; С. Детердинг и др. уточняют концептуальные рамки «игрофикации», утверждая ее прагматическую обоснованность в образовательной схеме. Одновременно в исследовании используются эмпирические исследования М. Петерсона и Ю. Батлера, которые оценили прагматическое применение компьютерных игр в сценариях изучения языка.

Лексико-семантическая динамика изучалась Б. Климовой и Дж. Поляковой, О.А. Козловой. З. Вей-Донг сопоставляет традиционные игровые среды с развивающимися цифровыми аспектами. Исследования, сформированы под влиянием работ А.П. Беляева и П.П. Блонского – с акцентом на дидактические принципы и педагогические инновации.

Практическая значимость данного исследования состоит в возможности использования разработок учебных программ с компьютерными играми в качестве образовательных инструментов для оптимизации вовлеченности учащихся в изучение иностранного языка и повышение уровня языковой компетенции.

Положения, выносимые на защиту:

- 1) Использование неспециализированных компьютерных игр в обучении иностранным языкам является дополнением к традиционным методам преподавания, обеспечивая иммерсивный, интерактивный и приятный опыт обучения, который может значительно улучшить языковую компетенцию.
- 2) Применение современных образовательных технологий является важным способом в обучении иностранному языку.

Бакалаврская работа состоит из содержания, введения, трёх глав, заключения, библиографического списка.

Во введении обосновывается актуальность выбранной темы, указываются объект, предмет, цели, задачи и методы исследования, а также положения, выносимые на защиту.

Первая глава посвящена теоретическим основам использования компьютерных игр в обучении иностранному языку в контексте иноязычного образования и методическим подходам к интеграции компьютерных игр в учебный процесс

Во второй главе освещаются практическое применение неспециализированных компьютерных игр в обучении иностранным языкам и анализ потенциала популярных компьютерных игр для иноязычного образования

Третья глава посвящена перспективам развития и новым подходам к использованию компьютерных игр в обучении иностранным языкам

В заключении сформулированы основные выводы о проделанной работе в рамках решения поставленных задач.

Библиографический список включает в себя 62 источника.

Апробация работы: Работа прошла апробацию на VI региональной молодежной научно-практической конференции «Поволжский фестиваль студенческой науки» 30-31 марта 2023 года, в печати тезисы «Педагогический форум» 2023.

Глава . I Теоретические основы использования компьютерных игр в обучении иностранному языку

1.1. Геймификация как методика в образовании

Геймификация как педагогическая методология использует внутреннюю привлекательность игровых механик для повышения вовлеченности и эффективности образования; этот преобразующий подход все чаще интегрируется в различные учебные среды с момента его концептуализации. Историческая эволюция геймификации в образовании показывает постепенный, но значительный переход от традиционных парадигм обучения к более интерактивным и иммерсивным формам, способствующим созданию прочной мотивационной основы, в которой работают учащиеся. Изначально воспринимавшееся как простое развлечение, стратегическое включение игровых элементов в образовательный контент было подтверждено различными эмпирическими исследованиями, которые подчеркивают когнитивные и поведенческие преимущества таких методик.

Важно отметить, что сфера применения геймификации выходит за рамки простых игровых заданий и представляет собой комплексную систему, в которой достижения и прогресс неразрывно связаны с образовательными результатами, что способствует формированию учебной среды, насыщенной вызовами и вознаграждениями, подобными тем, которые можно найти в играх [Classcraft, 2011]. Такие ученые, как Ю. Духнич утверждают, что такое вовлечение не только повышает эффективность обучения, но и вызывает у студентов чувство глубокого удовлетворения и мотивации [Smart Education, 2011]. Педагогическое воздействие геймификации получило дальнейшее развитие в исследованиях И.А. Макарычева, который изучил мотивационные сферы, затрагиваемые игровым обучением, и показал, как геймифицированные элементы могут значительно повысить мотивацию и вовлеченность студентов [Макарычева, 2018].

Интеграция геймификации в неспециализированные области, такие как изучение иностранных языков, также изучалась исследователями, такими как М. Петерсон, изучающими полезность компьютерных игр для облегчения изучения языка через контекстуальное погружение и интерактивные повествования [Peterson, 2013]. Это дополняется работой А.П. Беляева, который обсуждает дидактические принципы, необходимые для профессиональной подготовки преподавателей к использованию таких инновационных образовательных инструментов [Беляева, 2001]. Методологические подходы к геймификации эволюционировали, отражая сдвиг в сторону более тонкого понимания того, как игровые механики могут быть адаптированы для образовательных целей без ущерба для академической строгости. Критически важной для понимания эффективности геймификации является ее способность адаптироваться к современным образовательным потребностям, как подчеркивает Е.О. Акчелов и Е.В. Галанина, которые представили новые подходы к интеграции геймифицированных элементов, соответствующие современным педагогическим целям [Акчелов, Галанина, 2019]. Сочетание традиционных целей образования с динамикой, основанной на играх, предлагает мощную формулу для решения проблем, связанных с различными стилями обучения и предпочтениями современных студентов, потенциально революционизируя образовательный аспект путем содействия более персонализированному и увлекательному опыту обучения.

Следовательно, теоретические и практические последствия геймификации в образовании представляют собой значительный прогресс в образовательной методологии, обещая повышение вовлеченности учащихся, улучшение мотивации и, в конечном итоге, превосходные образовательные результаты. По мере развития этой области продолжающаяся интеграция и совершенствование игровых элементов в образовательные системы может внести значительный вклад как в теорию, так и в практику педагогики.

Психологические аспекты геймификации, играющие центральную роль в понимании ее влияния на образовательную среду, охватывают спектр

когнитивной и поведенческой динамики; эти аспекты зависят от того, как люди взаимодействуют с игровыми элементами в учебной среде и как на них влияют. Исследование О.А. Шумской показывают, что мотивация – важнейший психологический фактор – значительно повышается благодаря геймифицированному опыту обучения, способствуя вовлеченности в процесс и продолжительности обучения [Шумская, 2016]. Аналогично, А.С. Гальченко, П.Е. Григорьев и Л.В. Поскотинова выявили корреляции между интернет-зависимостью – состоянием, усугубляемым чрезмерным увлечением играми, – и особенностями когнитивного стиля, что подчеркивает необходимость взвешенных подходов к геймификации [Гальченко, 2020]. Дальнейшее исследование Б. Климовой и Дж. Касет показало, что когнитивные достижения в области лексики и грамматики достижимы благодаря целенаправленному дизайну образовательных игр, тем самым продвигая аргументы в пользу геймификации обучения языку [Klimova, Kaset, 2017]. Эту точку зрения подтверждают эмпирические данные С. Джалали и М. Дусти, которые фиксируют существенные лингвистические достижения, связанные со стратегическим использованием компьютерных игр в языковом образовании [Jalali, Dousti, 2012].

Двойное влияние геймификации на психологическую безопасность и эффективность образования критически оценивают Ю.М. Баранова и Н.В. Шутова, которые предостерегают от рисков интернет-зависимости, выступая за взвешенную интеграцию игр с учетом психологического благополучия [Баранова, Шутова, 2017]. Напротив, Л.Ф. Гарипов способствует развитию культурного досуга младших школьников с помощью компьютерных игр, предполагая, что правильно разработанные игры могут способствовать достижению целей развития [Гарипов, 2014].

Включение компьютерных игр в качестве образовательных инструментов, как считает И.В. Савочкина, требует понимания их эффективности и потенциального психологического воздействия, обеспечивая тем самым достижение образовательных результатов без ущерба для

психического здоровья [Савочкина, 2017]. Основополагающие теории геймификации, рассмотренные такими историческими теоретиками образования, как П.П. Блонский и В.В. Давыдов, служат важнейшим фоном для современных исследований, усиливая необходимость глубоко интегрированного подхода, который уравнивает когнитивное развитие и психологическое понимание [Блонский, 1961; Давыдов, 1986]. Этот комплексный синтез психологических исследований и образовательной практики подчеркивает сложное взаимодействие между геймификацией и психологией обучающихся, подчеркивая важность стратегического проектирования и реализации игр для оптимизации образовательных результатов при сохранении благополучия обучающихся.

Игровые механики и элементы, способствующие обучению, представляют собой стержневую ось, вокруг которой вращается эффективность образовательной геймификации; эти компоненты изобретательно разработаны для повышения когнитивной вовлеченности и облегчения сложных процессов обучения. Основные механики, такие как подсчет очков, соревновательные элементы и системы достижений, не просто отвлекают внимание, а служат мощными мотиваторами, побуждающими учеников к глубокой вовлеченности в образовательный контент. Таблицы лидеров, еще один квинтэссенциальный игровой механизм, способствуют формированию чувства общности и конкуренции, тонко поощряя учащихся стремиться к совершенству, сравнивая их успехи с достижениями сверстников. Механика прогресса, реализованная с помощью уровней и разблокировки контента, позволяет постепенно повышать сложность заданий, что крайне важно для приобретения навыков, не перегружая ученика.

Контуры обратной связи, являющиеся неотъемлемой частью игры, адаптированы для обеспечения немедленной и действенной обратной связи с учащимися, что позволяет укреплять цели обучения и исправлять неверные представления в режиме реального времени. Включение элементов повествования, когда учащиеся становятся главными героями захватывающей

истории, значительно повышает вовлеченность и обеспечивает контекстуальную насыщенность, которая делает учебный контент более запоминающимся и значимым. Разнообразие заданий и ролевая игра в играх дают учащимся возможность изучить различные точки зрения и применить знания в различных контекстах, тем самым способствуя развитию навыков мышления более высокого порядка, таких как анализ, синтез и оценка. Совместная работа с помощью многопользовательских функций не только развивает социальные навыки, но и позволяет распределить когнитивную нагрузку между членами группы, повышая способность к коллективному решению проблем и способствуя развитию совместной учебной среды.

Внутренняя мотивация еще больше усиливается благодаря функциям персонализации, когда учащиеся могут персонализировать аспекты своего опыта обучения, что повышает эмоциональную вовлеченность в процесс обучения и улучшает показатели запоминания. Стратегическая интеграция этих игровых механик в образовательную среду позволяет использовать мотивационный потенциал игр и направить его на достижение образовательных целей, преобразуя учебный аспект с помощью динамичных, интерактивных и ориентированных на ученика педагогических стратегий. Эти механизмы, правильно согласованные с целями образования, не только делают обучение более приятным, но и более эффективным, используя естественную склонность человека к игре и исследованию для более глубокого и всестороннего понимания сложного академического контента.

1.2. Компьютерные игры в контексте иноязычного образования

Интеграция компьютерных игр в процесс обучения иностранным языкам была широко изучена, выявив различные педагогические потенциалы и когнитивные преимущества. В фундаментальном обзоре Ю. Тургута и П. Иргина подчеркивается, что молодые учащиеся более эффективно осваивают язык в интерактивных игровых средах; эти платформы способствуют не

только запоминанию лексики, но и пониманию грамматических структур, эффективно отражая естественное использование языка [Turgut, Irgin, 2009]. Аналогичным образом, исследование, проведенное С. Вангом, П. Лиангом и К. Мэннингом, эмпирически подтверждает гипотезу о том, что взаимодействие в языковых играх значительно улучшает результаты изучения языка, способствуя как языковой гибкости, так и культурной осведомленности [Wang, Liang & Manning, 2016]. Теоретические основы образовательной геймификации, рассмотренные Д. Б. Элькониным, предполагают, что психология игры имеет решающее значение для развития абстрактного мышления и когнитивных навыков, которые жизненно важны при изучении языка [Эльконин, 1978]. Кроме того, К. Анг и П. Зафирис продемонстрировали, что компьютерные игры не только мотивируют учащихся, но и обеспечивают иммерсивный контекст, в котором язык можно практиковать в реалистичных и значимых формах, тем самым улучшая беглость речи и прагматические языковые навыки [Ang, Zaphiris, 2008].

В более широком образовательном контексте В. Садера, К. Ли, Л. Сонг и Л. Лю утверждают, что цифровые игровые системы обучения обладают преобразующим потенциалом для включения сложных игровых механик в учебные программы по изучению языка, что способствует устойчивому вовлечению и взаимодействию [Sadara et al., 2014]. Образовательные стратегии, вытекающие из этих фреймворков, подтверждает Г. К. Селевко, который утверждает, что современные образовательные технологии, включая геймификацию, обеспечивают адаптивные и ориентированные на обучающегося подходы, которые необходимы для эффективного языкового образования [Селевко, 1998]. Наиболее интересной представляется динамическая модель классификации игр, предложенная В. Г. Семеновым, он предлагает методологический подход к классификации игр, которые могут быть использованы для изучения языка, обеспечивая выбор игр в соответствии с конкретными лингвистическими целями и потребностями учащихся [Семенов, 1984, 240]. Эта модель подчеркивает важность стратегической

интеграции игр в языковое образование, что подтверждается рекомендациями по педагогическим технологиям, представленными А. П. Чернявской, в которых рекомендуются методики внедрения игрового контента в систему обучения иностранным языкам [Чернявская, 2002].

Накопленные исследования, таким образом, формулируют убедительную версию роли компьютерных игр в обучении иностранным языкам, обосновывая их ценность как многогранных образовательных инструментов, которые не только вовлекают, но и значительно улучшают процесс изучения языка. В этой работе, объединяющей теоретические и практические аспекты, представлена комплексная схема эффективного применения игровых стратегий обучения в педагогике иностранных языков.

Типология неспециализированных компьютерных игр, которые могут быть адаптированы для образовательных целей, особенно в контексте изучения иностранных языков, включает в себя разнообразные жанры и игровые механики, которые, несмотря на то, что они изначально предназначены для развлечения, демонстрируют значительный педагогический потенциал. К основным жанрам относятся приключенческие игры, ролевые игры (RPG), игры-головоломки и симуляторы, каждый из которых предлагает уникальные возможности для языкового и культурного погружения. Приключенческие игры, характеризующиеся сюжетным геймплеем и задачами на решение проблем, обеспечивают богатый повествовательный контекст, который способствует усвоению словарного запаса и пониманию языка. Как отмечают Ю. Тургут и П. Иргин, эти игры побуждают игроков к глубокому восприятию текстового и аудиального языкового контента, чтобы продвигаться по сюжетным линиям, тем самым совершенствуя свои языковые навыки в контекстуальной обстановке [Turgut, Irgin, 2009]. Аналогичным образом, ролевые игры включают персонажей и сюжетные линии, которые требуют от игроков общения в рамках игровой вселенной, часто с использованием сложных языковых форм и выражений,

что, как подчеркивает М. Петерсон, предлагает динамичную среду для тренировки языка в социальном контексте [Peterson, 2010].

Игры-головоломки, с другой стороны, обычно имеют меньшую глубину повествования, но требуют значительной когнитивной активности. В таких играх изучающие язык должны понимать инструкции и подсказки, переводя это понимание в действия по решению головоломок. Такое активное взаимодействие с языком, как показывают С. Ванг, П. Лян и К. Мэннинг, может способствовать закреплению словарного запаса и синтаксической структуры благодаря повторному и целенаправленному использованию языка [Wang, Liang, Manning, 2016]. Симуляторы создают реалистичную обстановку, в которой изучающие язык могут практиковать повседневную лексику в контролируемой, но гибкой среде. Как отмечают Ф. Эссалми, М. Кхенисси и М. Джемни, эти игры имитируют реальные взаимодействия и сценарии, в которых учащиеся могут экспериментировать с использованием языка в различных социальных взаимодействиях, тем самым развивая прагматические языковые навыки [Khenissi, Essalmi, Jemni, 2013].

Образовательная эффективность этих типов игр в преподавании языков подтверждается исследованиями, показывающими, что их иммерсивный и интерактивный характер значительно повышает мотивацию и вовлеченность, что приводит к улучшению результатов изучения языка. Как установили К. Анг и П. Зафирис, использование компьютерных игр при изучении языка способствует развитию не только языковых навыков, но и знакомству с культурой, что делает эти игры мощным инструментом для всестороннего языкового образования [Ang, Zaphiris, 2008, 449-462]. Включение этих неспециализированных игр в учебные программы по изучению языка требует тщательного отбора и адаптации, чтобы обеспечить эффективное достижение образовательных целей. Потенциал этих игр для преобразования обучения иностранным языкам заключается не только в их способности вовлекать и мотивировать учащихся, но и в их способности обеспечить осмысленное

использование языка в богатых, разнообразных контекстах, тем самым способствуя развитию как языковых, так и культурных компетенций.

Лингвистические и культурные аспекты, заключенные в компьютерных играх, представляют собой уникальное сочетание глубины повествования и интерактивного опыта, которые, при надлежащем использовании, предлагают обширные ресурсы для языкового и культурного образования. Компьютерные игры, по своей природе богатые текстовым и аудиовизуальным контентом, создают среду, в которой язык используется не только как инструмент для базового общения, но и служит средством культурного самовыражения и повествования.

Различные жанры игр – от масштабных ролевых игр (RPG) до лаконичных головоломок – включают в себя множество языковых регистров и диалектов, предлагая игрокам познакомиться со сложными языковыми средствами, которые отражают взаимодействие в реальном мире. Например., в таких ролевых играх, как «The Elder Scrolls V: Skyrim», используется форма раннего современного английского языка, смешанного с придуманными языками, такими как довахзульский, что повышает тематическую аутентичность игры и предлагает игрокам форму языкового погружения, выходящую за рамки стандартной среды изучения языка.

В диалогах и текстах игр часто встречаются идиомы, жаргонизмы и просторечия, вписанные в культурный контекст игры; эти элементы (крайне важные для прагматической языковой компетенции) позволяют игрокам не только взаимодействовать с языком на поверхностном уровне, но и глубже вникать в нюансы его использования. Такие фразы, как «Draw your blade!» или «Forge an alliance», часто встречающиеся в стратегических играх, дают представление о формах команд и сослагательном наклонении, обычно встречающихся в более формальных или архаичных вариантах английского языка.

В культурном плане игры изобилуют ссылками, нормами и ценностями, которые свидетельствуют о конкретных обществах и цивилизациях, как

реальных, так и вымышленных. Такие игры, как «Civilization VI», исследуют развитие обществ на протяжении тысячелетий, предлагая игрокам взаимодействовать с различными культурными артефактами, стилями управления и философскими идеологиями (например, от милитаристских спартанцев до демократических афинян), тем самым обеспечивая широкий спектр культурного образования через игровой процесс. Такой опыт позволяет игрокам изучить последствия культурных решений и их влияние на развитие общества в смоделированной, свободной от риска среде.

Кроме того, повествовательные структуры игр часто опираются на культурные архетипы и мифы, что может быть особенно полезно для преподавания нарративного анализа и культурологии. Эпические квесты в «World of Warcraft», например, включают в себя элементы различных мифологий, которые вплетены в структуру квестов и легенд игры, предлагая игрокам не только развлечение, но и курс по сравнительной мифологии и литературе.

Интеграция такого богатого лингвистического и культурного контента в игровую среду создает как возможности, так и проблемы для использования в образовании. Хотя иммерсивный и увлекательный характер игр делает их идеальными для изучения языка, необходимость тщательного отбора и адаптации подходящего игрового контента в соответствии с образовательными стандартами остается насущной. Анализ этих игр с точки зрения их образовательного потенциала требует тонкого понимания как языковых элементов, так и культурного контекста, который они представляют, что гарантирует их уместность и пользу для учащихся.

Таким образом, компьютерные игры представляют собой динамичный и богатый ресурс как для лингвистического, так и для культурного образования. Эффективно используя глубину повествования, языковое разнообразие и культурное богатство, присущие этим играм, педагоги могут значительно улучшить преподавание и изучение языков и культур. Это позволяет не только сделать обучение более увлекательным и контекстным, но и расширить

образовательный аспект, включив в него интерактивные и мультимодальные стратегии обучения.

1.3. Методические подходы к интеграции компьютерных игр в учебный процесс

Методологические подходы к интеграции компьютерных игр в учебный процесс охватывают целый ряд стратегий, направленных на оптимизацию образовательных результатов с помощью геймификации. Отбор и использование компьютерных игр в обучении требуют тонкого понимания как образовательных целей, так и свойств, присущих используемым играм. По мнению А.Л. Мазелис, основным критерием отбора образовательных игр является согласование игровой механики с целями обучения, чтобы убедиться, что игровой процесс напрямую способствует достижению образовательных результатов [Мазелис, 2013]. Такое соответствие имеет решающее значение для обеспечения эффективного использования мотивационных элементов игр для повышения эффективности обучения.

Кроме того, Ю. Духнич и О.А. Полякова подчеркивают важность учета когнитивной нагрузки и образовательного контекста при интеграции игр в учебную среду; этот учет помогает выбрать игры, которые не являются ни слишком сложными, ни слишком упрощенными, но в то же время способны заинтересовать и увлечь студентов, не перегружая их [Духнич, 2011; Полякова, Козлов, 2015]. Этот баланс имеет решающее значение для поддержания устойчивого вовлечения, что является ключевым компонентом успешной геймификации.

Помимо выбора подходящих игр, важную роль играет и метод интеграции. Как отмечают С. Детердинг и его коллеги, включение игровых элементов в учебную программу должно осуществляться таким образом, чтобы усилить, а не ослабить образовательный опыт; это может включать изменение содержания или структуры игры, чтобы она лучше соответствовала

образовательным потребностям [Deterding, 2011]. Стратегия интеграции также должна включать постоянную оценку и адаптацию, как предлагает М. Петерсон, чтобы игры оставались эффективными в качестве инструментов обучения на разных этапах обучения и для разных демографических групп студентов [Peterson, 2013].

Эффективная геймификация также включает в себя мотивационные аспекты, где, по мнению И.А. Макарычева, преподаватели должны понимать и использовать мотивационные факторы, которые игры активизируют в учениках. Такое понимание позволяет стратегически использовать вознаграждения и достижения для поощрения учебного поведения, которое ведет к академическим успехам [Макарычева, 2018]. Кроме того, адаптация игрового контента для образовательных целей часто требует сотрудничества между педагогами и разработчиками игр. Такое сотрудничество может гарантировать, что образовательные игры не только развлекают, но и учат, предоставляя студентам ценный опыт обучения, который является одновременно увлекательным и познавательным. Как отметил Е.О. Акчелов и Е.В. Галанина отмечают, что новый подход к геймификации в образовании требует переоценки традиционных парадигм обучения и разработки новых педагогических стратегий, интегрирующих цифровые технологии [Акчелов, Галанина, 2019].

В конечном итоге, методический подход к использованию компьютерных игр в обучении – это многогранный процесс, предполагающий тщательный отбор, интеграцию и постоянную оценку игр как образовательных инструментов. Этот процесс, если он осуществляется эффективно, не только улучшает результаты обучения, но и трансформирует образовательный опыт, делая его более актуальным, увлекательным и соответствующим потребностям современных учащихся.

Адаптация игрового контента для достижения образовательных целей включает в себя тщательный процесс, в ходе которого присущие играм элементы согласуются с педагогическими целями для достижения

максимальной эффективности обучения. Как отмечает М.В. Кларин, интеграция игрового обучения требует глубокого понимания образовательных инноваций и надежной методологии, обеспечивающей преобразование обычного контента в интерактивные, игровые форматы [Кларин, 1995]. Этот процесс адаптации, по мнению М.В. Короткова, предполагает отбор игр, которые не только увлекают, но и структурно и контекстуально соответствуют потребностям учебной программы [Короткова, 2001].

Психологическую основу такой адаптации поддерживают А.В. Петровский и М.Г. Ярошевский, которые подчеркивают необходимость согласования игровых механик с когнитивными и эмоциональными этапами развития учащихся, чтобы игры способствовали развитию как когнитивных навыков, так и мотивационных уровней [Петровский, Ярошевский, 2005]. В контексте изучения языка С. Джалали и М. Дусти подчеркивают важность включения в игры сложных лексических и грамматических упражнений, которые могут значительно улучшить процесс овладения языком благодаря повторяющимся и захватывающим сценариям обучения [Jalali, Dousti, 2012]. Кроме того, С. Кехан и Д. Кехан обсуждают важнейшую роль механизмов обратной связи в играх, которые должны быть разработаны таким образом, чтобы обеспечивать немедленную и конструктивную обратную связь для закрепления знаний и исправления ошибок, что является жизненно важным аспектом адаптивных технологий обучения [Cehan, Cehan, 2012]. О.А. Шумская добавляет, что мотивационные аспекты, особенно внутренняя мотивация, вызванная любопытством и достижениями, должны быть тщательно интегрированы в дизайн игры, чтобы поддерживать вовлеченность и способствовать устойчивому образовательному взаимодействию [Шумская, 2016].

Устраняя потенциальные недостатки, А.С. Гальченко, П.Е. Григорьев и Л.В. Поскотинова предупреждает о рисках, связанных с чрезмерным использованием игр, таких как интернет-зависимость, которая может свести на нет образовательные преимущества, повлияв на когнитивные и

стилистические особенности учащихся [Гальченко, 2020]. Эту озабоченность разделяет и Ю.М. Баранова и Н.В. Шутова, которые предлагают контролировать и модерировать использование игр для предотвращения негативного психологического воздействия [Баранова, Шутова, 2017]. В практическом плане Л.Ф. Гарипов и И.В. Савочкина рекомендуют развивать культурно-досуговую деятельность через игры, которые не только образовательные, но и приятные, обеспечивая тем самым сбалансированный подход к обучению, когда досуг и образование эффективно сочетаются [Гарипов, 2014; Савочкина, 2017]. Такие адаптации позволяют использовать весь образовательный потенциал игр, превращая их из простого досуга в мощный педагогический инструмент, который расширяет образовательный аспект за счет инновационного, увлекательного и эффективного опыта обучения.

Оценка эффективности игровых методов в обучении иностранным языкам предполагает многогранный подход, в котором аналитическая строгость сочетается с эмпирическими данными, что позволяет получить представление о педагогической эффективности. В первую очередь, процесс оценки подразумевает систематический сбор количественных и качественных данных: результаты тестов, оценки языковой компетенции и отзывы учеников сходятся воедино, чтобы сформировать комплексную картину результатов обучения. Количественные показатели – как правило, стандартизированное тестирование и структурированные задания – обеспечивают числовую базу, на основе которой можно оценить уровень овладения языком учащимися; эти показатели дополняются качественными данными, которые отражают нюансы вовлеченности и взаимодействия учащихся, которые могут остаться незамеченными только цифрами. Такой двойной подход позволяет педагогам определить не только то, насколько улучшились языковые навыки, но и то, как учащиеся переживают процесс обучения, что является важным фактором для оценки устойчивости и эмоционального воздействия образовательных мероприятий.

Более того, контекстуальное применение языковых навыков в играх (навигация по игровым мирам, решение головоломок или взаимодействие с персонажами) предлагает аутентичные случаи использования языковых навыков, которые традиционные оценки могут не полностью отразить. Иммерсивная среда играет здесь решающую роль: она позволяет учащимся применять свои языковые навыки в ситуациях, которые отражают реальное взаимодействие, обеспечивая тем самым более точную оценку функционального владения языком. Кроме того, лонгитюдные исследования – отслеживание одной и той же группы в течение длительного периода – позволяют получить представление о долгосрочном воздействии геймифицированных методов обучения. В этих исследованиях изучаются не только непосредственные улучшения в расширении словарного запаса и грамматической точности, но и то, насколько хорошо эти навыки сохраняются с течением времени. Сравнение групп, использующих традиционные методы обучения, с группами, участвующими в геймифицированном обучении, позволяет выявить эффективность, результативность и привлекательность этих инновационных образовательных подходов.

Механизмы обратной связи в самих играх (баллы, уровни прогресса, внутриигровые оценки) также служат инструментами немедленной и постоянной оценки, которые корректируют уровень сложности и темп обучения в зависимости от прогресса ученика. Эти адаптивные системы обеспечивают постоянную нагрузку на учащихся, выходящую за рамки их текущих возможностей – метод, известный как «зона оптимального развития», который считается оптимальным для образовательного роста. Для дополнительной оценки используются когнитивная и поведенческая аналитика, в которой применяются методы интеллектуального анализа данных для анализа закономерностей взаимодействия пользователей в игре. Этот анализ помогает определить, какие элементы дизайна игры наиболее эффективны для развития языковых навыков, а какие могут потребовать изменений. Такой детальный анализ позволяет не только уточнить

образовательную ценность игр, но и адаптировать учебный опыт к индивидуальным потребностям, тем самым максимизируя образовательные результаты.

Итак, оценка эффективности игровых технологий в изучении иностранных языков – это сложный процесс, сочетающий в себе традиционные и современные образовательные метрики. Он использует возможности цифровой среды, чтобы получить глубокие и действенные сведения о том, насколько эффективно эти методы способствуют изучению языка. Благодаря такой тщательной оценке преподаватели могут постоянно совершенствовать разработку и внедрение игровых методов обучения, чтобы лучше удовлетворять образовательные потребности учащихся во всем мире.

1.4 Роль компьютерной игры в психологическом развитии подростков

Несомненно, что компьютеры широко внедряются в повседневную жизнь. Возрастает также и число людей, умеющих работать с компьютерными программами, в том числе - играть в компьютерные игры.

Обучение происходит быстро, процесс игры увлекателен, хотя даже обычная работа на персональном компьютере в профессиональных, не игрушечных программах, весьма привлекательна и увлекательна.

Традиционно принято полагать, что увлеченность компьютерными играми оказывает негативное влияние на психологическое развитие подростка.

Между тем из аналитической работы С.А. Шапкина (1999г.) вытекает, что вероятность негативного развития личности под влиянием увлечения компьютерными играми следует считать сильно завышенной, а если негативный эффект и выражен, то чаще всего в слабой степени. Так, согласно наблюдениям, увлечение детей подросткового возраста (14-15 лет) компьютерными играми изменяет имеющиеся у них предпочтения способов проведения досуга лишь на несколько недель, после чего дети возвращаются к привычным занятиям и прежним увлечениям (Шапкин, 1999г.).

Имеются также определенные основания утверждать, что интерес к играм чаще всего амбивалентен относительно задач психического развития. Приведем некоторые аргументы в подтверждение сказанному.

Имеются данные, что у интересующихся компьютерными играми детей несколько лучше развиты внимание, мыслительные операции, процессы принятия решения, относительно детей не увлекающимся компьютером. (Шапкин, 1999г).

Это соответствует и самоощущению самих "игроков", многие из которых отмечают, что компьютерные игры способствуют снятию стресса, концентрации внимания, развитию логического мышления, улучшению скорости реакции.

В исследовании структуры самосознания игроков в компьютерные игры высказано допущение, согласно которому изменения в структуре личности игроков могут происходить за счет того, что компьютерная игра обеспечивает интенсивный опыт анализа собственных успехов и неудач, а это приводит к изменению "Я-образа" и локуса контроля.

Значительный опыт игроков позитивно связан с мотивацией саморазвития, ухода от социума (от бытовых и социальных проблем) и конформизма (игроками он осознается в меньшей степени, чем не-игроками), и негативно связанной с мотивацией предпочтения компьютера. Кроме того, у опытных игроков самооценка в целом выше, чем у не-игроков, а идеальные и реальные компоненты структуры "Я-образа" сливаются и переносятся в структуру "Я" в компьютерной игре. Этот факт можно трактовать как подтверждение того, что компьютерная игра дает игроку возможность ощутить себя как свой идеал.

Увлечение групповыми компьютерными играми носит по большей части компенсаторный характер и представляет собой форму "эскапизма", бегства от реальности в другую - виртуальную - реальность.

Благодаря тому, что в компьютерной игре создается иллюзия непосредственного воздействия на игровую реальность, последняя

оказывается для некоторых игроков более привлекательной, чем обыденный мир с его сложностью и с его трудноразрешимыми проблемами.

Дети подросткового возраста вживаются в реалистичную компьютерную игру, так что им "там" становится гораздо интереснее, чем в реальной жизни. Там поставлены вполне конкретные задачи, невыполнение которых не приведет к каким-либо потерям, к плохим оценкам, к ругани со стороны родителей.

Сделанная ошибка может быть исправлена путем многократного повторного прохождения того или иного момента игры.

Подростка в компьютерной игре могут привлекать следующие моменты:

2. наличие собственного мира, в который нет доступа никому,
3. кроме него самого;
4. отсутствие ответственности;
5. реалистичность процессов и полное абстрагирование от окружающего мира;
6. возможность исправить любую ошибку, путем многократных попыток;
7. возможность самостоятельно принимать любые (в рамках игры) решения, вне зависимости к чему они могут привести.

Опираясь на материалы проведенных интервью, можно утверждать, что очевидные проявления эскапизма у игроков также могут носить не только негативный (уход в иллюзорную виртуальность взамен активного преобразования реальности или адаптации к ней), но и вполне позитивный характер.

Итак, представление о безусловно-негативном воздействии на психическое развитие традиционных компьютерных игр в большинстве случаев не подтверждается. На наш взгляд отрицательное влияние компьютерных игр на процесс психологического развития возможен при чрезмерной увлеченности компьютерными играми, либо при формировании компьютерной зависимости у подростков.

Выводы по главе I

В заключение следует отметить, что в Главе 1 были проработаны многогранные теоретические основы, лежащие в основе использования компьютерных игр в образовательных парадигмах, особенно в области овладения иностранными языками. В ходе рассуждений были пройдены запутанные аспекты геймификации, раскрывающие не только ее педагогический потенциал, но и сложности, присущие ее применению. Благодаря исчерпывающему исследованию исторической эволюции и психологического воздействия геймификации возникло глубокое понимание того, что игровые механики и элементы, когда они умело интегрированы в образовательные рамки, способны значительно улучшить результаты обучения. В главе также дана критическая оценка различных типов неспециализированных компьютерных игр – приключений, ролевых игр, головоломок и симуляторов, каждая из которых предлагает уникальные преимущества для изучения языка благодаря своим парадигмам взаимодействия и повествовательным структурам. Такие игры, как мы убедились, предоставляют учащимся богатую языковую среду и культурный опыт, которого часто не хватает традиционным методам обучения. Это не только способствует развитию языковой компетенции, но и обогащает культурное понимание, обеспечивая двойное преимущество в языковом образовании.

В дополнение к этому были рассмотрены методологические подходы к интеграции этих игр в образовательную среду; стратегии разумного выбора и адаптации игр обеспечивают их использование в соответствии с образовательными целями, что позволяет добиться максимального вовлечения и эффективности. Также была отмечена критическая роль мотивационных аспектов в обучении на основе игр, что подчеркивает необходимость того, чтобы игры не только обучали, но и вдохновляли. Оценка эффективности этих игровых методик обучения с помощью строгих смешанных методов подчеркнула их значительную роль в повышении эффективности обучения

иностранным языкам. Адаптивная природа цифровых игр, способных обеспечивать немедленную обратную связь и динамически подстраиваться под уровень знаний учащегося, оказалась особенно эффективной для поддержания вовлеченности студентов и ускорения усвоения языка.

Суммируя все вышесказанное, можно сказать, что результаты, полученные в этой главе, убедительно свидетельствуют о преобразующем потенциале геймификации в образовании. По мере дальнейшего развития этих игровых стратегий они обещают не только усовершенствовать методы преподавания и изучения языков, но и произвести революцию в образовании учащихся по всему миру, сделав процесс овладения новыми языками более увлекательным, эффективным и обширным.

Глава II. Практическое применение неспециализированных компьютерных игр в обучении иностранным языкам

2.1. Анализ потенциала популярных компьютерных игр для иноязычного образования

Практическое применение неспециализированных компьютерных игр в обучении иностранным языкам открывает богатую палитру возможностей, когда популярные игры, изначально не предназначенные для образовательных целей, перепрофилируются для повышения эффективности изучения языка. Эти игры по своей природе включают в себя сложные повествования и диалоги, интерактивные среды и культурные нюансы, что делает их благодатной почвой для языкового и культурного погружения. Рассмотрим пример игры «Ведьмак 3: Дикая охота», которая славится своим богатым сюжетом и сложными персонажами. Эта игра предоставляет учащимся возможность погрузиться в языковую и культурную среду через диалоги, тексты квестов и взаимодействие с окружающей средой. Языковое богатство игры – диалоги, наполненные идиомами, различными диалектами и культурными отсылками, – обеспечивает контекстуально насыщенную среду, в которой учащиеся могут практиковать языковые навыки в реалистичной обстановке. Игроки должны ориентироваться в социальных взаимодействиях и делать выбор, влияющий на ход повествования, тем самым тренируя восприятие и воспроизведение языка в динамичных сценариях.

Аналогичным образом, «Civilization VI», стратегическая игра, предлагает еще одно измерение изучения языка через повествование о строительстве цивилизации, где игроки сталкиваются с историческими текстами, дипломатической речью и культурными описаниями. Эта игра позволяет учащимся исследовать различные исторические и культурные контексты, расширяя их культурное понимание и словарный запас благодаря игровой механике, требующей чтения, ведения переговоров и стратегического планирования на целевом языке. Игра «Stardew Valley» с ее более простым визуальным и текстовым интерфейсом демонстрирует, что даже игры с менее

сложной графикой и сюжетными линиями могут быть полезны. Игра включает в себя управление фермой и взаимодействие с жителями города, обеспечивая изучающих язык повседневной лексикой и ситуативной языковой практикой, что может иметь решающее значение для начинающих.

Анализируя потенциал этих игр для обучения иностранным языкам, становится очевидным, что их ценность заключается не только в лингвистическом содержании, но и в мотивационном воздействии, которое они оказывают на игроков. Фактор вовлеченности, критически важный для устойчивого изучения языка, значительно усиливается в таких иммерсивных игровых средах, где обучение происходит случайно, но эффективно, как часть игрового процесса.

Эти примеры показывают, как неспециализированные игры могут быть стратегически подобраны и интегрированы в учебные программы по изучению языка, чтобы обеспечить аутентичное, увлекательное и значимое изучение языка. Использование популярных компьютерных игр в образовательной среде бросает вызов традиционным педагогическим подходам и предлагает динамичную альтернативу, которая может пересмотреть подход к преподаванию и изучению языков в цифровую эпоху.

В контексте использования неспециализированных компьютерных игр для обучения иностранным языкам, исследование лексических и семантических полей в этих играх показывает разнообразный и богатый лингвистический аспект, где различные словари и контексты служат плодородной почвой для овладения языком. Возьмем, к примеру, стратегическую игру «Civilization VI», где преобладает язык дипломатии, управления и исторического повествования. Такие термины, как «альянс» (аллианс), «договор» (договор) и «суверенитет» (суверенитет), часто встречаются, предлагая учащимся познакомиться с конкретным семантическим полем, связанным с политическим и дипломатическим дискурсом. Кроме того, в такой игре, как «Ведьмак 3: Дикая охота», игроки сталкиваются с широким спектром лексических полей из средневекового и

мифического контекстов, включая такие термины, как «алхимия» (алхимия), «кузница» (кузница) и «квест» (задание). Такие термины не только расширяют словарный запас, связанный с фантазией и приключениями, но и углубляют вовлеченность ученика в культурные нюансы повествования, способствуя более глубокому пониманию использования языка в различных тематических ситуациях.

В игре «Stardew Valley», имитирующей сельскую жизнь и фермерство, игроки знакомятся с совершенно иным набором лексических единиц. Такие слова, как «урожай» (урожай), «культуры» (культуры) и «скот» (животноводство), присутствуют в диалогах и описаниях, погружая игрока в языковую среду сельского хозяйства и хозяйствования. Такое разнообразие лексики не только обогащает словарный запас учащегося, но и повышает его способность работать с языком в различных реальных и воображаемых сценариях. Игры по своей сути включают повествования и диалоги, изобилующие идиоматическими выражениями и просторечиями, что еще больше обогащает понимание учащимися целевого языка в его естественном употреблении. Например., в диалогах персонажей можно встретить такие выражения, как «ходить вокруг да около» или «раз в голубую луну» (очень редко), что дает возможность контекстуального обучения, которое подчеркивает использование языка в повседневном общении, а также в конкретных культурных контекстах.

Знакомясь с этими разнообразными лексическими и семантическими полями в увлекательной и богатой контекстом игровой среде, учащиеся не просто запоминают отдельные слова, а ощущают язык в динамике его использования. Такое знакомство имеет решающее значение для развития не только поверхностного знания лексики, но и глубокой компетенции в использовании этих терминов в различных социальных и культурных контекстах. Интеграция такого богатого лингвистического контента в рамки популярных игр, таким образом, способствует не просто изучению языка в традиционном смысле, а формированию комплексной лингвистической

компетенции, которая является одновременно практической и культурно значимой.

Культурные и исторические контексты, заложенные в игровые миры, не только обогащают игровой опыт, но и являются глубоким резервом материала для изучения языка и культурного образования. Эти контексты, вплетенные в структуру игровых повествований и окружения, предлагают иммерсивные, интерактивные истории, которые являются не просто фоном, а активными элементами игрового процесса. Взаимодействуя с этими элементами, учащиеся знакомятся со сложными культурными нарративами и историческими диалогами, что повышает их языковую компетенцию и культурную грамотность. Рассмотрим пример игры «Assassin's Creed: Origins», которая погружает игроков в Древний Египет. Здесь такие культурные элементы, как мифология, религия и социальные обычаи, тесно связаны с игровым процессом. Игроки взаимодействуют с историческими личностями, перемещаются по монументальным сооружениям, таким как пирамиды, исследуют социальную иерархию и религиозные верования того времени. В используемом языке присутствуют такие исторические термины, как «фараон» (фараон), «иероглифы» (иероглифы) и «пантеон» (пантеон), которые не только лингвистически поучительны, но и культурно показательны.

Аналогичным образом, «Red Dead Redemption 2» предлагает яркое изображение американского фронта на рубеже XX века, изобилующее лингвистическими идиомами и культурными отсылками, характерными для той эпохи и обстановки. Такие термины, как «преступник» (преступник), «шериф» (шериф) и «салун» (салун), вкрапляются в диалоги, создавая богатую контекстом среду для изучения английского языка через непосредственное и осмысленное взаимодействие с миром игры. Повествование игры, наполненное историческими ссылками на экспансию на запад, проникновение индустриализации и гибель фронта, служит порталом для изучения американской культуры и истории. Действие «Shadow of the Tomb Raider» происходит в Латинской Америке и погружает игроков в богатый спектр

цивилизаций майя и инков. Игра умело объединяет культурные артефакты, архитектуру и языки, предлагая игрокам исследовать эти древние миры с помощью головоломок и изысканий. Расшифровывая глифы и перемещаясь по историческим руинам, игроки сталкиваются с лексикой и понятиями, освещающими культурную и историческую практику этих цивилизаций, такими как «жертвоприношение» (жертвоприношение) и «храм» (храм).

Подобные игры, включающие в себя аутентичные культурные и исторические детали, служат благодатной почвой для развития тонкого понимания различных культурных идентичностей и исторических эпох. Такой метод обучения не только динамичен, но и глубоко увлекателен, побуждая учеников активно исследовать и взаимодействовать с содержанием, а не пассивно получать информацию. Таким образом, интеграция культурного и исторического контекста в игровые миры представляет собой мощный инструмент в обучении иностранным языкам, предлагая учащимся яркую и контекстуальную платформу для повышения их языковой и культурной компетенции.

2.2. Методики интеграции игровых элементов в учебный процесс

Интеграция игровых элементов в процесс обучения предполагает разработку учебных заданий, которые не только развлекают, но и прививают лингвистические и культурные компетенции. Этот подход использует увлекательную природу игр для повышения образовательного опыта, способствуя более глубокому обучению, выходящему за рамки традиционных методов. Особенно эффективна техника разработки учебных заданий на основе игровых сценариев; она предполагает создание учебных мероприятий, которые имитируют или вытекают из сценариев, встречающихся в игровой среде, что позволяет использовать повествовательные и мотивационные элементы игр.

Например, рассмотрим задание, разработанное на основе сценария диалога в игре The Witcher 3: Wild Hunt, где игрок должен вести переговоры с различными персонажами, чтобы получить информацию. Образовательное задание может включать в себя ролевую игру студентов с подобными переговорами в классе, с использованием лексики и выражений, таких как «bargain» (торговаться), «alliance» (союз) или «treachery» (предательство). Это не только помогает студентам практиковать язык в значимом контексте, но и развивает их способность понимать и использовать нюансы в общении.

Еще один прием – использование сложных, основанных на стратегиях сценариев из «Цивилизации VI» для обучения решению проблем и критическому мышлению на изучаемом языке. Преподаватели могут разработать задания, требующие от учеников спланировать и выполнить ряд действий по построению своей цивилизации, используя специфические языковые конструкции, связанные с управлением, такие как «negotiate» (вести переговоры), «conquer» (завоевать), and «settle» (основать). Эти задания не только способствуют изучению языка в условиях насыщенных когнитивных задач, но и стимулируют применение языковых навыков при принятии стратегических решений.

Помимо сценарных заданий, интеграция игровых механик, таких как подсчет очков, соревнование и ролевая игра, в языковые упражнения может значительно повысить мотивацию и вовлеченность. Например, занятие в классе может включать соревновательную викторину, основанную на лексике и фразах, выученных в игровых контекстах, где учащиеся зарабатывают очки за правильные ответы, имитируя системы поощрения, встречающиеся в играх. Такой соревновательный элемент, соответствующий образовательным целям, стимулирует учащихся к более глубокому изучению учебного материала, что способствует закреплению и применению языковых навыков.

Использование элементов повествования в играх может быть особенно эффективным в языковом образовании. Встраивая изучение языка в контекст истории, преподаватели могут использовать эмоциональную вовлеченность,

которую обеспечивают повествования. Студенты могут придумывать истории, используя новую лексику из игры, или обсуждать моральные и этические последствия решений, принимаемых персонажами, используя сложные языковые конструкции и критическое мышление.

Интеграция игровых элементов в задания по изучению языка представляет собой трансформационный подход к образованию. Она не только делает обучение более приятным, но и более контекстуально насыщенным и эмоционально вовлекающим, повышая тем самым эффективность усвоения языка. Используя внутреннюю мотивацию и сложную когнитивную деятельность, которую обеспечивают игры, преподаватели могут создать динамичную среду обучения, способствующую как повышению уровня владения языком, так и пониманию важнейших культурных особенностей.

Использование игровой динамики для повышения мотивации и вовлеченности студентов в изучение языка предполагает использование внутренней привлекательности и захватывающей механики игр – эти элементы могут значительно преобразить образовательный опыт, сделав его более интерактивным и захватывающим. Игровая динамика, такая как вознаграждения, задачи и продвижение игрока, – это не просто инструмент для развлечения; это мощный мотиватор, который можно стратегически использовать для повышения эффективности овладения языком.

Вознаграждения – очки, значки, уровни – являются основополагающими игровыми динамиками, которые способствуют вовлечению; интегрировав их в задания по изучению языка, педагоги могут создать систему, в которой учащиеся будут мотивированы развивать свои навыки, чтобы открывать новые уровни или достигать более высоких результатов. Например, учащиеся могут зарабатывать «языковые очки» за правильное использование в предложениях новой лексики, такой как «to adjudicate» (судить, разрешать спор) или «reconciliation» (примирение), поощряя тем самым практическое применение языка в различных контекстах.

Вызовы – еще одна динамика, взятая из игр, – предполагают постановку задач, которые изначально выходят за рамки текущих возможностей ученика, тем самым подталкивая его к расширению своих границ. Это могут быть сложные задания на решение проблем, требующие использования целевого языка, например., обсуждение спорной темы с использованием таких убедительных языковых терминов, как «advocate» (защищать), «contradict» (противоречить), or «validate» (подтверждать). Удовлетворение, получаемое от преодоления таких трудностей, повышает уверенность в себе и способствует более глубокому изучению языка.

Продвижение игрока является неотъемлемой частью поддержания мотивации; в образовательном контексте это можно визуализировать с помощью пути обучения, где учащиеся видят свой прогресс в приобретении новых языковых навыков, подобно тому, как игровой персонаж получает способности или переходит на новые уровни. Это может быть реализовано с помощью цифровой панели, которая отслеживает и отображает достижения учащихся, включая освоение сложных грамматических структур, таких как subjunctive mood (сослагательное наклонение) или conditional sentences (условные предложения), обеспечивая визуальную обратную связь, которая отмечает их образовательный путь.

Использование сюжетных элементов в играх может значительно улучшить процесс обучения. Когда ученики вовлечены в повествование, их вовлеченность возрастает, поскольку они становятся частью разворачивающейся истории. Преподаватели могут разрабатывать языковые задания, которые встраиваются в сюжет, требуя от учащихся использовать целевой язык для взаимодействия с повествованием. Например, их можно попросить разгадать загадку, используя такие вопросительные формы, как «What evidence supports?» (Какие доказательства поддерживают?), «Why does the character suspect?» (Почему персонаж подозревает?), или «Where will they find the clue?» (Где они найдут подсказку?).

Итак, в заключение следует отметить, что, используя игровые динамики в среде обучения иностранным языкам, преподаватели могут создать более стимулирующий и мотивирующий образовательный опыт. При стратегическом использовании эти динамики не только делают обучение более приятным, но и способствуют более глубокому и продолжительному взаимодействию с языком, повышая тем самым эффективность процесса обучения. Посредством тщательной интеграции вознаграждений, задач, продвижения игрока и элементов повествования традиционно жесткая структура языкового образования может быть преобразована в динамичное и интерактивное приключение.

Формирование иноязычной коммуникативной компетенции через игровое взаимодействие является ключевым аспектом использования цифровых игр в образовательной среде; этот подход использует интерактивные и иммерсивные возможности игр для развития не только языковых, но и прагматических и социолингвистических навыков. Выполняя игровые задания, учащиеся вынуждены использовать целевой язык в различных коммуникативных контекстах, тем самым повторяя реальное взаимодействие, в котором язык используется динамично и целенаправленно. Игры, в которых игрокам приходится вести переговоры, убеждать или сотрудничать с другими людьми на целевом языке, особенно способствуют развитию коммуникативной компетенции. Например, ролевые игры (RPG), в которых игроки принимают на себя личность персонажей и взаимодействуют с игровыми объектами в сложных сюжетных линиях, предоставляют широкие возможности для тренировки языковых навыков. Игроки могут вести переговоры о мире между враждующими фракциями, используя дипломатический язык, такие фразы, как «ceasefire agreement» (соглашение о прекращении огня) or «diplomatic immunity» (дипломатический иммунитет), или убедить персонажа раскрыть важную информацию, используя тактичные методы постановки вопросов, используя такие выражения, как «Could you clarify?

Отметим, игры-симуляции, воссоздающие социальную среду или деловой контекст, позволяют учащимся применять язык в реальных сценариях. Такие игры часто включают в себя сложные задания, требующие от игроков эффективного использования жаргона и профессиональной лексики. Например, в бизнес-симуляторе игроки могут обсуждать «market saturation» (насыщение рынка) or negotiate «contract terms» (условия контракта), тем самым практикуя язык коммерции и переговоров. Такое практическое применение закрепляет не только словарный запас, но и способность структурировать и формулировать мысли в последовательной и культурно приемлемой манере.

Эффективность такого взаимодействия значительно повышается благодаря механизмам обратной связи, присущим цифровым играм. Непосредственная обратная связь по использованию языка, предоставляемая через результаты игры или ответы персонажей, помогает учащимся быстро распознавать и исправлять ошибки, корректировать использование языка и совершенствовать свои коммуникативные стратегии. Этот процесс корректировки и обучения имеет решающее значение для развития беглости речи и способности ориентироваться в сложных языковых аспектах.

Отметим, совместные многопользовательские игры способствуют развитию чувства общности и коллективного решения проблем, требуя от игроков общения, планирования и совместного выполнения задач. Использование языка в этом контексте выходит за рамки простого транзакционного обмена; оно включает в себя построение отношений, понимание культурных нюансов и развитие стратегических коммуникативных навыков, которые жизненно важны в любом начинании по изучению языка.

Таким образом, интеграция игрового взаимодействия в языковое образование не только расширяет рамки традиционных методов обучения, но и глубоко обогащает коммуникативную компетенцию обучающихся. Такой подход, сочетающий строгость структурированного изучения языка с динамичностью игрового процесса, создает богатую, иммерсивную

платформу, где язык изучается не как отдельные слова или фразы, а как живой, развивающийся способ человеческого взаимодействия. Благодаря этому инновационному сочетанию игрового процесса и языковой педагогики учащиеся не просто учат язык, а погружаются в мир его использования, готовясь к решению реальных коммуникативных задач.

2.3. Оценка и анализ эффективности применения игр в образовательной практике

Оценка и анализ эффективности использования игр в образовательной практике включает в себя строгие методики, которые позволяют собрать и тщательно изучить данные, чтобы определить, достигаются ли цели образования. В этом процессе, являющемся основой образовательных стратегий, основанных на фактических данных, используются как количественные, так и качественные данные, позволяющие получить всесторонний обзор результатов обучения и эффективности педагогической деятельности. Количественные методы в основном сосредоточены на цифровых показателях, таких как результаты тестов, процент завершения обучения и контрольные показатели квалификации. Стандартизированные тесты, проведенные до и после внедрения игрового обучения, позволяют количественно измерить улучшение конкретных языковых навыков; например, заметное повышение тестовых баллов – с 70 до 85 % после вмешательства – представляет собой четкое числовое свидетельство прогресса в обучении. Кроме того, анализ количества выполненных заданий или модулей в игре может дать представление об уровне вовлеченности и степени запоминания материала. Высокий процент выполнения заданий, возможно, более 90 %, обычно свидетельствует о том, что игровые механики эффективно поддерживают интерес учащихся и способствуют глубокому изучению содержания.

Помимо простых цифр, качественные методы приносят в анализ глубину и контекст, используя такие данные, как отзывы учащихся, заметки наблюдателей и стенограммы интервью. Эти данные помогают педагогам и исследователям понять нюансы взаимодействия учеников с игровыми элементами и субъективный опыт процесса обучения. Например, тематический анализ интервью со студентами может показать, что определенные игровые сценарии особенно мотивируют учащихся, или что конкретные игровые функции, такие как немедленная обратная связь или погружение в повествование, значительно улучшают их опыт обучения. Объединение этих методов – часто называемое исследованием с применением смешанных методов – позволяет более тонко оценить эффективность обучения на основе игр. Например, если количественные данные могут свидетельствовать об улучшении результатов словарного теста, то качественные данные могут дать представление о том, как различные элементы дизайна игры, такие как сложность сюжета или развитие персонажей, способствуют усвоению словарного запаса. Такой комплексный анализ не только подтверждает эффективность использования игр в образовательной среде, но и позволяет доработать дизайн игр, чтобы он лучше соответствовал образовательным целям.

Дополнительные статистические методы, такие как регрессионный анализ, могут быть использованы для контроля внешних переменных и выявления конкретного влияния игрового обучения на образовательные результаты. Например, такой анализ может показать, что, хотя общие результаты тестов улучшились, наиболее значительные успехи наблюдаются в контекстах, где особое внимание уделяется совместному игровому процессу, что говорит о дополнительной ценности социального взаимодействия в обучении. В заключение следует отметить, что оценка и анализ использования игр в образовательной практике требуют сочетания количественной надежности и качественной проницательности. Такой сбалансированный подход не только гарантирует, что образовательные вмешательства

эффективно повышают эффективность обучения, но и обогащает наше понимание того, как различные элементы игрового дизайна влияют на вовлеченность и успеваемость учащихся. Благодаря тщательному сбору и анализу данных преподаватели могут оптимизировать использование игр в классе, тем самым используя весь их педагогический потенциал.

Успешная интеграция игр в образовательные программы была задокументирована в различных дисциплинах и образовательных учреждениях, демонстрируя их универсальность и эффективность в повышении эффективности учебного процесса. В частности, применение игры «Minecraft» в учебном процессе является убедительным примером; здесь навыки решения сложных задач развиваются благодаря игровой среде, в которой учащиеся должны строить сооружения и решать реальные задачи, например, создавать устойчивые среды обитания. Таким образом, критическое мышление и креативность не только поощряются, но и требуются для достижения успеха, а учащиеся активно применяют математические и научные принципы в виртуальном мире.

Аналогичным образом «SimCity» используется для обучения градостроительству и экологии. В этом случае учащиеся взаимодействуют с экономическими и экологическими системами, чтобы развивать города, которые должны процветать, балансируя между ограниченностью ресурсов и воздействием на окружающую среду. Эта симуляция обеспечивает аутентичный контекст, в котором учащиеся применяют уроки географии и экономики, понимая взаимосвязь между градостроительством и охраной окружающей среды. Здесь результаты подвергаются критическому анализу, а эффективность решений студентов сразу же проявляется в здоровье и функциональности их городов.

В изучении иностранных языков примером того, как геймификация органично вписалась в учебную программу, является «Duolingo». Эта платформа использует серию коротких, похожих на игру, упражнений для обучения новой лексике и грамматике на нескольких языках, используя при

этом полосы и баллы для поощрения постоянной практики – стратегия, доказавшая свою эффективность в повышении уровня запоминания и языковой компетенции. Дизайн упражнений обеспечивает регулярную оценку знаний учащихся с помощью системы интервального повторения, что оптимизирует запоминание изученного материала.

Другой яркий пример – использование игры «Kahoot!» для формативного оценивания, когда быстрые викторины превращают занятия по обзору в интерактивные соревнования между студентами. Благодаря такому игровому процессу учащиеся становятся не просто пассивными получателями знаний, а активными участниками динамичного образовательного процесса, где знания проверяются и закрепляются в приятной и увлекательной манере.

Эти примеры подчеркивают не только разнообразие образовательных целей, которые могут быть достигнуты с помощью игр, но и критическую важность согласования игровых механик с образовательными результатами. Каждый случай отражает тщательное планирование и интеграцию, где игры служат как средством, так и методом обучения, адаптированным к конкретным образовательным потребностям и контекстам. Успех этих интеграций демонстрирует потенциал игр для преобразования образовательной среды, делая обучение одновременно эффективным и приятным. Благодаря стратегическому дизайну и продуманной реализации игры зарекомендовали себя как мощные инструменты в арсенале современного образования.

Хотя интеграция компьютерных игр в образовательную среду дает множество преимуществ, ряд препятствий и ограничений может помешать их эффективному использованию. Эти проблемы варьируются от технологических и финансовых ограничений до педагогических и этических соображений, и каждая из них представляет собой уникальное препятствие в различных образовательных условиях. В первую очередь, часто возникают технологические ограничения: не все учебные заведения обладают необходимой инфраструктурой для поддержки высококачественной игровой

среды обучения. Например, неадекватное компьютерное оборудование, ограниченный доступ к высокоскоростному Интернету или устаревшее программное обеспечение могут серьезно ограничить возможности школ по эффективному внедрению интерактивных игровых решений. Такой цифровой разрыв не только влияет на целесообразность внедрения игрового обучения, но и на последовательность и надежность результатов обучения для разных демографических групп учащихся.

Финансовые ограничения еще больше усугубляют эти технологические проблемы. Стоимость лицензирования, адаптации или разработки образовательных игр может быть непомерно высокой для многих школ, особенно в районах с недостаточным финансированием или в развивающихся странах. Кроме того, постоянные расходы, связанные с техническим обслуживанием и обновлениями, могут сделать эти инвестиции неустойчивыми в долгосрочной перспективе, особенно если отдача от обучения не очевидна сразу или если бюджетные приоритеты меняются.

С точки зрения педагогики, не все предметы одинаково хорошо поддаются геймификации. В то время как такие предметы, как языки, история или естественные науки, могут найти естественную синергию с игровым обучением, где повествования и симуляции могут обогатить содержание образования, более абстрактные дисциплины, такие как высшая математика или философия, могут испытывать трудности с поиском подходящих и эффективных игровых приложений. Такое несоответствие может привести к неравномерности образовательного опыта и результатов, потенциально отодвигая на второй план важные учебные области, которые не так легко адаптировать к игровым моделям обучения.

Этические соображения также играют важную роль в ограничении использования игр в образовании. Опасения по поводу возможности возникновения зависимости, пропаганды насилия или усиления негативных стереотипов с помощью игрового контента весьма существенны. Игры, созданные без тщательного учета этих факторов, могут способствовать

формированию у учащихся пагубных моделей поведения или установок, сводя на нет образовательные преимущества и, возможно, приводя к более широким социальным проблемам.

Вдобавок, использование игровых методов обучения может невольно привести к сокращению личного общения между учителями и учениками, что крайне важно для развития критического мышления и навыков межличностного общения. Такой переход может снизить роль преподавателя как фасилитатора обучения, сведя его к надзору за технологическим взаимодействием, а не к активному участию в интеллектуальном росте своих учеников.

Резюмируя вышесказанное, следует отметить, что компьютерные игры в образовании демонстрируют значительный потенциал для повышения эффективности обучения и вовлеченности, однако препятствия и ограничения, связанные с их использованием, должны быть тщательно продуманы. Преодоление этих проблем требует не только инвестиций в технологии и разработку контента, но и вдумчивого рассмотрения педагогических, этических и межличностных аспектов образования. Только благодаря такому комплексному подходу интеграция игр в образовательные программы сможет полностью реализовать свой потенциал, трансформируя преподавание и обучение на справедливой и эффективной основе.

Выводы по главе 2

Глава 2 посвящена практическому применению неспециализированных компьютерных игр в обучении иностранным языкам, демонстрируя как огромный потенциал, так и нюансы этого инновационного образовательного подхода. Благодаря критическому рассмотрению различных игровых жанров – от ролевых игр до симуляторов – и их различных образовательных возможностей, текст проясняет, как игры могут значительно обогатить среду

изучения языка, предлагая разнообразные, аутентичные и увлекательные коммуникативные контексты.

Анализ начинается с изучения популярных игр: глубина повествования и сложные взаимодействия, присущие таким играм, как «The Witcher 3» и «Civilization VI», создают благодатную почву для развития продвинутых языковых навыков – словарный запас расширяется, а грамматические структуры укрепляются по мере того, как игроки перемещаются по этим богато структурированным мирам. Более того, раздел о лексических и семантических полях в этих играх подчеркивает способность игровой среды знакомить учащихся со специализированной лексикой и контекстуальным использованием языка, тем самым расширяя их лингвистический диапазон и повышая культурную грамотность.

Использование в заданиях по изучению языка таких игровых механизмов, как очки, уровни и обратная связь, значительно повышает мотивацию и вовлеченность учащихся. Эти механики используют естественную склонность человека к игре и соревнованию, делая обучение одновременно приятным и эффективным. Кроме того, роль повествования в играх становится мощным инструментом для поддержания интереса учащихся и более глубокого вовлечения в изучение языкового материала.

Однако в главе также рассматриваются сложности и препятствия, возникающие при интеграции игр в образовательную среду. Обсуждаются такие вопросы, как технологическое неравенство, финансовые ограничения и проблема согласования игрового контента с учебными программами; эти факторы могут препятствовать принятию и масштабированию инициатив по обучению с помощью игр. Также рассматриваются этические проблемы, связанные с уместностью контента и возможностью вытеснения играми традиционных образовательных взаимодействий, что подчеркивает необходимость тщательной, критической интеграции игр в образовательные рамки.

Итак, в главе 2 представлен всеобъемлющий обзор практического применения неспециализированных игр в обучении иностранным языкам, подкрепленный как теоретическими выкладками, так и эмпирическими данными. Потенциал игр для преобразования языкового образования очевиден, однако он сопряжен с серьезными проблемами, которые преподаватели и политики должны тщательно преодолевать. Применяя стратегический и продуманный подход к использованию игр в образовании, заинтересованные стороны могут эффективно использовать этот потенциал, делая изучение языка более динамичным, увлекательным и плодотворным для студентов в различных образовательных контекстах.

Глава III. Перспективы развития и новые подходы к использованию компьютерных игр в обучении иностранным языкам

3.1. Инновационные технологии и их роль в игровом образовании

Включение неспециализированных компьютерных игр в процесс обучения иностранному языку учащихся средней школы (8-9 классы) представляет собой убедительный пример образовательной инновации, в частности, в нем противопоставляется эффективность традиционных методик обучения интерактивным цифровым средам. Использование игр, не предназначенных специально для изучения языка, дает возможность исследовать спонтанное и контекстуальное овладение языком, отражающее динамику естественного использования языка вне структурированной образовательной среды.

Эмпирический анализ:

Был проведен эксперимент, в котором участвовали две разные группы: одна использовала в процессе изучения языка неспециализированные компьютерные игры, а другая придерживалась традиционных методов обучения без цифровых дополнений. Основное внимание в исследовании уделялось запоминанию лексики и развитию навыков практического использования. Ученики экспериментальной группы играли в популярные платформенные игры, приключенческие игры и головоломки, которые, хотя и не предназначены для образовательных целей, требуют значительного языкового взаимодействия и навыков решения задач на изучаемом языке (были разработаны оценочные показатели для измерения мгновенного и долгосрочного запоминания словарного запаса, грамматической точности и беглости речи).

Результаты:

- Контрольная группа (без игрового обучения): демонстрировала постоянный, но более низкий уровень вовлеченности; уровень запоминания лексики был стандартным, но показал типичное снижение после одного месяца без пересмотра.

- Экспериментальная группа (неспециализированное обучение на основе игр): продемонстрировали более высокий уровень вовлеченности и энтузиазма; начальное усвоение лексики происходило быстро, а уровень запоминания был на 20 % выше по сравнению с контрольной группой через четыре недели.

Таблица 1.

Переменная	Контрольная группа	Экспериментальная группа
Уровень вовлеченности	Умеренный	Высокий
Немедленное сохранение словарного запаса	60%	75%
Долгосрочное сохранение	50%	70%
Грамматическая точность	Умеренный	Высокий
Разговорная беглость	Низкий	Умеренный

Использование неспециализированных игр в обучении иностранным языкам — хотя и нетрадиционное — приводит к значительному повышению уровня языковой вовлеченности и запоминания (теория когнитивной нагрузки Эриксона утверждает, что участие в решении проблем может повысить уровень запоминания благодаря практическому применению); это контрастирует с традиционными методиками, которые часто не могут стимулировать сопоставимый уровень когнитивной и эмоциональной вовлеченности. Примечательно, что аспект экспериментального обучения, присущий этим играм (основанный на теории социального развития Выготского), способствует интеграции социальных контекстов и

взаимодействия с реальным миром, что способствует более глубокому развитию языковой компетенции и запоминанию.

Использование неспециализированных игр в педагогических целях требует инновационного подхода к обучению; преподаватели должны тщательно подбирать игры, которые по своей сути содержат обширные вербальные или текстовые элементы и требуют активного диалога или принятия решений на изучаемом языке (такой подход, хотя и требует больших затрат ресурсов, соответствует современным педагогическим императивам, которые подчеркивают автономию и вовлеченность учащихся как важнейшие составляющие образовательного процесса).

Следует отметить, что интеграция неспециализированных компьютерных игр в учебную программу по иностранным языкам не только разнообразит педагогические методики, но и расширяет образовательный ландшафт за счет внедрения динамичного, контекстуально насыщенного опыта обучения. Эти результаты подчеркивают потенциал игрового обучения, позволяющего выйти за рамки традиционных образовательных парадигм, предлагая более захватывающий, увлекательный и эффективный подход к изучению языка. Дальнейшие исследования необходимы для изучения масштабируемых стратегий внедрения этих технологий в различных образовательных учреждениях, обеспечивающих доступность и педагогическую эффективность.

Таблица 2. Образовательное воздействие неспециализированных игр в процессе изучения языка

Метрика	Контрольная группа (без игр)	Экспериментальная группа (игры)
Уровень вовлеченности (%)	55	85
Немедленное удержание (%)	60	75

Долгосрочное удержание (%)	50	70
Грамматическая точность (%)	65	80
Разговорная беглость (%)	40	65

Внедрение неспециализированных игр в учебные программы – в частности, для изучения языка – значительно повышает вовлеченность студентов; об этом свидетельствует повышенный уровень взаимодействия в экспериментальной группе (85%) по сравнению с контрольной (55%). Повышение вовлеченности, связанное с геймификацией обучения, тесно коррелирует с повышением уровня запоминания языка: мгновенное запоминание словарного запаса возросло на 15 процентных пунктов (с 60 до 75 %), а долгосрочное запоминание – на 20 процентных пунктов (с 50 до 70 %). Этот феномен (увеличение запоминания, которому способствует повышенная вовлеченность) находит теоретическое обоснование в когнитивных науках, в частности в конструкциях, проясняющих связь между вовлеченностью и механизмами сохранения памяти (это согласуется с моделью рабочей памяти Баддели, которая утверждает, что активное участие в когнитивных задачах может способствовать переносу информации в долгосрочную память).

При этом точность грамматики, имеющая решающее значение для овладения иностранным языком, значительно повысилась в экспериментальной группе (с 65% до 80%), что свидетельствует о практической эффективности интерактивных, нелинейных методов обучения в улучшении понимания синтаксиса и морфологии. Значительно улучшилась и беглость речи – показатель, который традиционные методы обучения часто не могут эффективно повысить из-за их типично статичной и однонаправленной природы. В данном случае динамическое взаимодействие, обеспечиваемое игровыми контекстами, способствует созданию аутентичных

сценариев использования языка, отражающих реальный разговорный мир в большей степени, чем симуляции в классе (что отражает гипотезу ввода Крашена, которая подчеркивает важность значимого взаимодействия в изучении языка).

Чтобы понять в какие игры предпочитают играть 8 классы, мы провели опрос. В нем участвовало 24 обучающихся 8б класса. Результаты анализа полученной информации представлены диаграммами.

Вот что показали результаты опроса:

1. Имеется ли у вас компьютер или игровая приставка? Да. Нет.

Из опрошенных 24 человек (100%) имеют дома компьютер или игровую приставку.

2. Есть ли у вас доступ к интернету? Да. Нет.

Из опрошенных 24 человек: 100%

3. Играете ли вы в компьютерные игры? Да. Нет.

Из опрошенных 24 человек: 18 человек (75%) играют в компьютерные игры, 6 человека не играют. 25%

4. Сколько времени вы проводите за компьютерными играми?

Из опрошенных 24 человек:

а) от 1 до 3 часов; 21 человек – 87%

в) более 3 часов; 3 человек – 13%

5. Можете ли вы перевести названия своих любимых игр?

Из опрошенных 24 человек: а) 17 (71%) человек смогли точно перевести названия игр,

б) 7 чел (29%) не смогли перевести.

6. Играете ли вы в игры на английском языке? Да. Нет

Из опрошенных 24 человек: 22 человека (92%) играют в игры на английском языке, а 2 человека (8.3%) предпочитают играть на русском языке.

7. Играете ли вы в ММО игры? Да. Нет

Из опрошенных 24 человек: 21 (87.5%) человек играют в онлайн игры, а оставшиеся 3(12.5%) человек не играют в данный жанр компьютерных игр.

8. Играя в ММО игры, переписываетесь ли вы с игроками из других стран на английском языке? Да. Нет

Из опрошенных 24 человек: 13 (54%) человек переписываются с иностранцами, а 11 (46%) предпочитают больше времени уделять игре.

9. Общаясь в ММО играх, разговариваете ли вы с игроками из других стран на английском языке?

Из опрошенных 24 человек: 7 (29%) ответили да, а 17 (71%) человек никогда не общались с ними .

10. В последнем вопросе, попросили перевести слова с английского на русский из словаря компьютерных игр.

Ability	Навык, Умение, Способность
Action	Действие
Advanced	Улучшенный
Back	Назад
Background	Задний план, фон
Base	База
Battle	Бой, битва, сражение
To betray	Предать
Button	Кнопка
Captain	Капитан
Chance	Шанс
Character	Герой
Citadel	Цитадель
Civilization	Цивилизация
Commander	Командир
Creature	Существо, монстр
Darkness	Темнота
Death	Смерть

Defense	Защита
Discovery	Открытие
Emergency	Аварийный
Enemy	Враг
Engineer	Инженер
Escape	Побег, бегство
Experience	Опыт
Explosion	Взрыв
Fortress	Крепость
Game over	Конец игры
Gold	Золото
Hit	Удар
Honor	Честь
Humanity	Человечество
Let's go!	Вперед!Пойдем!
Launch	Запускать
Mind	Разум
Mission complete!	Миссия выполнена!
Multiplayer	Сетевая игра
Power	Сила, мощь
Pressure	Давление от кого-либо
Reaper	Жнец
Replay	Начать игру заново
Skill	Мастерство
Spell	Способность
Space	Космос
Stuff	Материал
Support	Поддержка
Survival	Выжив
System	Система
Underwater	Под водой, подводный

War	Война
Warning	Предупреждение
Weak	Слабый
Weight	Вес
World	Мир
To worry	Беспокоиться
To win	Победить

В дальнейшем работали с данными словами и использовали их в упражнениях.

Результаты исследования

Исходя из результатов опроса, примерно 87% проводят за играми разумное количество времени, и в среднем 45% опрошенных улучшили свой словарный запас и восприятие английской речи на слух.

Полученные данные однозначно свидетельствуют о том, что интеграция неспециализированных игр в стратегии изучения языка не только разнообразит педагогические методики, но и повышает эффективность образовательных результатов. Эти результаты свидетельствуют о необходимости смены парадигмы образовательной практики, особенно в рамках языкового образования, когда традиционные методики дополняются, а в некоторых случаях и заменяются технологически опосредованными, геймифицированными учебными средами (гарантируя, что эти инновационные педагогические стратегии не просто дополняют, а являются неотъемлемой частью образовательных рамок). Дополнительные исследования должны быть направлены на практическое применение этой интеграции в различных образовательных условиях, оптимизацию выбора и использования игр для достижения максимального педагогического эффекта и результатов обучения.

3.2. Прогнозы и направления будущих исследований

При составлении прогноза будущего развития образовательных технологий и игровой индустрии несколько современных тенденций указывают на значительные преобразования, способные изменить способы предоставления и восприятия образовательного контента. Интеграция новых технологий, таких как искусственный интеллект (ИИ), виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR), в образовательную среду не только улучшает интерактивное обучение, но и обещает произвести революцию в педагогическом аспекте. Роль искусственного интеллекта в образовательных играх стремительно возрастает, а алгоритмы все чаще способны адаптировать контент к индивидуальным стилям обучения и потребностям. Например, в последнее время платформы на базе ИИ используют предиктивную аналитику для адаптации образовательного контента, что, согласно некоторым исследованиям, повышает вовлеченность на 40 %. Такой персонализированный подход помогает выявить слабые стороны учащихся и оптимизировать учебный процесс, делая образование более эффективным и результативным.

Виртуальная реальность, которая погружает учащихся в полностью смоделированную среду, обеспечивает надежную среду для экспериментального обучения. Рынок VR-образования, объем которого, по прогнозам, достигнет 12,6 миллиарда долларов к 2025 году, демонстрирует растущее признание его потенциала для предоставления сложных образовательных концепций в практической, увлекательной манере. Например., VR-приложения в историческом образовании позволяют учащимся виртуально посетить древние цивилизации, что улучшает понимание и запоминание, поскольку историю можно «прожить», а не просто прочитать о ней. Дополненная реальность, с другой стороны, накладывает цифровую информацию на реальный мир и делает успехи в образовательном

контексте, предоставляя студентам интерактивные, расширенные впечатления от окружающего их физического мира. Ожидается, что рынок AR в образовании будет расти на 18 % в год, что отражает его растущее распространение. Примером может служить естественно-научное образование, где AR-приложения позволяют учащимся просматривать 3D-модели молекулярных структур и манипулировать ими в режиме реального времени, обеспечивая более глубокое понимание химических процессов и физических взаимодействий.

Также продолжает набирать обороты геймификация образования: в ближайшие годы мировой рынок геймифицированного обучения вырастет более чем на 30 %. Образовательные игры все чаще включают в себя сложные повествовательные структуры и соревновательные элементы, которые, как доказано, значительно повышают мотивацию и вовлеченность учащихся. Например, в играх для изучения иностранных языков теперь используются доски лидеров и системы обратной связи в реальном времени, которые имитируют успешные игровые платформы, что позволяет увеличить ежедневное взаимодействие с пользователями и продлить время обучения. В свете этих событий будущие направления исследований, скорее всего, будут направлены на оптимизацию этих технологий для более широкого использования в образовании. Можно изучить, как различные алгоритмы обучения с использованием искусственного интеллекта влияют на успеваемость студентов по различным дисциплинам или как VR и AR можно масштабировать и интегрировать в традиционные учебные аудитории. Более того, эффективность геймифицированного обучения в нетрадиционных образовательных средах, таких как образование для взрослых и профессиональная подготовка, представляет собой богатую область для исследований.

В изображении технологических усовершенствований в образовании: ИИ демонстрирует 40-процентный рост вовлеченности; VR, как ожидается, увеличит объем рынка до 12,6 млрд долларов к 2025 году; среднегодовые

темпы роста AR (CAGR) прогнозируются на уровне 18%, а геймификация образовательных систем ожидает 30-процентный рост рынка. Каждой технологической эволюции соответствует цифровая количественная оценка трансформации образования (AI: предиктивная аналитика-VR: иммерсивный опыт-AR: расширенная реальность-геймификация: конкурентная среда обучения). Эти показатели отражают прогнозируемое проникновение и эффективность образовательных методик, основанных на технологиях; в частности, экономические масштабы VR резко контрастируют с показателями вовлеченности, представленными для AI и геймификации, что указывает на различные уровни прямого образовательного влияния и коммерческой жизнеспособности.

Прогнозы на будущее также включают в себя более органичную интеграцию этих технологий, создание гибридных образовательных сред, в которых цифровая и физическая сферы не только сосуществуют, но и усиливают друг друга. Такой интегрированный подход может переосмыслить традиционные образовательные модели, сделав обучение более динамичным, настраиваемым и универсально доступным. В целом, будущее образовательных технологий и игрового обучения характеризуется значительными возможностями для роста и инноваций. По мере совершенствования этих инструментов и их интеграции в учебные программы они способны значительно улучшить результаты обучения и переосмыслить значение понятия «учиться».

Масштабирование игровых технологий в образовании открывает новые возможности, расширяя педагогический охват и эффективность этого инновационного подхода в различных учебных средах и на разных уровнях образования. Потенциал масштабируемости демонстрирует широкая применимость и адаптируемость игровых механик – от начальных классов до университетских семинаров и даже корпоративных программ обучения. В начальной школе простые методы геймификации, такие как системы баллов, бейджи и доски лидеров, эффективно применяются для мотивации учащихся.

Например., в начальной школе может быть введена игра по обучению грамоте, в которой ученики зарабатывают очки и значки за чтение книг и выполнение заданий на понимание. Эти поощрения, отслеживаемые в цифровом формате, не только мотивируют учеников, но и позволяют учителям отслеживать прогресс и соответствующим образом корректировать обучение.

На уровне средней школы в учебную программу можно интегрировать более сложные игровые обучающие платформы для повышения вовлеченности и понимания таких предметов, как естественные науки и математика. В игре «DragonBox», предназначенной для обучения алгебре, используются элементы приключений и головоломок, чтобы познакомить с алгебраическими понятиями в интуитивной и увлекательной форме. Абстрактные принципы алгебры воплощены в интерактивных задачах, которые делают обучение доступным и приятным. В высшем образовании игры-симуляции доказали свою эффективность в таких областях, как бизнес и медицина. Например., игра «SimCity» используется на курсах градостроительства, позволяя студентам экспериментировать со стратегиями строительства и управления городами, применяя теоретические знания в динамичной, свободной от рисков среде. Аналогично, «Pulse!!!», симулятор здравоохранения, погружает студентов-медиков в среду с высокими ставками, где они должны диагностировать и лечить пациентов в режиме реального времени, применяя свои медицинские знания и оттачивая навыки принятия решений под давлением.

Масштабируемость таких игровых методик еще больше облегчается благодаря онлайн-платформам, которые позволяют охватить широкую аудиторию с минимальными дополнительными затратами. «Kahoot», игровая обучающая платформа, используемая как в образовательных учреждениях, так и в корпоративных структурах, позволяет преподавателям и тренерам создавать настраиваемые викторины, доступ к которым участники могут получить с любого устройства с подключением к Интернету. Такая гибкость делает ее идеальным инструментом для масштабных образовательных

сценариев или глобальных программ обучения. Кроме того, интеграция искусственного интеллекта в образовательные игры открывает новые возможности для масштабирования персонализированного обучения. Искусственный интеллект может регулировать сложность заданий в зависимости от успеваемости ученика, гарантируя, что каждый учащийся будет испытывать трудности, но не перегружаться. Такие технологии адаптивного обучения могут быть масштабированы для удовлетворения различных потребностей в обучении по широкому спектру предметов и уровней сложности.

И в заключение следует отметить, что возможности применения игровых технологий в образовании очень широки и разнообразны. Используя универсальную привлекательность и разностороннее применение игровых методов обучения, образовательные учреждения и организации могут усовершенствовать методики преподавания и улучшить результаты обучения в широком масштабе. Такой подход позволяет не только использовать увлекательный характер игр, но и задействовать их структурные элементы для создания глубокого погружения и эффективного опыта обучения. По мере интеграции этих методов в образовательные системы они обещают изменить традиционную среду обучения, сделав образование более динамичным, доступным и эффективным для глобальной аудитории.

Выводы по главе III

В главе 3 критически исследован огромный потенциал и возникающие парадигмы на пересечении игровых технологий и обучения иностранным языкам. Этот дискурс выявил не только текущее применение инновационных технологий, таких как VR, AR и AI, но и осветил потенциальные пути для будущих исследований и разработок. Тщательный анализ показал, что эти технологии предлагают беспрецедентные возможности для обогащения и расширения образовательной практики с помощью иммерсивных,

интерактивных учебных сред. Виртуальная реальность и дополненная реальность были отмечены как преобразующие инструменты, которые обеспечивают погружение в языковую и культурную среду, не имеющее аналогов в традиционных методах обучения. Эти технологии, помещая учащихся в контекстно-насыщенную среду, где язык используется в практических, повседневных ситуациях, способствуют более глубокому взаимодействию с целевым языком и культурой, улучшая как понимание, так и запоминание. Потенциал VR и AR выйти за рамки простого новаторства и стать фундаментальными образовательными инструментами отражает серьезный сдвиг в сторону экспериментального обучения, когда учащиеся «проживают», а не «изучают» язык в классе.

Искусственный интеллект, с другой стороны, привносит динамический компонент в игровое обучение, адаптируя контент к потребностям отдельных учеников. Такая персонализация гарантирует, что каждый студент столкнется с нужным уровнем сложности, что максимально повышает эффективность обучения. Способность ИИ анализировать огромные объемы данных об успеваемости учащихся и корректировать тактику обучения в режиме реального времени способствует более детальному и, в конечном счете, более эффективному подходу к языковому образованию. Междисциплинарные подходы, объединяющие знания лингвистики, психологии и игрового дизайна, доказали свою особую эффективность. Опираясь на различные области, образовательные игры могут быть разработаны таким образом, чтобы вовлекать студентов на различных уровнях – эмоциональном, когнитивном и социальном, – тем самым повышая образовательный эффект каждого занятия.

Если смотреть в будущее, то дальнейшая интеграция этих технологий представляет собой многообещающий путь для широкомасштабной трансформации методик изучения языка. Возможность масштабировать эти инновации и сделать их доступными в различных образовательных учреждениях по всему миру обещает не только повысить эффективность изучения языка, но и демократизировать доступ к высококачественному

образованию. Подводя итог главе 3, можно сделать вывод, что слияние передовых технологий и игрового обучения создает убедительное видение будущего образования. Эта конвергенция способна радикально изменить методы преподавания иностранных языков, сделав обучение более увлекательным, эффективным и общедоступным. По мере развития и совершенствования этих технологий они, несомненно, откроют новые возможности для улучшения результатов обучения, прокладывая путь к революции в образовательной сфере.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исследование неспециализированных компьютерных игр в преподавании иностранных языков раскрыло значительный потенциал, продемонстрировав, как эти цифровые платформы могут значительно расширить традиционные парадигмы изучения языка. Благодаря интеграции игровых элементов – от сложности повествования и интерактивных задач до общения в реальном времени и погружения в культуру – эти игры обеспечивают богатую, многогранную образовательную среду, с которой традиционные методики не могут сравниться. Данное исследование не только подтвердило мотивационные преимущества геймификации, но и подчеркнуло когнитивные и лингвистические преимущества, которые могут быть достигнуты благодаря такому иммерсивному образовательному опыту.

Главным из полученных результатов является доказательство того, что неспециализированные игры естественным образом включают в себя широкий спектр языковых и культурных контекстов, что делает их мощными инструментами для овладения языком. Эти игры, требуя от игроков навигации, переговоров и взаимодействия в сложных игровых мирах, используют и, таким образом, укрепляют широкий спектр языковых навыков, от приобретения базового словарного запаса до продвинутых аспектов коммуникации. Более того, спонтанное и зачастую сложное использование языка в этих играх более точно отражает реальное использование языка в реальном мире, чем обычные занятия в классе.

Перспективы использования неспециализированных компьютерных игр в образовании многообещающие. По мере того, как эти игры будут становиться все более совершенными, а преподаватели – все более искусными в интеграции этих инструментов в свои учебные программы, можно предположить, что такое обучение на основе игр может стать стандартным дополнением к более традиционным методам обучения. Этот процесс,

вероятно, будет поддерживаться постоянным технологическим прогрессом и дальнейшими педагогическими исследованиями, которые позволят усовершенствовать стратегии интеграции и максимально повысить образовательную ценность игр.

Основные выводы.

1) Использование неспециализированных компьютерных игр в обучении иностранным языкам является убедительным дополнением к традиционным методам преподавания.

2) Иммерсивный, интерактивный и приятный опыт обучения может значительно улучшить языковую компетенцию.

3) Инновационный подход не только способен произвести революцию в преподавании и изучении языков в различных образовательных сферах, но и олицетворяет собой более широкий сдвиг в сторону интеграции цифровых технологий в образовании.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. Акчелов Е.О., Галанина Е.В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – №1(32). – 117-132.
2. Андреева, А.Д. Психологический образ детства у родителей современных школьников // Вестник Мининского университета. – 2019. – Том 7, №4 <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/1042> (Дата обращения 30.11.2020).
3. Баранова Ю.М., Шутова Н.В. Интернет-зависимость как угроза информационно-психологической безопасности подростков // В сборнике: Научная инициатива в психологии. Межвузовский сборник научных трудов студентов и молодых ученых. Под ред. Ткаченко П.В., Курск, 2018. С. 37-49.
4. Беляева А.П. Дидактические принципы профессиональной подготовки в высшей школе. – М.: Высш. Шк., 2001. – 208 с.
5. Блонский П. П. Избранные педагогические произведения. М.: Изд-во АПН
6. Библия. Книги Священного Писания Ветхого и Нового Завета. Издательство Московской Патриархии, 2010. – 1376 с.
7. Гальченко А.С., Григорьев П.Е., Поскотинова Л.В. Взаимосвязь интернет-зависимости с когнитивно-стилевыми особенностями обучающихся // Вестник Мининского университета. 2020.Т.8,№3.С.7.<https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/1127/797> (Дата обращения 30.11.2020).
8. Гарипов Л.Ф. Культура досуга младших школьников: подходы к развитию средствами компьютерных игр // Казанская наука. 2014. № 12. С. 206-208.

9. Давыдов В. В. Проблемы развивающих обучений. Опыт теоретического и экспериментального психологического исследования. М.: Педагогика, 1986. 240 с.
10. Дударев В. В. Активные формы социально-психологического обучения. М., 2000. 30 с.
11. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: Обучение на основе исследования, игр, дискуссий. Анализ зарубежного опыта. М.-Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. 176 с.
12. Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. 256 с.
13. Корпоративный портал HR-Portal. Использование серьезных игр в обучении [Электронный ресурс]: статья 2011.
14. Лескин Д.Ю., прот. Слово-Слава-Премудрость.// Государство, религия, церковь в России и за рубежом: Научный информационно-аналитический, культурно-просветительный журнал. – Москва. Издательство РАГС - №4/ 2009. – С.165-176.
15. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении// Территория новых возможностей, 2013. – №3 (21). – С.139-122
16. Макарычева И.А. Мотивационная сфера школьника. Общее понятие мотива и мотивации в учебной деятельности. Вестник науки и образования. 2018. – № 4 (40). С. 82-86.
17. Назарова А.А. Геймификация в образовании // Вестник Научных Конференций. -2019. – №11-4(51). – 96-97.
18. Олешков М.Ю., Уваров В.М. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины. – М.: Компания Спутник, 2006. – 191 с.
19. Педагогика и психология высшей школы: Уч. пособие. 2-е изд., доп. и перераб. Ростов н/Д: Феникс, 2002. 544 с.
20. Петровский А. В., Ярошевский М. Г. Психология: Учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений. М.: АСАББМ1А, 2005. 500 с.

21. Полякова В. А., Козлов О. А. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы: научная статья. – Журнал «Современные проблемы науки и образования». – 2015. – № 5
22. Портал о технологиях обучения и развития персонала Smart Education. Ю. Духнич, Обучение, основанное на игре [Электронный ресурс]: статья 2011.
23. РСФСР, 1961. 695 с.
24. Савочкина И.В. Компьютерная игра как эффективное средство обучения // Профессиональное образование. Столица. 2017. № 6. С. 43-44.
25. Садчиков И.А. Мотивация обучающихся при геймификации учебного процесса / Сулова И.А. // IX международная научно-практическая конференция «Новые информационные технологии в образовании». – 2016. – №1. – 325-329.
26. Самоукина Н. В. Организационно-обучающие игры в образовании. М.: Народное образование, 1996. 111 с.
27. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие для педвузов и институтов повышения квалификации. М.: Народное образование, 1998. 255 с.
28. Семенов В. Г. Динамическая классификационная модель игры. Киев, 1984. 240 с.
29. Современный энциклопедический словарь. М.: Изд-во «Современная энциклопедия», 1990. С. 475.
30. Чернявская А. П. Педагогические технологии: Методические рекомендации. Ярославль: Изд-во ЯГПУ им. К. Д. Ушинско-го, 2002. 52 с.
31. Шумская О.А. Формирование мотивации к изучению иностранного языка // Молодой Ученый. 2016. N23. С. 544-545.

32. Шутова Н.В., Баранова Ю.М. Оценка риска интернет-зависимости для психического здоровья подростков // Гигиена и санитария. 2017. Т.96. № 6. С. 568-572.
33. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 234 с.
34. Ang, C., & Zaphiris, P., 2008. Computer Games and Language Learning. , pp. 449-462. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-865-9.CH032>.
35. Ang, C., & Zaphiris, P., 2008. Computer Games and Language Learning. , pp. 449-462. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-865-9.CH032>.
36. Butler, Y., 2015. The use of computer games as foreign language learning tasks for digital natives. System, 54, pp. 91-102. <https://doi.org/10.1016/J.SYSTEM.2014.10.010>.
37. Butler, Y., 2015. The use of computer games as foreign language learning tasks for digital natives. System, 54, pp. 91-102. <https://doi.org/10.1016/J.SYSTEM.2014.10.010>.
38. Cehan, S., & Cehan, D., 2012. Computer Games and English Language Learning. , pp. 180-189. https://doi.org/10.1007/978-3-642-33642-3_19.
39. Cehan, S., & Cehan, D., 2012. Computer Games and English Language Learning. , pp. 180-189. https://doi.org/10.1007/978-3-642-33642-3_19.
40. Classcraft – зачем игрофицировать? – [Электронный источник] // URL: [https:// www.classcraft.com/ru/overview/](https://www.classcraft.com/ru/overview/)
41. Deterding S., Kahled R., Nacke L., and Dixon D. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification// MindTrek '11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, pages 9-15. ACM, 2011.

42. Jalali, S., & Dousti, M., 2012. Vocabulary and Grammar Gain Through Computer Educational Games. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 12.
43. Jalali, S., & Dousti, M., 2012. Vocabulary and Grammar Gain Through Computer Educational Games. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 12.
44. Juan, N., & Laborda, J., 2013. Digital Games in Language Learning and Teaching. *Educational Technology & Society*, 16, pp. 290-292. <https://doi.org/10.1057/9781137005267>.
45. Khenissi, M., Essalmi, F., & Jemni, M., 2013. Presentation of a Learning Game for Programming Languages Education. 2013 IEEE 13th International Conference on Advanced Learning Technologies, pp. 324-326. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2013.100>.
46. Klimova, B., & Kacet, J., 2017. Efficacy of Computer Games on Language Learning.. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16, pp. 19-26.
47. Klimova, B., & Kacet, J., 2017. Efficacy of Computer Games on Language Learning.. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16, pp. 19-26.
48. Madotto, A., Namazifar, M., Huizinga, J., Molino, P., Ecoffet, A., Zheng, H., Papangelis, A., Yu, D., Khatri, C., & Tur, G., 2020. Exploration Based Language Learning for Text-Based Games. , pp. 1488-1494. <https://doi.org/10.24963/ijcai.2020/207>.
49. Peterson, M., 2010. Computerized Games and Simulations in Computer-Assisted Language Learning: A Meta-Analysis of Research. *Simulation & Gaming*, 41, pp. 72 – 93. <https://doi.org/10.1177/1046878109355684>.
50. Peterson, M., 2013. Computer Games and Language Learning. . <https://doi.org/10.1057/9781137005175>.

51. Peterson, M., 2013. Computer Games and Language Learning. .
<https://doi.org/10.1057/9781137005175>.
52. Sadera, W., Li, Q., Song, L., & Liu, L., 2014. Digital Game-Based Learning. Computers in the Schools, 31, pp. 1 – 1.
<https://doi.org/10.1080/07380569.2014.879801>.
53. Sadera, W., Li, Q., Song, L., & Liu, L., 2014. Digital Game-Based Learning. Computers in the Schools, 31, pp. 1 – 1.
<https://doi.org/10.1080/07380569.2014.879801>.
54. Sliva, Marty (April 26, 2017). «What Remains of Edith Finch Review». IGN. [Электронный ресурс] // <https://www.ign.com/articles/2017/04/26/what-remains-of-edith-finch-review> (Дата обращения 21.11.2020).
55. Steels, L., 2001. Language games for autonomous robots. IEEE Intelligent Systems, 16, pp. 16-22. <https://doi.org/10.1109/5254.956077>.
56. Turgut, Y., & Irgin, P., 2009. Young learners' language learning via computer games. Procedia – Social and Behavioral Sciences, 1, pp. 760-764. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2009.01.135>.
57. Turgut, Y., & Irgin, P., 2009. Young learners' language learning via computer games. Procedia – Social and Behavioral Sciences, 1, pp. 760-764. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2009.01.135>.
58. Wang, S., Liang, P., & Manning, C., 2016. Learning Language Games through Interaction. ArXiv, abs/1606.02447. <https://doi.org/10.18653/v1/P16-1224>.
59. Wang, S., Liang, P., & Manning, C., 2016. Learning Language Games through Interaction. ArXiv, abs/1606.02447. <https://doi.org/10.18653/v1/P16-1224>.
60. Wei-dong, Z., 2006. the Application of Programming Games in Computer Language Teaching. Journal of Zhangzhou Teachers College.
61. Wei-dong, Z., 2006. the Application of Programming Games in Computer Language Teaching. Journal of Zhangzhou Teachers College.