



5. Миронцева С. С. Педагогический эксперимент при исследовании процесса обучения будущих менеджеров иностранному языку с использованием электронных образовательных ресурсов // Мир науки, культуры, образования. – Горно-Алтайск, 2018. – № 5 (72). – С. 126–128.

6. Новосельцева Н. В. Мобильные технологии в организации самостоятельной работы по иностранному языку в неязыковом вузе // Вестник Бурятского государственного университета. Педагогика. Филология. Философия. – 2017. – Вып. 1. – С. 172–179.

7. Сысоев П. В. Направления информатизации лингвистического образования на современном этапе // Язык и культура. – 2015. – С. 156–168.

8. Титова С. В. Контроль и оценивание в языковом классе с помощью мобильных приложений // Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2017. – № 1. – С. 24–35.



**И. С. Самохин, М. Г. Сергеева,
Н. В. Никашина, А. А. Баталов**

УДК 371.68; 372.881.111.1

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ НЕУЧЕБНЫХ (РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫХ) КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

В предыдущих статьях [9; 10] мы рассмотрели педагогический потенциал музыкальных и кинематографических произведений. В данной работе внимание будет уделено еще одному виду поликодовых текстов – компьютерным играм, исследование которых представляется не менее актуальным в связи с их высокой популярностью среди школьников и студентов, а также с активным использованием игровых методов и приемов в современной педагогической практике. Под поликодовым (креолизованным) текстом понимается связная и полная последовательность символов, состоящая из двух частей: вербальной (языковой) и невербальной, то есть принадлежащей к любой знаковой системе, кроме одного из естественных языков [1; 11].

Наряду с фильмами и песнями, компьютерные игры образуют содержание методического комплекса «Поликод», разработанного нашим первым автором И. С. Самохиным для применения на занятиях по английскому языку. В работах, посвященных двум первым видам креолизованных текстов, нами были описаны и проанализированы собственные блоки заданий на восприятие и понимание художественных произведений. Применительно к видеоиграм на данном этапе было решено сосредоточиться на рассмотрении чужих методических разработок. Новизна исследования заключается в классифицировании игровых программ и высказывании идей,



связанных с их использованием для расширения словарного запаса и развития навыков аудирования. Следует отметить, что комплекс «Поликод» может применяться на разных уровнях образовательной вертикали: от начальной школы до средних и высших учебных заведений, предоставляющих профессиональное образование.

Во многих работах говорится о значительном воздействии компьютерных игр на мотивационную сферу, о том удовольствии, которое получают школьники и студенты от подобных методов [2; 4; 5; 7; 13]. Е. Е. Борякова и О. В. Штаюра даже делают экскурс в физиологию, рассказывая об эндорфинах («гормонах счастья»), выделяемых мозгом в процессе игровой деятельности [2]. Создается впечатление, что вояж по виртуальной реальности может приносить гораздо больше радости, чем прослушивание песен и просмотр видеофрагментов. Это, вероятно, объясняется активным характером любой игровой деятельности, непрерывным ощущением сотворчества, личного вклада [7; 15]. Человек может по-разному интерпретировать содержание фильма, но не в силах изменить его сюжет, а в видеоигре судьба персонажа и возложенной на него миссии находится в нашей власти (которая ограничена лишь диапазоном возможностей, предусмотренных разработчиками).

Увлечательность компьютерных игр важна для нашей методики, поскольку «гедонистическая» функция поликодовых текстов рассматривается в ней как основная. Они предназначены не столько для обучения и проверки знаний, сколько для поощрения учащихся в конце успешного занятия (четверти, семестра), а также для методологического разнообразия. Поэтому мы не придаем особого значения фактору состязательности, о котором говорится в некоторых работах, связанных с темой нашего исследования [3; 18]. В наши дни индустрия компьютерных развлечений не просто допускает соперничество, а фактически провоцирует его: выпущено множество массовых онлайн-игр, созданных по мотивам популярных игровых серий (таких, как “Ultima Online”, “World of Warcraft”

и пр.). К тому же свое мастерство можно продемонстрировать на континентальных и мировых первенствах, сулящих профессиональное признание и довольно внушительные призы. А в некоторых странах, – например, в России и США, – «киберспорт» официально признан одним из видов спорта, наряду с футболом, плаванием, боксом и т. д. [8] Тем не менее, мы полагаем, что видеоигры не должны приводить к соперничеству среди учащихся; для этого следует использовать традиционные задания, занимающие более важное место в обучении иностранному языку и не обладающие столь значительным развлекательным потенциалом.

Широко распространено мнение о непопулярности компьютерных игр в женской аудитории. Вероятно, оно удерживает многих педагогов от использования данных поликодовых текстов на занятии. Однако реальность не дает поводов для скепсиса. Девушки почти не увлекались видеоиграми в начале 80-х годов [16], но затем их интерес к подобному времяпрепровождению неуклонно возрастал [14]. В наши дни «слабый пол» составляет около половины геймеров – людей, вовлеченных в регулярное активное потребление игровой видеопродукции. Возможно, это обусловлено развитием жанров и поджанров, не связанных с насилием и уделяющих повышенное внимание сюжету, отношениям между персонажами, исследованию окружающего пространства [17; 19].

Всем этим критериям вполне соответствуют многие квесты, симуляторы, RPG (role-playing games) и даже некоторые стратегии. Кроме того, в данных играх, как правило, довольно много англоязычного текста. Е. Г. Сульгина и А. Х. Вьюхина отмечают, что в RPG используется большое количество слов, обозначающих личные качества (“strength”, “willpower”, “dexterity” и т. д.), а в стратегиях часто употребляются лексические единицы “diplomacy”, “resources” и “unit” [12]. В некоторых квестах можно увидеть или услышать название предмета или явления, просто «щелкнув» на нем курсором, что позволяет закрепить в памяти самые разные существи-



тельные – от “a table” и “a lamp” до “a nebula” и “a constellation”. В симуляторах же английская лексика обычно привязана к определенной тематике: строительной, медицинской, спортивной, кулинарной и так далее. Таким образом, упомянутые жанры можно считать наиболее перспективными при обучении английскому языку. При этом педагог должен отказаться от игр с большим количеством жестокости и/или слабой интеллектуально-лингвистической составляющей: «шутеров» (от *to shoot* – *стрелять*), «файтингов» (от *to fight* – *драться*), «слэшеров» (от *to slash* – *глубоко ранить, рубить*) и прочих. Уже из названий понятно, что использование такой продукции на уроке противоречит не только перечисленным выше критериям, но и всей педагогической этике (а возможно, и уголовному законодательству).

Все видеоигры, применяемые в образовательном процессе, можно разделить на две большие группы: учебные и неучебные. К первым следует отнести продукцию, изначально предназначенную для использования в школах и вузах с целью формирования, развития и закрепления различных учебных навыков и умений. Другую группу составляют «обычные» видеоигры, то есть разработанные по коммерческим или творческим соображениям в рамках индустрии компьютерных развлечений. Данная классификация применима и к другим поликодовым текстам.

Учебные видеоигры почти не востребованы нашей методикой в связи с их недостаточно выраженным развлекательным потенциалом, слишком очевидной «учебностью». Как уже говорилось, в комплексе «Поликод» виртуальная реальность служит скорее поощрением, чем средством совершенствования тех или иных компетенций. Однако подобные программы могут оказаться весьма актуальными при более традиционном подходе.

Существует большое количество англо- и русскоязычных сайтов для игры в режиме онлайн: funbrain.com, digitaldialects.com, we-ekenglish.ru, english-grammar.biz, learnenglish.britishcouncil.org и многие другие. Большин-

ство программ предлагают выполнить задания на лексику или грамматику. Например, в игре “Knowword” (playknowword.com) нужно угадать слово по его определению, а в “Word Confusion” (funbrain.com) обучающемуся дают предложение с одним пропущенным словом и два варианта ответа – похожие лексические единицы, которые часто путают (“their” и “there”, “accept” и “except”, “advice” и “advise” и др.). На сайте engmaster.ru размещена игра, вдохновленная «Тетрисом» – признанным шедевром советского программиста Алексея Леонидовича Пажитнова. Пользователи составляют английские слова из фигурок с буквами, движущимися снизу вверх (в оригинале – сверху вниз). На портале grammargames.ru представлена игра “AmIsAre”, в которой нужно сбивать местоимения-астероиды правильными патронами – подходящими формами глагола “to be”. Во второй части задача усложняется: необходимо расстреливать не только местоимения, но и существительные. Еще один пример грамматической игры – “Grammar Gorillas” с сайта funbrain.com, помогающая разобраться с частями речи. При Вашем правильном ответе изображенная на экране горилла получает вожделенный банан, а при неправильном остается голодной (данная игра может принести много пользы в начальной школе, способствуя развитию таких качеств, как альтруизм и ответственность). Есть и программы иного типа, более продвинутые, связанные с конкретными видами речевой деятельности. Например, учебное приложение “FluentU” (fluentu.com) предлагает широкий выбор аутентичных видеоматериалов, для которых предусмотрены игровые задания на аудирование.

Неучебные («обычные») видеоигры составляют основу разрабатываемой нами методики, входящей в методический комплекс «Поликод». Большинство этих программ лучше всего использовать для закрепления лексики, связанной с изучаемыми темами. Прежде всего это касается экономических симуляторов – игр, имитирующих строительство и управление. Направленность игры обычно можно определить по ее названию. К самым



увлекательным и подходящим для использования на уроке английского языка стоит отнести такие известные симуляторы, как “Sim City”, “SimFarm”, “Theme Park”, “Theme Hospital”, “Restaurant Empire”, “Academia: School Simulator” и некоторые др.

Е. Г. Сульгина и А. К. Вьюхина обратили внимание на педагогический потенциал видеоигры “Minecraft”, где игрок не только занимается строительством, но и пытается выжить на незнакомой, враждебной к человеку территории [12]. Если выбрать низкий уровень сложности, то враждебность сменится безразличием: можно будет лишь строить и добывать ресурсы, не отвлекаясь на атаки монстров. Педагог демонстрирует своим подопечным базовые принципы игры и учит их создавать инструменты, необходимые для выживания в предлагаемых разработчиками условиях. Обучающиеся записывают озвученные инструкции и употребляют лексику, соответствующую использованным материалам: “leather”, “wool” и т. д. Затем один из школьников играет до наступления виртуальной ночи (день длится около 10 минут), а его одноклассники комментируют процесс или фиксируют свои мысли в тетради. После этого всем предлагается рассказать об увиденном и поделиться впечатлениями (игравший должен сделать это от лица героя). Домашнее задание включает в себя заучивание инструкций и названий материалов.

Другим подходящим жанром являются квесты (приключения). В статье А. А. Евтюгиной и А. Н. Хусаиновой описываются преимущества современного квеста “Firewatch”, действие которого разворачивается в лесу [4]. Наличие большого количества надписей (писем, памяток, схем и пр.) помогает запомнить правописание английских слов, связанных с лесной местностью и природой в целом. Владение соответствующей лексикой позволяет учащемуся наносить на игровую карту собственные записи. Также программа содержит богатый аудиоматериал: персонажи употребляют множество разговорных выражений и простых грамматических конструкций.

Иногда у педагога есть желание и возможность уделить особое внимание какой-нибудь нестандартной теме: астрономии, мультипликации, оружию, насекомым, драгоценным камням и так далее. Когда наш первый автор И. С. Самохин учился в школе, такой темой для его группы стали сказочные существа: гномы, эльфы, феи и различная нечисть. В связи с болезнью двенадцатилетний Иван Сергеевич не посещал занятия в течение недели, при этом позволяя себе не выполнять домашние задания. Тем не менее, диктант по свежей лексике он написал на «отлично»: помогло увлечение пошаговой стратегией “Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars”... Эту старую игру вполне можно использовать на уроке, но мы бы рекомендовали отдать предпочтение более поздним частям – третьей или четвертой. Они не всегда ставятся выше второй, но объективно превосходят ее по графике и разнообразию существ (а значит, и количеству новых существительных). При составлении комплекса заданий можно воспользоваться идеями Е. Г. Сульгиной и А. К. Вьюхиной, примененными к симулятору “Minecraft” (см. выше).

Следует отметить, что большинство компьютерных игр, – и учебных, и неучебных, – не способствуют развитию навыков говорения. Отрядным исключением являются программы, оснащенные собственным голосовым чатом или допускающие использование общих сервисов: “Discord”, “TeamSpeak”, “Ventriilo” и других. Учащиеся смогут обсуждать ход игры, шутить, общаться на отвлеченные темы, тренируя свой разговорный английский. Трудно переоценить и преимущества, связанные с аудированием: школьники привыкнут воспринимать быструю и медленную речь, различные акценты. Для использования на занятии можно рекомендовать ролевые программы “League of Legends” и “VRChat”, особенно последнюю. А вот от шутеров серии “Call of Duty” лучше воздержаться: они снабжены удобным голосовым чатом, но построены на насилии.

Таким образом, разделение видеоигр на учебные и неучебные подчеркивает не только



их функциональную направленность, но и некоторые содержательные особенности. Для неучебных игровых программ характерны следующие признаки, отличающие их от продукции первого типа: а) доминирование развлекательной составляющей над образовательной; б) предполагаемо низкий уровень эффективности при обучении грамматике, в том числе самой простой (в связи с возможными нарушениями морфологической и синтаксической нормы, частым отсутствием визуализации произносимых фраз, обилием нестандартной лексики (терминов, профессионализмов, сленгизмов и т. д.), использование которой считается нежелательным при закреплении грамматических правил); в) наличие в некоторых играх элементов насилия, порнографии, «туалетного» юмора и прочих факторов, несовместимых с требованиями педагогической этики.

Подчеркнем, что компьютерные развлечения не занимают ведущего места в структуре нашего методического комплекса. К песням мы советуем обращаться раз в неделю, к фильмам – раз в месяц, а к играм – не чаще, чем раз в полгода (хотя данному типу поликодовых текстов можно посвятить весь урок, а не последние 10–15 минут). Это связано не только с объективной спецификой данных программ, но и с особенностями их восприятия представителями старшего поколения – родителями, а также бабушками и дедушками сегодняшних школьников и студентов. Частое использование «каких-то там игрушек» способно настроить многих взрослых против учителя. Вероятно, в подобной ситуации правда будет не на стороне педагога, но чтобы сохранить лицо, он может привести цитату из статьи С. К. Карауылбаева: «Казалось бы, что интенсификация умственной деятельности достигается путем напряжения волевых усилий и вместе с ними других сфер психической деятельности (внимания, восприятия, памяти, мышления и даже высших творческих функций). Однако и опытным путем, и экспериментально установлено, что именно при обратном явлении, при релаксации (расслаблении физическом и

психическом), происходит *неизмеримо большее освобождение резервов*» [6, с. 159; курсив наш].

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается учебно-развлекательный потенциал компьютерных игр (видеоигр) – одного из компонентов методического комплекса «Поликод», разработанного И. С. Самохиным для использования на занятиях по английскому языку на разных уровнях образовательной вертикали. Отмечается, что в педагогическом контексте все видеоигры можно разделить на две большие группы: учебные и неучебные. Авторы статьи проводят обзор игровых программ в рамках обеих групп и фиксируют обнаруженные различия.

Ключевые слова: компьютерная игра, видеоигра, поликодовый текст, креолизованный текст, английский язык.

SUMMARY

The article discusses the educational and entertainment potential of computer games (video games), which are among the components of the “Polycode” methodological complex. The latter was developed by I. S. Samokhin for use in English classes at different educational levels. It is noted that in the pedagogical context all video games can be divided into two large groups: educational and non-educational. The authors of the article review game programmes within both groups and register the observed differences.

Key words: computer game, video game, polycode text, creolized text, the English language.

ЛИТЕРАТУРА

1. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на примере креолизованных текстов): учеб. пособие. – М.: Тезаурус, 2013. – 122 с.
2. Борякова Е. Е., Штаюра О. В. Геймификация в образовательном процессе и ее использование при обучении английскому языку // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2015. – № 10-3. – С. 6–10.
3. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – Вып. 3. – С. 54–72.



4. Евтюгина А. А., Хусаинова А. Н. Компьютерные игры в обучении иностранному языку [Электронный ресурс] // Наука. Информатизация. Технологии. Образование: материалы XI Междунар. науч.-практ. конф. (Екатеринбург, 26 февр.–2 марта 2018 г.) / Рос. гос. проф.-пед. ун-т, Ин-т инж.-пед. образования и др. – Екатеринбург, 2018. – С. 194–201. – URL: http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25453/1/nito_2018_026.pdf (дата обращения: 03.11.2019).
5. Зайдуллина С. Г., Коптюх А. Г. Использование игровых приложений в обучении как средство повышения мотивации учащихся / [Электронный ресурс] // EDCRUNCH Ural: новые образовательные технологии в вузе : материалы международной научно-методической конференции (НОТВ-2017). – Екатеринбург: УрФУ, 2017. – С. 193–197. – URL: <http://hdl.handle.net/10995/54273> (дата обращения: 02.11.2019)
6. Карауылбаев С. К. Компьютерные учебно-деловые игры как метод подготовки будущих специалистов [Электронный ресурс] // IV Международная научно-практическая конференция «Инновационные процессы и корпоративное управление». 15 – 30 марта 2012 г. – URL: http://www.sbmt.bsu.by/Data_RUS/ContentBlocks/01116/Karauylbaev.pdf
7. Карева Г. В. Компьютерные игры как средство развития гностических способностей студентов в вузе // Вестник Брянского государственного университета. – 2010. – № 1. – С. 71–75.
8. Киберспорт [Электронный ресурс] // Википедия. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82> (дата обращения: 12.11.2019)
9. Самохин И. С., Соколова Н. Л., Сергеева М. Г. Музыкальные произведения на занятиях по английскому языку: специфика и функции использования // Казанский педагогический журнал. – 2018. – № 3. – С. 99–105.
10. Самохин И. С., Караванова Л. Ж., Мыльцева М. В. Использование художественных фильмов на занятиях по английскому языку в школе и вузе [Электронный ресурс] // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2019. – № 8. – С. 40–49. – URL: <http://e-koncept.ru/2019/191055.htm> (дата обращения: 24.10.2019).
11. Сорокин Ю. А., Тарасов Е. Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. – М.: Институт языкознания РАН, 1990. – С. 180–186.
12. Сульгина Е. Г., Вьюхина А. К. Компьютерные игры как инструмент обучения, их роль в саморазвитии учащегося [Электронный ресурс] // Вестник науки и образования. – 2016. – № 6 (18). – С. 102–105. – URL: <http://scientificjournal.ru/images/PDF/2016/VNO-18/kompyuternye-igry-kak-instrument.pdf> (дата обращения: 10.11.2019).
13. Franciosi S. J. A Comparison of Computer Game and Language-Learning Task Design Using Flow Theory [Электронный ресурс] // CALL-EJ. – 2011. – 12 (1). – Pp. 11–25. – URL: http://callej.org/journal/12-1/Franciosi_2011.pdf (дата обращения: 3.11.2019).
14. Grundberg S., Hansegard J. Women Now Make Up Almost Half of Gamers [Электронный ресурс] // The Wall Street Journal. – August 20th, 2014. – URL: <https://www.wsj.com/articles/gaming-no-longer-a-mans-world-1408464249> (дата обращения: 4.11.2019).
15. Juul J. Half-Real Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. – Cambridge, MA: MIT Press, 2005. – 255 pp.
16. Kaplan S. J. The Image of Amusement Arcades and Differences in Male and Female Video Game Playing // The Journal of Popular Culture. – 1983. – Vol. 17. – Pp. 93–98.
17. Kelly K. SXSW: Getting Girls Into The Game: Designing and Marketing Games for Female Players [Электронный ресурс] // Engadget. – March 21st, 2007. – URL: <https://www.engadget.com/2007/03/21/sxsw-getting-girls-into-the-game-designing-and-marketing-games> (дата обращения: 4.11.2019).
18. Vorderer P., Hartmann T., Klimmt C. Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition [Электронный ресурс] // Proceedings of the Second International Conference on Entertainment Computing,



Pittsburgh, Pennsylvania, USA, May 8–10. – 2003. – URL: https://www.researchgate.net/publication/220851167_Explaining_the_enjoyment_of_playing_video_games_The_role_of_competition (дата обращения: 3.11.2019).

19. Yee N. 7 Things We Learned About Primary Gaming Motivations From Over 250,000 Gamers [Электронный ресурс] // Quantic Foundry. – December 15, 2016. – URL: <https://quanticfoundry.com/2016/12/15/primary-motivations> (дата обращения: 4.11.2019).



ИНКЛЮЗИВНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ XXI ВЕКА: ТЕОРИЯ, ОПЫТ, ПЕРСПЕКТИВЫ

