

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Аскалин Д. В.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Козел В.И. – канд. пед. наук

В данной работе рассматриваются аспекты интеграции компьютерных игр в процесс обучения иностранному языку. Обосновывается, почему такие игры способствуют росту мотивации и повышению результативности освоения языка. Представлены практические рекомендации для педагогов по внедрению игровых технологий в учебный процесс.

Применение компьютерных игр в образовательной практике и языковом обучении началось сравнительно недавно, поэтому до сих пор наблюдается настороженное отношение к их использованию. Многие исследователи, занимающиеся данной проблематикой, указывают на недооценку дидактического потенциала компьютерных игр. К сожалению, педагоги не всегда способны распознать скрытые возможности таких инструментов, а разработчики, в свою очередь, редко ориентируются на образовательные цели [1].

Вместе с тем давно установлено, что восприятие информации в игровой форме является одним из наиболее эффективных, что особенно заметно на примере развивающих игр для детей дошкольного возраста. Компьютерные игры позволяют трансформировать сложный и подчас скучный процесс в увлекательную и при этом полезную деятельность, превращая обучающегося из пассивного слушателя в активного участника образовательного процесса [2]. В настоящее время всё больше отечественных и зарубежных специалистов сходятся во мнении, что использование игровых технологий в обучении может давать высокие результаты [3], [4], [5].

Остановимся подробнее на том, какой вклад компьютерные игры могут внести в процесс освоения языка. Ключевым преимуществом выступает их интерактивность, которая отсутствует в книгах, фильмах или других формах искусства. Игрок взаимодействует с виртуальным миром посредством определённых правил и ограничений, что в совокупности образует игровой процесс (геймплей). Благодаря этому создаётся эффект присутствия (иммерсия), позволяющий участнику влиять на развитие событий, выбирать действия персонажа, исследовать пространство, взаимодействовать со звуковым и визуальным рядом. Большинство современных многопользовательских онлайн-игр отличаются соревновательностью и коммуникативной направленностью, поскольку участники объединяются в команды для достижения общих целей, что требует активного общения между собой, зачастую на английском языке.

Среди главных аргументов сторонников использования компьютерных игр в обучении выделяют высокий уровень мотивации, рост интереса к предмету изучения, а также возможность самостоятельного освоения языка. Важной характеристикой является также развитие у обучающихся чувства свободы и самостоятельности. При этом преподавателю не следует брать на себя роль судьи или надзирателя, а тем более участвовать в игре как полноценный игрок [6].

Существующие компьютерные игры с точки зрения их применимости в языковом обучении можно разделить на три крупные категории: 1) специализированные обучающие игры, изначально созданные для изучения языка; 2) образовательные программы и веб-ресурсы с элементами геймификации; 3) коммерческие развлекательные игры, которые не разрабатывались как учебные, но могут эффективно использоваться в языковых целях.

Специализированные обучающие игры, как правило, ориентированы на дошкольников или младших школьников. На начальном этапе это преимущественно лексические игры, в которых необходимо запоминать слова, собирать их из букв, соотносить с изображениями. Хорошим примером служит игра Hangman [7], напоминающая классическое «Поле чудес». С каждым новым уровнем добавляются элементы сложности и цветовое оформление.

Для начинающих изучать английский язык подходит игра «Английский от А до Z: Миссия Шпион» (2007), состоящая из 11 частей, где с помощью интерактивных заданий процесс обучения превращается в увлекательное приключение [8].

Для педагогов, работающих с детьми младшего школьного возраста, в интернете представлен широкий выбор игр, направленных на отработку фонетики, лексики, грамматики и орфографии [9], [10]. Указанные сайты являются русскоязычными, однако обучающиеся с более высоким уровнем подготовки (старшие школьники и студенты) могут выполнять упражнения и на англоязычных ресурсах [11–12], которые предназначены для самостоятельной проработки грамматики и расширения словарного запаса. Помимо языковой практики, такие игры способствуют формированию общекультурного кругозора, улучшают навыки работы с компьютером, поддерживают интерес к занятиям и постепенно снижают авторитарность педагога. К недостаткам подобных игр можно отнести ограниченность их функционала, поскольку, по сути, они представляют собой интерактивные программы, облечённые в игровую оболочку.

Образовательные программы и сайты с элементами геймификации, строго говоря, не являются играми, однако в учебном процессе в них присутствуют игровые элементы: мультиперсонажность, квестовый характер заданий, соревнование, накопление очков. Яркий пример — платформа Lingualeo [13], предназначенная для самостоятельного изучения английского языка. Пользователь может выбирать уровень сложности, а для поддержания регулярности занятий используется игровая механика: за каждое выполненное задание начисляются баллы («лингоины»), которыми можно «кормить» львёнка Лео. Геймификация на подобных образовательных сайтах стимулирует систематические занятия, подталкивает к выполнению дневной нормы, позволяет отслеживать прогресс в наглядных формах: в виде накопленных очков, значков, уровней [14].

Подводя итоги, можно утверждать, что компьютерные игры выступают не только средством досуга, но и обладают значительным потенциалом в сфере изучения иностранных языков, что подтверждается вниманием к ним со стороны отечественных и зарубежных учёных. Сформулируем основные выводы:

1. Обучающие компьютерные игры благодаря интерактивности и коммуникативной направленности позволяют достичь высокой степени мотивации обучающихся за счёт эффекта погружения, соревновательности и получения положительных эмоций.

2. Такие игры могут применяться как в аудиторной, так и во внеаудиторной работе; они способствуют качественному усвоению лексического и грамматического материала благодаря использованию ярких видеоматериалов и аудиосопровождения.

3. Обучающие игры и ресурсы с элементами геймификации предоставляют отличные возможности для самостоятельного изучения языка во внеучебное время.

4. В процессе участия в многопользовательских играх обучающиеся могут преодолевать языковой барьер, оказываясь в иноязычной среде, воспринимая иностранную речь на слух и взаимодействуя с другими игроками. Это позволяет развивать такие практические навыки, как аудирование и говорение.

5. При использовании компьютера родителям следует строго соблюдать санитарные нормы и временные ограничения, чтобы предотвратить формирование зависимости у детей.

Список использованных источников:

1. Monika Simkova. Using Of Computer Games In Supporting Education. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://core.ac.uk/download/pdf/82014058.pdf>. – Дата доступа: 22.03.2026.
2. О применении ИКТ на уроках английского языка (презентация). [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://more2.starfall.com/n/matching/short-vowels/load.htm?f&redir=www>. – Дата доступа: 22.03.2026.
3. Blumberg F. Learning by Playing: Video Gaming in Education. N. Y.: Oxford University Press. – 2014. – 42 p.
4. Gee J.P. What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy. N. Y.: Palgrave Macmillan. – 2003. – 256 p.
5. Соболева, Е. В. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования / Е. В. Соболева [и др.] // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2017. – Т. 7. – № 4. – С. 7–25.
6. Евтюгина, А. А. Компьютерные игры в обучении иностранному языку. [Электронный ресурс] / А. А. Евтюгина, А. Н. Хусаинова // Режим доступа: http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25453/1/nito_2018_026.pdf. – Дата доступа: 22.03.2026.
7. Обучающая игра Hangman. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.gamestolearnenglish.com/hangman-english/>. – Дата доступа: 22.03.2026.
8. Английский язык от А до Z - Миссия Шпион (развивающая игра для детей) [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://frenchenglish.ru/english_from_a_to_z_1.html. – Дата доступа: 22.03.2026.
9. Компьютерные игры для дошкольного и младшего школьного возраста [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://more.starfall.com/>. – Дата доступа: 22.03.2026.
10. Обучающие игры для изучения английского языка. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.weekenglish.ru/games/>. – Дата доступа: 22.03.2026.
11. English Interactive Grammar Fun Games [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://www.englishmedialab.com/games_puzzles.html. – Дата доступа: 22.03.2026.
12. Word Games [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.theproblemsite.com/games>. Дата доступа: 22.03.2026.
13. Lingualeo [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://lingualeo.com/ru>. – Дата доступа: 22.03.2026.

14. Какие игры на английском помогают учить язык [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://langformula.ru/igry-na-anglijskom-yazyke/#1>. – Дата доступа: 22.03.2026.