

Научная статья
УДК 372.881.1+373.5+004.9
DOI 10.20310/1810-0201-2021-26-194-97-103

Формирование лексических навыков речи школьников средней школы на основе 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. Цель исследования заключена в обосновании дидактического потенциала обучающих компьютерных игр в формировании лексических навыков речи у школьников. Проведен анализ основных умений, которые формируются при изучении лексики. Рассмотрены основные лексические навыки и их разделение на навыки продуктивные и рецептивные. Проведен анализ основных принципов, при которых происходит процесс изучения иностранных слов. Рассмотрены основные преимущества, связанные с обучением лексике при помощи компьютерных игр. К ним можно отнести: поощрение творческого подхода, возможность создания работы в команде, легкую адаптацию для всех возрастов и всех языковых уровней. Проанализированы причины роста популярности игр в контексте обучения. Эти причины включают в себя: интерес, который возникает у учеников на занятиях при помощи игр; благоприятное влияние на образовательный процесс; появление потребности в создании такой среды обучения; появление навыков самостоятельной работы. Научная новизна состоит в обобщении опыта обучения лексике на основе компьютерных игр. Также проведен анализ основных преимуществ, связанных с обучением лексике иностранного языка школьников при помощи компьютерных игр, и рассмотрены причины роста популярности игр в контексте обучения иностранным языкам. В результате был сделан вывод о положительном влиянии компьютерных игр в обучении иностранному языку и улучшении лексических навыков школьников.

Ключевые слова: лексические навыки, обучение иностранному языку, обучающие компьютерные игры

Для цитирования: Шмелев Б.А. Формирование лексических навыков речи школьников средней школы на основе обучающих компьютерных игр // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. Тамбов, 2021. Т. 26, № 194. С. 97-103. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2021-26-194-97-103>

Development of lexical speech skills of high school students based on educational computer games

Bogdan A. SHMELEV

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

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



Abstract. The purpose of the study is to substantiate the didactic potential of educational computer games in the development of lexical speech skills in high school students. We analyze the basic skills that are formed in the study of vocabulary. The basic lexical skills and their division into productive and receptive skills are considered. The analysis of the basic principles under which the process of learning foreign words takes place is carried out. The main advantages associated with learning vocabulary using computer games are considered. These include: encouraging creativity, the ability to create teamwork, easy adaptation for all ages and all language levels. The reasons for the growing popularity of games are analyzed in the context of training. These reasons include: interest that students have in class through games; beneficial effect on the educational process; the emergence of a need to create such a learning environment; the emergence of skills of independent work. Scientific novelty consists in the generalization of the experience of teaching vocabulary based on computer games. We also analyze the main advantages associated with teaching foreign language vocabulary to high school students using computer games and consider the reasons for the growth in popularity of games in the context of foreign languages teaching. As a result, a conclusion is made about the positive influence of computer games in foreign language teaching and improving the lexical skills of high school students.

Keywords: lexical skills, foreign language teaching, educational computer games

For citation: Shmelev B.A. Formirovaniye leksicheskikh navykov rechi shkol'nikov sredney shkoly na osnove obuchayushchikh komp'yuternykh igr [Development of lexical speech skills of high school students based on educational computer games]. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki – Tambov University Review. Series: Humanities*, 2021, vol. 26, no. 194, pp. 97-103. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2021-26-194-97-103> (In Russian, Abstr. in Engl.)

ВВЕДЕНИЕ

Важное условие, при котором можно достичь успеха в процессе коммуникации, – это знание лексики в достаточном количестве, а также постепенное увеличение ее уровня. В начале средней школы учащиеся должны усвоить лексические единицы, в объеме около 400 новых лексических единиц; в конце средней школы к уже изученным лексическим единицам добавляется еще около 300

новых лексических единиц. Словарный запас очень важен в изучении иностранного языка. В контексте его изучения стоит уделить больше времени на дальнейшее пополнение этого запаса. Ученики должны быть заинтересованы в пополнении своего словарного запаса, поэтому необходимы самые различные методы и стратегии обучения иностранным языкам. Для этого мы можем использовать такие упражнения, как тексты, предназначенные для чтения. Также стоит отметить

и использование других материалов, при помощи которых у учеников возникает интерес к последующему росту собственных знаний и навыков. Этим материалом являются компьютерные игры. Поскольку существует необходимость в создании условий, которые положительно влияют на мотивацию учащихся, повышении лексического уровня знаний, обучение иностранным языкам при помощи игр может помочь в этом. Важность формирования лексических навыков речи при помощи обучающих компьютерных игр является актуальностью данного исследования.

Для достижения цели решаются следующие задачи:

- проведение анализа научной литературы по теме исследования;
- анализ основных проблем, с которыми могут столкнуться ученики при изучении лексики;
- рассмотрение причины роста популярности игр в контексте обучения;
- выявление основных преимуществ компьютерных игр при обучении лексике иностранного языка.

При решении задач использовались такие методы исследования, как анализ научной литературы по методике обучения иностранным языкам, метод изучения и обобщение педагогического опыта обучения иностранным языкам.

Теоретической базой послужили труды, посвященные проблеме формирования лексических навыков [1; 2], применения игр в контексте обучения иностранным языкам [3–7].

Практическая значимость заключается в обосновании лингводидактического потенциала обучающих компьютерных игр.

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ЛЕКСИКЕ

Современная методика обучения иностранным языкам предполагает работу над лексикой как сферу задач, при помощи которых появляются речевые умения. Общее определение лексики – это совокупность слов, которые входят в состав языка, но к этому разделу можно отнести и фразеологизмы,

сокращения. Основной единицей в языке является слово. Именно оно является средством для того, чтобы можно было выразить различные аспекты, такие как поступки, явления, состояния и др. Также оно является важным элементом в коммуникации, поскольку является основой речевого общения. Слово можно назвать одним из сложнейших явлений, а также стоит подчеркнуть его многообразие. Также стоит упомянуть форму слова. В основном под формой подразумевают конструкцию и грамматические формы, также такие элементы, как фонетика и орфография слова. Чтобы понимать речь и уметь выражать свои мысли, важно владеть словарным запасом. Без него все вышеперечисленное невозможно. Поэтому важно отвести работе над лексикой при изучении иностранного языка как можно больше времени. Лексика важна как в рецептивной деятельности (чтение, аудирование), так и в продуктивной (письмо, говорение). Основными умениями, которые формируются при изучении лексики иностранного языка, являются:

1) освоение формы лексического минимума, а также его смысла в контексте учебной программы;

2) умение использовать лексику в контексте речевой деятельности (уметь понимать слова и конструкции на слух, понимать лексику при чтении, а также уметь строить процесс коммуникации).

Изучение лексики ставит своей целью формирование лексических навыков, а также их дальнейшее улучшение. Навыки подразумевают под собой использование лексических единиц (слова) и конструкций из памяти, исходя из определенной ситуации, чтобы в дальнейшем при помощи них строить процесс коммуникации и решать проблемы и задачи, связанные с речевой деятельностью [1].

Лексические навыки в свою очередь делятся на продуктивные и рецептивные.

Продуктивными навыками являются те, которые употребляются в речи устной и письменных видов. К этим навыкам можно отнести правильное использование слов и словосочетаний, верное их образование. Все

эти навыки относятся к использованию языка для общения и процессов, связанных с коммуникацией.

Рецептивными навыками являются те навыки, при помощи которых мы можем узнать слова, словосочетания в деятельности, связанной с речью, и понять их. Это касается речевой деятельности в таких видах рецептивного характера, как, например, в чтении, аудировании.

Процесс изучения лексики подразумевает под собой также решение проблем и задач образовательного характера, а не только формирование и дальнейшее развитие речи иностранного языка. Основной задачей можно назвать дальнейшее развитие каких-либо понятий, которые могут быть знакомы ученикам в родном языке. И это понимание и развитие появляются по причине несовпадения размера лексических единиц в двух языках.

Основное при изучении иностранного языка касательно его лексической стороны и в целом – это необходимость формировать и развивать в дальнейшем лексический (словарный) запас. Не стоит забывать о практической части применения языка, то есть об умении строить диалоги и вступать в процесс коммуникации.

Существуют следующие главные принципы изучения иностранных слов:

- 1) изучение лексики на постоянной основе, то есть регулярно;
- 2) с каждым разом увеличивать уровень лексики, начиная с самого простого уровня, постепенно переходя к более сложному;
- 3) уделение времени закреплению уже пройденного материала. Другими словами, повторение;
- 4) стараться использовать новые лексические единицы в своей речи и регулярно их повторять;
- 5) помнить про контекст слов и их употребление в нем, и при помощи него запоминать их;
- 6) мотивация и комфорт. Благодаря этим факторам процесс изучения будет более продуктивным [2].

Пренебрежительное отношение к лексической стороне языка не позволяет ученикам формировать лексические навыки в должной мере, в особенности тем, кто только начинает изучение языка. Это происходило до недавнего времени. Упор при изучении иностранного языка делался на его другие стороны, итогом этого становился недостаточный словарный запас. Изучение других моментов языка, таких как порядок слов, функциональные слова, либо конструкций также негативно сказывалось на лексическом аспекте. Все это и приводит к тому, что ученики в недостаточной мере осваивают раздел лексики, следовательно, их словарный запас не сформирован в достаточной степени, что в свою очередь создает проблемы в будущем [3].

Основным способом изучения лексики является работа со словами, а именно, запоминание слов из различных списков. Встречая незнакомое слово, ученики могут найти его в словаре, что довольно быстро утомляет, тем самым снижая интерес к изучению языка. В 1982 г. произошла цифровая революция, и с ее началом появились новейшие способы для коммуникации и обучения уже при помощи компьютеров и других устройств. Поскольку из-за технологии поменялся сам характер обучения, использование ИКТ на занятиях становится частым явлением. Благодаря технологиям все больше и больше растет популярность компьютерных игр. Это касается также и школ, поскольку при проведении занятий в игровой форме с помощью языковых игр ученики расширяют свою лексику, сами того не подозревая. Игры представляют огромный инструмент для формирования лексических навыков, поскольку в них можно включить различные словари, и перевод слов достигается всего лишь одним щелчком мыши. Все вышеизложенное показывает преимущества и огромный потенциал развития лексической стороны языка при помощи этой технологии. На сегодняшний день важно, чтобы ученики были ознакомлены с этим способом изучения иностранного языка (при помощи ИКТ-технологии, которая является наиболее современной и инно-

вационной) и умели им пользоваться. Благодаря результатам исследований в сфере технологии был сделан вывод, что ученики не просто являются пассивными потребителями получаемой ими информации, но и сами могут принимать участие в ее создании, например, через Интернет.

Определением «новый гуманизм» назвали явление, при котором во всех аспектах изучения иностранных языков было включено использование современных ИКТ. Благодаря этому явлению появился доступ к различной информации, что в свою очередь привело к росту знаний, и поэтому школам не стоит пренебрегать таким потенциалом для расширения знаний, как ИКТ и Интернет. Также стоит упомянуть о таком преимуществе данных технологий, как создание удобной и благоприятной среды для обучения, то есть комфорт. Такая среда позволяет ученикам чувствовать себя увереннее, что в свою очередь улучшает их навыки самостоятельной работы. Компьютер беспристрастен, он предоставляет ученикам полную свободу. Ученики могут просматривать материал или его часть как им удобно и сколько им угодно, получая при этом обратную связь, а также помощь, если она необходима. Это благоприятно сказывается на мотивации, поскольку снижает негативные факторы, такие как стресс. В этом исследовании рассматривается такая проблема, как использование компьютерных игр в обучении иностранным языкам и их эффективность в формировании лексических навыков.

Если говорить об использовании компьютерных игр в обучении иностранным языкам, то можно указать на целый ряд преимуществ. Играм легче заинтересовать учеников, они довольно эффективны и увлекательны. Также немаловажным фактором является их интерактивность и благоприятное воздействие на мотивацию обучающихся. Есть три основных категории, на которые можно поделить данные преимущества:

1) поощрение более творческого подхода к использованию языка, благодаря которому повышается мотивация к обучению;

2) возможность создания командной работы, благодаря чему появляется сплоченность класса;

3) игры позволяют адаптировать их для всех возрастов и языковых уровней, не прикладывая лишних усилий.

Благодаря росту популярности игры привлекли внимание специалистов в сфере обучения по некоторым причинам.

1. Появление потребности в создании такой среды обучения, которая повышает заинтересованность учеников в предмете и учит их самостоятельно находить и решать проблемы. Другими словами, переход от классической модели обучения к более продвинутой.

2. Благоприятное влияние на процесс обучения. Игры и методы обучения благоприятно сказываются на самом понимании предмета обучения.

3. Интерес. Ученики, в особенности нынешнее поколение, проявляют больше активности на занятиях, где есть игровой процесс. Поэтому стоит включать активности, связанные с игровым процессом, постепенно в традиционную модель обучения.

Развитие лексической стороны языка происходит быстрее и качественней у тех учеников, которые изучали язык при помощи игрового процесса, нежели у тех, кто придерживался классических методов и стратегий. На данный момент существуют такие мнения.

Компьютер и собственно обучение с помощью ИКТ пользуются популярностью у учеников разных возрастов. Его различные мультимедийные функции несут в себе огромный потенциал и возможности для обучения на разных этапах. Используя его различные элементы, такие как текст, звук, изображения, видео, можно существенно упростить понимание учениками какого-либо контекста, связанного с лексической стороной языка. К примеру, существуют игры, которые позволяют ученикам сопоставлять слова или же предложения с картинкой на экране. Также компьютер может воспроизводить звуки, облегчая понимание произношения слов. Благодаря этому им становится

легче усваивать как простую лексику, так и лексику более продвинутого уровня. Играя в игры многократно, ученики шаг за шагом увеличивают свой уровень знания лексики не только количественно, но и качественно. Повышая мотивацию и активно вовлекая учащихся в образовательный процесс, игры разбавляют рутинные занятия в классе и являются альтернативой с большим потенциалом.

Необходимо установить проблему и уделить ей должное внимание, если целью является повышение лексических навыков у учеников при помощи этих новых стратегий и методов обучения. Высказываются мнения о том, что игры дают стимул, который так необходим ученикам для изучения языка на занятиях, а также самостоятельно во внеурочное время.

У многих учеников возникает проблема недостаточного словарного запаса, как рецептивного, так и продуктивного, несмотря на то, что ими были изучены основные структуры иностранного языка. Такая проблема часто возникает из-за того, что они используют родной язык, а не иностранный, даже на уроках, связанных с ним. Из-за этого они не могут сформировать свои мысли более ясно и четко, поскольку недостаточное количество лексики ограничивает их в процессе коммуникации. Страдает при этом и темп речи, поскольку они будут медленно подбирать слова, могут быть смущены или использовать слова, которые нехарактерны для темы разговора или этого языка. Стоит упомянуть, что эта проблема накладывает свой отпечаток на то, что касается письма и других активностей, связанных с ним (например, написание эссе). Недостаточное знание лексики будет ограничивать учащихся тем, что писать они будут значительно меньше из-за небольшого словарного запаса. Непонимание того, что значит слово и контекст его использования также являются немаловажной проблемой. Причиной всех вышперечисленных проблем является отсутствие уверенности в использовании нужной лексики вследствие недостаточных знаний. Ученики боятся ошибиться или не чувствуют

нужды в использовании более сложных слов и конструкций, поэтому важно, чтобы занятия по изучению языка проходили с максимальным комфортом. Это позволит ученикам лучше формировать лексические навыки, итогом будет ощущение уверенности и, следовательно, выражение мыслей, устно или письменно, более точно и грамотно.

Ученые Ф. Ип и А. Кван провели исследование, результатом которого стал вывод, что игры в обучении лексике влияют на то, как меняется и воспринимается именно отношение к изучению языка [4]. М. Надери в своем исследовании, посвященном положительному воздействию игры на изучение языка, используя около 20 игр, пришел к выводу о пользе их применения на занятиях в школе [5].

Более 60 исследований, главной целью которых было изучение влияния, оказываемого играми на результаты учеников, провели такие ученые, как Р.Дж. Марцано и Дж. Браун. Итогом этого исследования стало повышение успеваемости учеников на 20 % [6]. Интерес, активное участие в обучении, положительное влияние на успеваемость – на все могут влиять игры, как было показано в результатах множества исследований. В Турции свои исследования на эту тему провели такие ученые, как И. Тургут и П. Иргин. Результатами были высокие показатели, связанные с языком, и повышение уровня лексических навыков тех учеников, которые играли в онлайн-игры [7]. Игры несут в себе преимущество, которое позволяет ученикам формировать и оттачивать навыки, связанные с лексикой, не испытывая дискомфорта и стресса.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если принять во внимание, какими быстрыми темпами происходит развитие технологий в самых разных областях, в которые входят компьютерные игры, то исследования в будущем самых разных сторон этой технологии, которая влияет на изучение лексической части языка, выглядят перспективными.

Список литературы

1. Рахманов И.В. Некоторые теоретические вопросы методики обучения иностранным языкам в средней школе // Общая методика обучения иностранным языкам. М.: Просвещение, 1991.
2. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. М.: Академия, 2007.
3. Wilkins D.A. *Linguistics in Language Teaching*. Cambridge: MIT Press, 1972.
4. Yip F., Kwan A. Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary // *Educational Media International*. 2006. № 43 (3). P. 233-249.
5. Naderi M. *English Language Games for Persian Speakers*. Shiraz: University of Shiraz, 2002.
6. Marzano R.J., Brown J.L. *The Art and Science of Teaching: A Comprehensive Framework for Effective Instruction*. Alexandria: ASCD, 2007.
7. Turgut Y., Irgin P. Young learners' language learning via computer games // *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 2009. № 1 (1). P. 760-764.

References

1. Rakhmanov I.V. Nekotoryye teoreticheskiye voprosy metodiki obucheniya inostrannym yazykam v sredney shkole [Some theoretical questions of the methodology of teaching foreign languages in secondary school]. *Obshchaya metodika obucheniya inostrannym yazykam* [General Methods of Foreign Teaching Language]. Moscow, Prosveshcheniye Publ., 1991. (In Russian).
2. Galskova N.D., Gez N.I. *Teoriya obucheniya inostrannym yazykam. Lingvodidaktika i metodika* [Theory of Foreign Teaching Languages. Linguodidactics and Methods]. Moscow, Akademiya Publ., 2007. (In Russian).
3. Wilkins D.A. *Linguistics in Language Teaching*. Cambridge, MIT Press, 1972.
4. Yip F., Kwan A. Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. *Educational Media International*, 2006, no. 43 (3), pp. 233-249.
5. Naderi M. *English Language Games for Persian Speakers*. Shiraz, University of Shiraz Publ., 2002.
6. Marzano R.J., Brown J.L. *The Art and Science of Teaching: A Comprehensive Framework for Effective Instruction*. Alexandria, ASCD Publ., 2007.
7. Turgut Y., Irgin P. Young learners' language learning via computer games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2009, no. 1 (1), pp. 760-764.

Информация об авторе

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

Статья поступила в редакцию 13.05.2021
Одобрена после рецензирования 10.06.2021
Принята к публикации 03.09.2021

Information about the author

Bogdan A. Shmelev, Assistant of Linguistics and Humanitarian and Pedagogical Education Department, Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation, shmeliov.bogdan@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5233-135X>

The article was submitted 13.05.2021
Approved after reviewing 10.06.2021
Accepted for publication 03.09.2021