

Научная статья
УДК 372.881.1+004.9
DOI 10.20310/1810-0201-2021-26-192-58-69

Лингводидактический потенциал обучающих компьютерных игр

Богдан Александрович ШМЕЛЕВ

ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина»
392000, Российская Федерация, г. Тамбов, ул. Интернациональная, 33
shmeliov.bogdan@yandex.ru

Аннотация. Дано определение понятию «компьютерная игра» и содержанию параметров, включенных в нее. Были рассмотрены типы компьютерных игр и как они используются в дидактических целях. К основным типам игр относят: конструкторские программы; драматизации (конструкторы сказок); развивающие компьютерные программы, направленные на развитие зрительно-моторной координации в пространстве; головоломки, игры на развитие логического мышления; игры на развитие внимания и памяти. Проведен анализ целого ряда преимуществ компьютерных игр в образовательном процессе. К ним можно отнести следующие положения: большое количество способов предоставления информации; положительное влияние на мотивацию и интерес учеников к образовательному процессу; вариативность способов, при которых решаются задачи, а также контроль над их решением и постановкой; огромный инструментарий, предназначенный для контроля деятельности учащихся; благоприятное воздействие на формирование навыков самоанализа. Также было рассмотрено распределение обучающих игр по разным группам, в зависимости от их характера деятельности, связанной с познанием. Рассмотрена игровая методология и ее основные принципы. Основными принципами являются: осмысленность обучения; контекст обучения; многовариативность. Также были рассмотрены основные предложения касательно надлежащего использования компьютерных игр в образовательном процессе. Основным моментом будет являться появление мотивации к обучению. Были также проанализированы два фундаментальных принципа фазы мотивации, которые следует учитывать при выборе компьютерной игры в образовательном процессе. К ним можно отнести такие принципы фаз мотивации, как исследование и культура. Проведен анализ того, как использовать игры, в особенности их образовательную часть для обеспечения успешного образовательного процесса.

Ключевые слова: компьютерные игры, классификация игр, обучение иностранному языку, обучающие компьютерные игры

Для цитирования: Шмелев Б.А. Лингводидактический потенциал обучающих компьютерных игр // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. Тамбов, 2021. Т. 26, № 192. С. 58-69. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2021-26-192-58-69>

Original article
DOI 10.20310/1810-0201-2021-26-192-58-69

Linguodidactic potential of educational computer games

Bogdan A. SHMELEV

Derzhavin Tambov State University
33 Internatsionalnaya St., Tambov 392000, Russian Federation
shmeliyov.bogdan@yandex.ru

Материалы статьи доступны по лицензии [Creative Commons Attribution \(«Атрибуция»\) 4.0](#) Всемирная
Content of the journal is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#)
© Шмелев Б.А., 2021



Abstract. The definition of the concept of a computer game and the content of the parameters included in it are given. The types of computer games and how they are used for didactic purposes are considered. The main types of games include: design programs; dramatization (fairy tale constructors); developing computer programs aimed at developing visually-motor coordination in space; puzzles, games for the development of logical thinking; games for the development of attention and memory. The analysis of a number of advantages of computer games in the educational process is carried out. These include the following provisions: a large number of ways to provide information; a positive effect on the motivation and interest of students in the educational process; the variability of the ways in which the problems are solved, as well as control over their solution and formulation; a huge toolkit designed to control the activities of students; a beneficial effect on the development of introspection skills. We also consider the distribution of learning games according to different groups, depending on their nature of activity related to cognition. Game methodology and its basic principles are considered. The main principles are meaningfulness of learning; learning context; multivariance. The main suggestions for the proper use of computer games in the educational process are also considered. The main point will be the emergence of motivation to learn. Two fundamental principles of the motivation phase are also analyzed, which should be considered when choosing a computer game in the educational process. These include such principles of the phases of motivation as: research and culture. An analysis of how to use games, especially their educational part, to ensure a successful educational process is carried out.

Keywords: computer games, classification of games, foreign language teaching, educational computer games

For citation: Shmelev B.A. Lingvodidakticheskiy potentsial obuchayushchikh komp'yuternykh igr [Linguodidactic potential of educational computer games]. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki – Tambov University Review. Series: Humanities*, 2021, vol. 26, no. 192, pp. 58-69. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2021-26-192-58-69> (In Russian, Abstr. in Engl.)

АКТУАЛЬНОСТЬ

На сегодняшний день научно-технический прогресс не стоит на месте. Процессы информатизации в огромном масштабе, которые также включают в себя и процессы, связанные с коммуникацией, влияют на запросы общества, все больше используя весь

спектр ИКТ во всех аспектах жизнедеятельности. Это также касается и стороны, связанной со сферой образования. Использование компьютерных игр и программ образовательного характера является одной из ветви применения ИКТ в образовательных процессах. Эта ветвь, которая переживает рост популярности и видится полной перспектив.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОНЯТИЙ

Многие ученые предложили несколько различных определений игр. Мы будем использовать определение Дж. Юула. Его определение игры сформулировано следующим образом: «Игра – это формальная система, основанная на правилах, с переменным и поддающимся количественной оценке результатом, где разным результатам присваиваются разные значения, игрок прилагает усилия, чтобы повлиять на результат, игрок чувствует привязанность к результату, и последствия деятельности не являются обязательными и подлежат обсуждению». Предлагаемое ученым определение игры содержит шесть параметров.

1. Правила: игры основаны на правилах.
2. Результат: у игр есть переменные, поддающиеся количественной оценке результаты.
3. Ценность: разные потенциальные исходы игры назначаются по-разному. Ценности: некоторые из которых являются положительными, некоторые – отрицательными.
4. Усилия: игрок прилагает усилия, чтобы повлиять на результат.
5. Привязанность игрока: игроки привязаны к результатам игры в контексте ощущений. Игрок будет победителем и «счастливым», если произойдет положительный исход, а проигравшим и «недовольным», если случится негативный исход
6. Обсуждаемые итоги: в одну и ту же игру [набор правил] можно играть с реальными итогами или без них [1].

Было упомянуто много причин, касающихся использования современных технологий в сфере образования, многими учеными в сфере педагогики. Е.И. Машбиц говорит о целом ряде преимуществ, которые несут данные технологии, в особенности их преимущества перед классическими методами обучения. К ним исследователь относит следующие тезисы.

1. При помощи ИКТ появляются все больше и больше способов представления информации. ИКТ позволяют работать с ши-

роким мультимедийным спектром, таким как использование изображений, цвета, звука. Это помогает создавать среду, идентичную настоящей.

2. Повышение мотивации. Рост данного фактора происходит из-за объективного и здорового стимулирования и одобрения при нахождении правильных способов решения проблем.

3. Компьютерные технологии повышают интерес обучающихся к самому учебному процессу. Это позволяет учащимся понять и реализовать собственный потенциал.

4. Новые способы решения задач, а также возможности для контроля процесса их решения и способов их постановить. Благодаря ИКТ, процессы, связанные со всеми моментами касательно учебного процесса, становятся более гибкими, поскольку появляется возможность создавать среду, необходимую для решения задач (например, создание ситуации, явлений, их анализ).

5. Множество инструментов для контроля деятельности учащихся. Эти инструменты позволяют также понять, как происходит контролирование деятельности, обеспечивая тем самым более гибкий способ обеспечения контроля над образовательным процессом.

6. ИКТ благоприятно влияют на учеников в контексте развития способов собственного анализа (рефлексия). Учащиеся могут более полно и трезво оценивать собственные навыки при помощи компьютера, увидеть результаты своей работы, а также допущенные ошибки, которые позже можно будет исправить. Мгновенная обратная связь, которая является огромным преимуществом ИКТ, существенно облегчает анализ работы [2–5].

Существует некоторое количество подходов для того, чтобы дать определение компьютерной игры, связанной с развитием. Наиболее близкой нам видится понимание этого явления О.Б. Кремером, и дальше мы будем опираться на него. О.Б. Кремер дает определение компьютерным играм, направленным на развитие чего-либо, целью которых является создание и дальнейшее разви-

тие умственных способностей, умение определить цель, способности соотношения изображений в игре, со своими мыслями и действиями в ней, тем самым развивая воображение.

У развивающих компьютерных игр есть много классификации. Их также можно поделить на разные виды, смотря какие функции и задачи они выполняют. Далее следует дать определение основным типам игр, которые можно использовать в учебном процессе, на основе анализа работ разных ученых (М. Годлевский, С.Л. Новоселов, С.А. Шмаков, Ф. Фребель).

1. Конструкторские программы. Такие игры предполагают необходимость к тому, чтобы сложить фигуру либо, напротив, разобрать ее на части. Такие программы чаще положительно влияют на целый ряд навыков и умений. Например, на восприятие, координацию, образное мышление, усердие и терпение.

2. Драматизации («конструкторы сказок»). Такой вид программ предполагает под собой слияние редакторов как текста, так и графики. Они позволяют создавать, а затем воспроизводить изображения, чтобы в дальнейшем использовать их для задания, которое, как правило, требует пройти «сказку». Такие программы особенно полезны в использовании при работах в группе. Они помогают развивать такие навыки, как: воображение, восприятие, речевые навыки, коммуникабельность.

3. Развивающие компьютерные программы, направленные на развитие зрительно-моторной координации в пространстве. Основная задача игр – быстро поймать движущуюся фигуру, протащить предмет через лабиринт.

4. Головоломки, игры на развитие логического мышления. Эти игры чаще положительно сказываются на таких навыках, как мышление и воображение. При помощи них появляются способности к автономной (самостоятельной) работе, пониманию причинно-следственных связей, благоприятно влияющие на самооценку, что в

свою очередь повышает инициативу, которую ученики проявляют на занятиях.

5. Игры на развитие внимания и памяти. Эти игры, как и следует из названия, в основном направлены на появление и дальнейшее формирование таких навыков, как: развитие произвольного внимания, памяти, а также помощь в развитии усидчивости и терпении.

Далее будут рассмотрены дидактические игры, их виды¹, и как они используются в дидактических (учебных) целях [6–8].

Игры, которые используются в учебных целях, имеют много отличительных черт, касательно их обучающего содержания, правил, которые они содержат, и действий, необходимых для достижения результата. Также стоит упомянуть и о роли куратора в играх, а также функции, связанные с познанием. Все эти признаки можно отнести к играм.

Самыми современными и наиболее перспективными считаются игры, которые могут воссоздавать какие-либо жизненные ситуации, схожие с реальными. Ими могут выступать ролевые игры-конференции либо же ведение дискуссии на определенную тематику. Также к ним можно отнести игры, где происходит связь между несколькими предметами (межпредметные игры). Такого рода игры выполняют не только учебную функцию, но и формируют определенное мировоззрение, имеют влияние на эмоции реципиента и могут помогать в формировании его личности.

Игры, формой которых является создание или имитация модели чего-либо, называют имитационно-моделирующими дидактическими играми. Эти игры особенно сложны в организации, поскольку требуют большого количества времени и усилий на их подготовку, проведение, а также ведение дискуссии после их окончания. Обычно перед тем, как проводить такую игру, создается модель того, как гипотетически она может пройти, и какие трудности могут возникнуть.

¹ Web 2.0 – сервисы для образования. URL: <https://sites.google.com/site/badanovweb2> (дата обращения: 28.01.2021).

Игры такого типа также могут нуждаться в пробной репетиции для последующего более грамотного воспроизведения и четкого понимания трудностей спорных возникающих моментов. Также имеет место распределение ролей. Роли могут распределяться как организатором, так и самими учащимися. Как упоминалось выше, необходимо несколько репетиций, в особенности если речь идет о распределении ролей, поскольку нужно время для знакомства с ролью и дальнейшего процесса вхождения в нее. Для учебного плана важным моментом будет являться дискуссия самого процесса игры и ее результатов при условии того, что ученики не будут пассивными, а будут активно участвовать в споре.

Обучающие компьютерные игры также позволяют ученикам приобрести базовые навыки владения компьютером и другой техникой. С помощью данных игр ученики развивают навыки, связанные непосредственно со знанием грамотной и безопасной работы на компьютере, а также, например, с языками программирования. Также стоит принимать во внимание, что учебные игры могут использоваться на уроках самых разных учебных дисциплин.

Игры, основной целью которых является создание ситуации или создание гипотетической модели ситуации и ее дальнейшее воспроизведение, называют играми делового типа. При помощи данных игр ученики могут приобрести знания и опыт, как можно решить задачи профессионального характера с гораздо более эффективным результатом. Такие игры популярны в старших классах либо на практиках производственного типа. Также они находят свое место и на курсах, связанных с повышением квалификации сотрудников на самых разных предприятиях и в учреждениях. Обучение при помощи данных игр чаще всего имеет цель создания и развития умений и навыков в четко выделенных ситуациях и условиях, а также их многократного повторения и доведения до автоматизма (например, умение находить нужную информацию и анализировать ее, а так-

же проводить анализ ситуации как можно быстрее и четче, решать проблемы, возникающие спонтанно, и умение создавать план дальнейших действий, в особенности в условиях, которые могут меняться). Особенностью, которую также стоит упомянуть, является подбор определенного дидактического материала, а также построение модели со всеми ее функциями, имитирующей ситуацию на производстве. Все вышесказанное дает огромный простор для использования таких игр в реальных условиях производства и различных видов профессиональной деятельности.

Когда дело доходит до изучения распространения игр, а в особенности компьютерных игр, неиспользования их в контексте воссоздания чего-либо, они являются одним из самых необычных и перспективных инструментариев, посредством которых можно производить процесс обучения. При помощи данных, основанных на исследованиях целого ряда ученых, число которых постепенно увеличивается в данной сфере [9–11], можно сделать вывод о растущем интересе педагогов к новой форме обучения при помощи компьютерных игр. Однако многие педагоги не имеют представления о том, как можно реализовать весь мощный образовательный потенциал, который несут игры, либо относятся к нему с предубеждением. Также стоит отметить, что некоторые не могут либо не видят, как можно включить их в образовательный процесс в школе. Но, как и было сказано выше, потенциал у данной формы обучения огромен. Получение знаний не является второстепенной задачей при игре, не стоит считать, что каждая секунда игры призвана чему-либо обучить. На данный момент компьютерные игры либо программы могут быть связаны с образовательным процессом через образовательные игры, но они слишком просты, а игровой процесс в них скучен [12].

Данные статистики, а также экономические данные показывают, что рынок игр переживает бурный рост, в то время как на рынке образования происходит застой. Как полагает С. Эгенфельдт-Нильсен, такие пе-

ремены появляются благодаря росту понимания индивидами, что игры должны быть интересны в первую очередь ученикам, а не полагаться на желания родителей либо педагога. Опыт, связанный с игровым процессом, должен заинтересовать учащихся, не быть искусственным, хоть он и должен преследовать образовательные цели, но не должен быть просто сборником дидактических материалов, спрятанных под личиной игры. Принципы, касательно теоретической части, находящиеся в базисе данного подхода, который также опирается на компьютерные игры и включает их в свои методы, стоит искать в теории социокультуры и образования [13]. Эта теория говорит о том, что при повсеместном использовании игр как средства обучения нужно делать акцент на всех участников процесса (ученики и педагоги), а также на процесс взаимодействия между ними, их культуры и опыта. Также стоит остановиться на таком подходе, как конструкционистский [14], согласно которому «конструирование знания как значимого посредством ориентации в социальном контексте становится первостепенным. Вместо того, чтобы воспринимать контент, навыки и отношения, как присущие пользователю, знания передаются культуре, инструментам и сообществам. Компьютерные игры также определенно являются виртуальными площадками для реального обучения, из этого следуют объекты, связанные с обучением. Абстрактные и вне контекста стоит исключить для того, чтобы основной упор был на кооперативность и работу в группе для успешного формирования знаний, как правило, среди учащихся. Важные части таких гуманистических подходов, а также подходы, связанные с коммуникацией и конструктивизмом, должны быть учтены, чтобы была возможность создать последовательную методику, то есть успешное выполнение философии интегрирования.

Далее следует рассказать об игровой методологии и ее принципах.

Чтобы подход имел успех и работал, нужно чтобы он был корректно оформлен в рамках определенной методологии, как уже

говорилось выше. Под понятием «методология», прежде всего, понимается комплекс принципов, действий, направленных на выполнение дидактических задач и целей. Кроме его согласования с подходом, который является эталоном, он должен являть собой инструкцию того, какие методы или техники можно и нужно использовать в образовательном процессе. В данном случае, какие методы на основе компьютерных игр в качестве наиболее результативного средства можно использовать в обучении языку и обучении в целом. Поэтому методология, соответствующая всем требованиям, и носит название игровой. Слово “Ludic” (игривость, игривый) является ключевым. Его значение также являет собой обозначение игривости в таких науках, как философия, антропология. Явление социального характера, которое обозначает качество и состояние, не только в детском возрасте, но и во всех возрастах, которые происходят и получаются из ситуаций, связанных с игрой [15]. Внутреннее отношение имеет характер свободы, креативности, не имеет причин, а также тесно связано с окружающим миром и отношениями в нем. Из всего вышесказанного следует сделать вывод, что процесс обучения не несет цели быть забавным или же веселым. Процесс обучения должен относиться с должным уважением к этому, одному из главных состояний всего человечества. Состоянию, благодаря которому человек с младых лет является основным источником для различных опытов, открытий и самого взросления [16]. Все это является столпами образования, в самом широком его понимании. В игровой методике изучения языка особое внимание уделяется следующему.

1. Контексты обучения: надлежащая игровая среда обучения должна также учитывать социальную динамику, отношения в группе сверстников, способствовать сотрудничеству и, где это возможно, совместному построению знаний, начиная с реальных коммуникативных потребностей учащихся – по образцу языка сообщества [17]. Центральная роль учащегося: «учащийся» – это не абстрактное понятие, это означает «человек в

процессе достижения цели». Его личность, его эмоциональность, его аффективность, его социально-прагматические и коммуникативные потребности, его выбор, а также пол, возраст, стиль обучения и так далее должны быть приняты во внимание. В этой игре постоянно развивающегося образовательного процесса учащийся играет ведущую роль с взаимосвязанными «правами» и «обязанностями» – как и в играх, он или она является главным героем.

2. Осмысленное обучение: когда учащиеся являются теми, на что направлено основное внимание образовательного процесса. Чтобы создать лучшие условия для надлежащего обучения, объекты учебы должны быть тесно связаны с уже существующими структурами когнитивного характера, с последующим их внедрением в прошлые знания. Учебные объекты должны быть связаны с их ранее существовавшими когнитивными структурами и включены в предыдущие знания, создавая оптимальные условия для серьезного обучения.

3. Многовариантность и подвижность: в процессе обучения в основном мы пользуемся такими органами чувств, как зрение и слух, но они не являются единственными органами, при помощи которых происходит процесс обучения. Самыми продвинутыми методами обучения языку при помощи игр являются те, которые используют так называемые TPR (Total Physical Response) структуры. Метод полного физического реагирования подходит для всех возрастов, независимо от их уровня знаний [18]. На данный момент существует много инструментов, которые могут помочь в осуществлении этого метода (например, Microsoft Kinect, Sony PlayStation Move).

4. Плюрикультурализм и культурный релятивизм: методология, которая дает нужный импульс для того, чтобы двигать образование, связанное с изучением языков, не может упускать из виду такой факт, как равное значение каждой культуры и, следовательно, каждого языка. Это следует из того, что не существует возможности оценки каж-

дой культуры с «монолитной культурной» точки зрения. Необходимо не забывать о всем спектре языков и, следовательно, культур, а также поощрять проявление интереса к ним. В этом и проявляется мощный потенциал игр, когда разговор заходит о формировании интереса и дальнейшего распространения такого вида важных понятий.

Таким образом, принимая методику, при помощи которой и будет происходить процесс обучения языку, можно понимать процесс переосмысления, какие роли играют основные факторы, знаменующие процесс обучения. Необходимо четкое понимание и принятие во внимание таких понятий и факторов (в особенности используя методы, связанные с играми), как: учащийся, педагог, объект (язык), обстановка. Основные роли учащегося (активная, проактивная, если позволяет возможность, совместная, а также ответственная) уже были упомянуты. Касательно таких моментов, как контекст и обстановка, то о них будет рассказано дальше, поскольку в них входят вопросы технического и организационного характеров. Если же говорить о педагоге, то так называемая традиционная модель *magister ex cathedra* не дает нужного эффекта. Это следует из того, что хотя эта модель и передает знания ученикам, но, несмотря на то, что она может передавать их идеально, она не учитывает интересы ученика, не влияет на его мотивацию и не является увлекательной, попросту говоря, не ориентирована на учащегося. Более продуктивным видится, если бы педагог играл роль так называемого координатора, при помощи которого и происходило обучение (передача знаний, показ и продвижение каких-либо ресурсов). Иными словами, поменять роль преподавателя на роль так называемого наставника, который будет оказывать необходимую помощь в процессе обучения. Если мы попытаемся охарактеризовать такую роль педагога, то она видится как некое слияние преподавателя и директора, который выполняет следующие функции.

1. Указывает путь учащимся, другими словами, курирует и присматривает за уче-

никами. Он держит их мотивацию в тонусе, указывает, на какие важные моменты стоит обратить внимание, следит за тем, как они вовлечены в образовательный процесс, осуществляет контроль над группой, вносит предложения в какие-либо виды активностей, а также производит процесс их организации и дальнейшего осуществления, также он делит ответственность с учениками за реализацию учебных целей, которые были запланированы.

2. Производит процесс обучения, но он также должен понимать, что суть педагога заключается не только в процессе передачи знаний, а в том, чтобы при помощи него ученик активно развивался как человек (*non scholae sed vitae* – мы учимся не для школы, а для жизни).

3. Способствует не просто передаче информации, а к появлениям каких-либо ценностей.

Активное применение и продвижение мотивации использовать компьютерные игры как способ изучения языков делает педагога не просто преподавателем языков, а неким учителем технических дисциплин и наук. Другими словами, преподаватель становится неким ориентиром того, как правильно и эффективно использовать ИКТ-технологии. Если касаться роли, которая отводится компьютерным играм относительно объекта обучения, под которым понимается сам язык во всех его аспектах, то роль игр видится невероятно гибким инструментом. Можно сказать, что игры, по своей сути, являются средством изучения языка, являясь одним из важных источников его получения, в самых разных формах, будь то видео, либо аудио, а также текст. Характер получения языка может быть разным. К примеру текст, который может содержаться в игре и представляет часть, которая отвечает за повествование, может оказаться и в самом интерфейсе. Также можно отметить и то, что игры несут в себе огромный потенциал для построения и формирования элемента коммуникации, приводя в пример онлайн-игры. Во многом все зависит от вида и жанра игры: некоторые позволяют тренировать навыки языка, свя-

занные с его прагматичным использованием, другие же позволяют тренировать навыки взаимодействия, тем самым формируя понимание того, как выстраивать процесс коммуникации. Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что от выбора игры зависит процесс обучения языку, и поэтому педагог должен учитывать все достоинства и недостатки при выборе игры, ориентируясь не только на ее содержание или используемую в ней лексику (так называемое *errors of edutainment*, то есть ошибки обучения как развлечения), им также должны учитываться другие аспекты, связанные с языком, например: функции касательно процесса коммуникации, насколько достоверен язык в игре, какие аспекты, относительно культуры, содержатся в ней, а также насколько интересна игра для учеников и ее значимость для них [19]). Компьютерные игры видятся как не столь средство, при помощи которых можно обучить языку, а как некий подход к нему, при помощи которого можно ощутить на собственном опыте интерес к изучению языка, именно изучению на практике, а не простому заучиванию.

Следующее, чего стоит коснуться, это постановка вопросов, выделение прерогативы и предложений. Компьютерные игры хотя и являются хорошим инструментом для того, чтобы вызвать интерес к языку и его дальнейшему формированию, но должны быть встроены в систему, главной целью которой будет появление мотивации к тому, чтобы изучать язык, то есть не стоит полагаться на игры как на единственное средство изучения языка. Мотивация сама по себе является непростым явлением, но именно она должна занимать главенствующую роль в процессе обучения. Первоначальное негативное впечатление может вызвать встречу с повышением так называемого аффективного фильтра [20; 21], после которого можно увидеть воочию снижение интенсивности и упорства в желании изучать язык. Поэтому использовать данный способ обучения языкам на основе компьютерных игр стоит, учитывая все нюансы. При выборе подходящей игры следует учитывать как минимум два фундамен-

тальных принципа фазы мотивации. Исследование: видеоигры выводят саму концепцию исследования на новый уровень смысла по сравнению с другими инструментами и традиционными средствами массовой информации, позволяя действовать от первого лица и участвовать, а также контролировать и свободу передвижения в цифровой среде. Это опыт, максимально приближенный к эго учащегося. Культура: явная грамматика обычно не мотивирует учащихся к изучению второго или иностранного языка, или, по крайней мере, не в такой степени, как культурный субстрат. Компьютерные игры дают возможность активного участия, позволяют испытать опыт собственной персоной, оказаться и ощутить иную среду, а не быть пассивным наблюдателем. Также они могут способствовать иному взгляду на мир или явления, характер которых может выделяться такими способами, как разные примеры мышления либо поведения и других аспектов, связанных с жизнедеятельностью. Существует еще один подход, который использовался как способ изучения истории при помощи игр такими людьми, как К. Сквайр и С. Эгенфельдт-Нильсен, при помощи которого можно изучать языки с большой эффективностью [9; 22]. По сути, игры могут быть как некое средство поддержки обучения, как средство усиления этапа обучения, который предшествует оценке. То есть в данной системе их роль сводится к тому, чтобы провести организацию и систематизацию всех предшествующих языковых структур, а также структур, связанных с процессом коммуникации, направляя их на работу в симитированной ситуации, идентичной настоящей. Далее следует вопрос, может ли учебная аудитория быть эффективной средой для использования такого способа обучения? Или сам характер игр и, следовательно, обучения при помощи них невозможен в данной среде? Однозначного ответа на данный вопрос не существует. Конечно, у школ есть возможности для того, чтобы создать определенную игровую среду. Это происходит из-за того, что школы собирают сообщество учащихся,

каждый из которых уникален, со своими привычками, опытом, знаниями, и хотя бы одного преподавателя. Но при включении игр в образовательный процесс можно столкнуться с трудностями, что их вряд ли можно включить в расписание, а сам класс по своему построению вносит дополнительные трудности во внедрение данного способа. Банальным фактом также может являться недостаточная технологическая оснащённость школы. Также сама идея включения игр в образовательный процесс, как средство для обучения, вызывает недоверие среди учителей, директората, родителей, которые видят в них всего лишь средство для развлечения и не верят в их потенциал для обучения. Если оставить игры в их естественной среде обитания, другими словами, дома, часть проблем может быть решена. Но при этом появляются другие проблемы, а именно, отсутствие мотивации, на что может опираться обучение, поскольку является сильнейшим стимулом. Также можно отнести к таким проблемам и отсутствие педагога и его поддержки, а также отношение к игре как форме домашнего задания. Для данных проблем можно предложить решение, связанное с использованием смешанной установки. Данные инструменты, в зависимости от того, как ими пользоваться, можно применять либо в классе, либо дома, когда появляется нужда в них. При этом можно руководствоваться различными инструкциями и целями образовательного процесса. Из всего вышесказанного следует то, что игры могут не терять свой образовательный потенциал и использоваться, когда при помощи них можно получить наилучший результат и эффективное достижение образовательных целей.

На данный момент игры находят свое отражение в парадигме образования, связанного с языками. То есть как некий метод, при котором происходит обучение им, а также как инструмент, хоть и еще не полностью проверенный и экспериментальный, но который следует принять во внимание и не недооценивать его. На сегодняшний день обучение при помощи компьютерных игр является

многообещающим, но всего лишь одним из многих вариантов, и он далеко не самый легкий в исполнении и установлении. Условие, которое должно быть соблюдено для получения этого успеха – это знание того, как правильно использовать prerogatives игр, а именно, их образовательную часть. С. Энгфельдт-Нильсен говорит, что не важно, являются ли педагоги сами игроками, но они должны быть знакомы с этим инструментом, поскольку он позволяет заинтересовать обучающихся. Если же педагог не располагает достаточным количеством знаний о данном инструменте, то он будет испытывать трудности первое время, но это в свою очередь может позволить педагогу получать знания наравне со студентами. Несмотря на это, педагогу все же стоит располагать информацией об играх в нужном количестве, и поэтому преподавателей следует обучать тому, какие преимущества несет обучение языку при помощи игр, а также как выбирать нужные и оценивать их образовательный потенциал, моменты касательно организации и оценивания деятельности, а также немаловажно, способствовать формированию здоровых и

безопасных привычек, связанных с играми. Из всего вышесказанного следует, что образование должно быть заново рассмотрено и пройти процесс преобразования, чтобы успешно справиться с такой методологической проблемой. Призывы включить такое медиаобразование в программы обучения для педагогов иностранных языков находят свое отражение в таких международных документах, как Европейский профиль обучения преподавателей языков и проект A.N.D.R.O.M.E.D.A. [23]. Стоит пожелать и надеяться на то, что будет сделан шаг вперед и произойдет полноценное и окончательное включение компьютерных игр в учебные пособия для учителей, преподающих иностранные языки, которые будут использоваться, принимая во внимание все их особенности и в соответствии с потребностями всех классов. Главная цель заключается в том, чтобы, в конце концов, появилось доверие к данному виду медиа-среды и появилось понимание, что игры могут быть средством образования, а игра – еще одним понятием, обозначающим обучение.

Список литературы

1. Juul J. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness // Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings / ed. by M. Copier, J. Raessens. Utrecht: Utrecht University, 2003. P. 30-45.
2. Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения. М.: Педагогика, 1988. 193 с.
3. Гаврилова Т.И., Тимофеева Н.М. Исследование готовности школьников к проектированию развивающих компьютерных игр // Концепт. 2014. № 6. С. 6-10.
4. Максимова Н.А., Гаврилова Т.И. Методические особенности применения развивающих компьютерных игр в учебном процессе // Концепт. 2015. № 8 (август). С. 61-65.
5. Максимова Н.А. Система формирования технологической культуры учителя // Современные проблемы науки и образования. 2013. № 1. Ст. 266.
6. Кремер О.Б. Оригинальные компьютерные игры как средство педагогической коммуникации для реализации индивидуализированного обучения в коррекционной школе 8-го вида // Вопросы интернет-образования. 2004. № 20. С. 54-58.
7. Максимова Н.А. Методические особенности изучения дисциплины «Аудиовизуальные технологии обучения информатике» // Информатика и образование. 2009. № 3. С. 97-99.
8. Максимова Н.А. Особенности использования информационно-образовательной среды в рамках инклюзивного обучения // Современные проблемы науки и образования. 2014. № 4. Ст. 55.
9. Egenfeldt-Nielsen S. Educational Potential of Computer Games. N. Y.: Continuum, 2007.
10. Felicia P. Digital Games in Schools. A Handbook for Teachers. Brussels: European Schoolnet, 2009.
11. Lombardi I. Upgrading language teachers: language educators, techno-educators, edurectors? // "Innovations in Technology-Mediated Language Learning", CCERBAL Conference. Ottawa: University of Ottawa, 2012.

12. Gee J.P. What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. N. Y.: Palgrave Macmillan, 2007.
13. Wertsch J.V. Voices of the Mind: A Sociocultural Approach to Mediated Action. Cambridge: Harvard University Press, 1991.
14. Papert S., Harel I. Constructionism. N. Y.: Ablex Publishing Corporation, 1991.
15. Huizinga J. Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur. Amsterdam: Pantheon, 1939.
16. Bruner J.S. Child's Talk. Learning to Use Language. N. Y.: W.W. Norton and Company, 1983.
17. Curran C.A. Counseling-Learning in Second Languages. Apple River Press, 1976.
18. Asher J.J. The total physical response: theory and practice // Native Language and Foreign Language Acquisition / by ed. H. Winitz. New York Academy of Sciences, 1997. P. 324-331.
19. Wilkins D.A. Notional Syllabus. Oxford: Oxford University Press, 1976.
20. Krashen S.D. Principles and Practice in Second Language Acquisition. Oxford: Pergamon Press, 1982.
21. Krashen S.D. The Input Hypothesis. L.: Longman, 1985.
22. Squire K. Replaying History. Learning World History through playing Civilization III. Indianapolis: Indiana University, 2004.
23. Kelly M., Grenfell M. European Profile for Language Teacher Education: A Frame of Reference. Southampton: University of Southampton, 2004.

References

1. Juul J. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht, Utrecht University Publ., 2003, pp. 30-45.
2. Mashbits E.I. *Psikhologo-pedagogicheskiye problemy komp'yuterizatsii obucheniya* [Psychological and Pedagogical Problems of Computerization of Education]. Moscow, Pedagogika, 1988, 193 p. (In Russian).
3. Gavrilova T.I., Timofeyeva N.M. Issledovaniye gotovnosti shkol'nikov k proyektirovaniyu razvivayushchikh komp'yuternykh igr [Study of the readiness of school student to design developing computer games]. *Kontsept* [Concept], 2014, no. 6, pp. 6-10. (In Russian).
4. Maksimova N.A., Gavrilova T.I. Metodicheskiye osobennosti primeneniya razvivayushchikh komp'yuternykh igr v uchebnom protsesse [Methodic features of the use of educational computer games in the educational process]. *Kontsept* [Concept], 2015, no. 8, pp. 61-65. (In Russian).
5. Maksimova N.A. Sistema formirovaniya tekhnologicheskoy kul'tury uchitelya [The system of formation of the teacher's technological culture]. *Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya* [Modern Problems of Science and Education], 2013, no. 1, artcl. 266. (In Russian).
6. Kremer O.B. Original'nyye komp'yuternyye igry kak sredstvo pedagogicheskoy kommunikatsii dlya realizatsii individualizirovannogo obucheniya v korrektsionnoy shkole 8-go vida [Original computer games as a means of pedagogical communication for the implementation of individualized learning in a correctional school of the 8th type]. *Voprosy internet-obrazovaniya* [Issues of Internet education], 2004, no. 20, pp. 54-58. (In Russian).
7. Maksimova N.A. Metodicheskiye osobennosti izucheniya distsipliny «Audiovizual'nyye tekhnologii obucheniya informatike» [Methodic features of studying the discipline "Audiovisual Technologies of Teaching Informatics"]. *Informatika i obrazovaniye* [Informatics and Education], 2009, no. 3, pp. 97-99. (In Russian).
8. Maksimova N.A. Osobennosti ispol'zovaniya informatsionno-obrazovatel'noy sredy v ramkakh inkluzivnogo obucheniya [Features of the use of the information and educational environment in the framework of inclusive education]. *Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya* [Modern Problems of Science and Education], 2014, no. 4, artcl. 55. (In Russian).
9. Egenfeldt-Nielsen S. *Educational Potential of Computer Games*. New York, Continuum Publ., 2007.
10. Felicia P. *Digital Games in Schools. A Handbook for Teachers*. Brussels, European Schoolnet Publ., 2009.
11. Lombardi I. Upgrading language teachers: language educators, techno-educators, edurectors? *"Innovations in Technology-Mediated Language Learning", CCERBAL Conference*. Ottawa, University of Ottawa Publ., 2012.
12. Gee J.P. *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York, Palgrave Macmillan Publ., 2007.

13. Wertsch J.V. *Voices of the Mind: A Sociocultural Approach to Mediated Action*. Cambridge, Harvard University Press, 1991.
14. Papert S., Harel I. *Constructionism*. New York, Ablex Publishing Corporation, 1991.
15. Huizinga J. *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*. Amsterdam, Pantheon Publ., 1939. (In German).
16. Bruner J.S. *Child's Talk. Learning to Use Language*. New York, W.W. Norton and Company Publ., 1983.
17. Curran C.A. *Counseling-Learning in Second Languages*. Apple River Press, 1976.
18. Asher J.J. The total physical response: theory and practice. *Native Language and Foreign Language Acquisition*. New York Academy of Sciences, 1997, pp. 324-331.
19. Wilkins D.A. *Notional Syllabus*. Oxford, Oxford University Press, 1976.
20. Krashen S.D. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford, Pergamon Press, 1982.
21. Krashen S.D. *The Input Hypothesis*. London, Longman, 1985.
22. Squire K. *Replaying History. Learning World History through Playing Civilization III*. Indianapolis, Indiana University Publ., 2004.
23. Kelly M., Grenfell M. *European Profile for Language Teacher Education: A Frame of Reference*. Southampton, University of Southampton Publ., 2004.

Информация об авторе

Шмелев Богдан Александрович, ассистент кафедры лингвистики и гуманитарно-педагогического образования, Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация, shmeliobogdan@yandex.ru, [https://orcid.org/ 0000-0002-5233-135X](https://orcid.org/0000-0002-5233-135X)

Статья поступила в редакцию 01.03.2021
Одобрена после рецензирования 29.03.2021
Принята к публикации 30.04.2021

Information about the author

Bogdan A. Shmelev, Assistant of Linguistics and Humanitarian and Pedagogical Education Department, Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation, shmeliobogdan@yandex.ru, [https://orcid.org/ 0000-0002-5233-135X](https://orcid.org/0000-0002-5233-135X)

The article was submitted 01.03.2021
Approved after reviewing 29.03.2021
Accepted for publication 30.04.2021