

## Компьютерные игры как инструмент обучения, их роль в саморазвитии учащегося Сульгина Е. Г.<sup>1</sup>, Вьюхина А. К.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Сульгина Елена Геннадьевна / Sulgina Elena Gennadievna – учитель английского языка;

<sup>2</sup>Вьюхина Анастасия Константиновна / Vyukhina Anastasia Konstantinovna – учитель английского языка,  
муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 112 с углубленным изучением информатики, г. Новокузнецк

**Аннотация:** статья рассказывает об основных жанрах компьютерных игр. Авторы определяют их роль в обучении, изучении английского языка и других предметов, саморазвитии учащихся. Доказывают посредством демонстрации отдельных игр, что применение их на уроках может способствовать повышению мотивации учащихся.

**Ключевые слова:** компьютерные игры, геймер, мотивация, инструмент обучения, практическая польза, саморазвитие, компьютерные игры на уроках, *Minecraft*.

Компьютерная игра (иногда видеоигра) — это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. А геймер - это человек, играющий в видеоигры, хотя сначала геймерами называли тех, кто играет только в ролевые или военные игры. Несмотря на то, что термин включает в себя людей, не считающих себя полноправными игроками, ими часто называют тех, кто проводит много времени за играми или интересуется ими.

Сейчас трудно встретить человека, а тем более ребенка, не знакомого с компьютерными играми. Более того, в XXI веке дети большую часть свободного времени проводят, играя в компьютерные игры. Согласно данным Марка Пренски (руководителя американской компании «Games2train»- разработчика игр), среднестатистический ученик тратит менее 5 000 часов своей жизни на чтение книг и более 50000 - на видеоигры [2, с. 254]. Новое поколение, которое с самого рождения находится под воздействием цифровых технологий, он обозначил термином «цифровые аборигены». Поэтому преподавателям придется идти в ногу с представителями цифрового поколения, цифровая революция образования неизбежна. Замечательно, что во многих школах учителя используют в работе компьютеры, интерактивную доску и интернет, что требует умения обращаться к цифровым материалам, веб-сайтам и другим ресурсам. Компьютерные игры также могут стать важной частью образовательного процесса.

Так как же компьютерные игры могут стать инструментом обучения при изучении английского языка и других предметов, и может ли увлечение ими играть какую-либо роль в саморазвитии учащегося? Хочется верить, что хоть компьютерные игры и считаются детским увлечением, праздным времяпрепровождением, но на самом деле они могут принести большую практическую пользу человеку (при правильном подходе к вопросу).

Чтобы начать играть в игры или заняться какой-либо полезной деятельностью, должно появиться желание. Но без должных знаний об объекте деятельности человек не всегда может понять всю его суть. Так и в играх. Не зная об основных их жанрах, особенностях, нельзя говорить о пользе их для человека. Рассмотрим основные типы игр и одновременно разберем, в какой сфере жизни они могут помочь [5, с. 142 - 146].

Все мы, так или иначе, изучаем историю. Мы знаем о прошедших войнах, интригах в государствах и между ними. Мы знаем о военном гении Наполеона, Кутузова, Суворова, Александра Невского. Но можем ли мы сегодня вернуться в те дни, самолично поучаствовать в тех событиях, изучить их изнутри или, может, даже попытаться изменить ход истории? Конечно, нет. Зато в этом нам могут помочь «стратегии». Если говорить в общем, то игровой процесс данного жанра предполагает управление государством, поселением для удержания своих владений или захвата чужих. Все это действие чаще всего приукрашивается различными историческими справками, событиями, фактами из биографии великих людей или интересными фантастическими сюжетами. Кстати, именно этот вид игр подстегнул моих учеников к более глубокому изучению истории, помог по-новому почувствовать и осмыслить эту науку, связать и систематизировать исторические факты. За последние полвека этот жанр переживал взлеты и падения, что привело к созданию множества поджанров. Например, ролевые игры (англ. *Role playing game, RPG*).

Этот жанр игр больше понравится людям с творческим складом ума. Чаще всего в них игрок переносится в прекрасные фантастические миры, где отыгрывает роль определенного персонажа. Здесь он может попробовать себя в роли странствующего воина, могущественного мага, волшебника или скрытного вора и многих других. Часто в таких играх игрок выполняет различные задания (квесты) других персонажей виртуального мира (англ. *Non-Player Character (NPC)*), является участником каких-

либо локальных конфликтов или даже спасает мир. Из-за этого задания разнятся от простой передачи письма, до помощи в поисках таинственного артефакта или убийства дракона. Выполняя данные задания, персонаж получает опыт (единица его развития, прогресса), а по накоплению его определенного количества, уровень. При каждом получении уровня игрок может выбрать какую-либо новую способность, которую обретет персонаж (увеличить скорость бега, навык скрытности, извергать из себя не просто огонек, а целый огненный шар и многое другое). Все это создает множество вариантов прохождения игры, типов персонажей, привносит разнообразие в игровой процесс.

Школьнику данный жанр полезен скорее не «прокачкой персонажа» (хотя иногда, это целый математический процесс, т.к. правильное развитие часто требует подсчетов), а скорее повествовательной стороной жанра, потому, что выполняя задания, выбирая между злом и добром в виртуальном мире, игрок переживает жизненный опыт, который может пригодиться ему в жизни. Например, узнать о существовании бандитов, лжи и научиться с этим бороться лучше всего сначала в игре, чем на реальном жизненном опыте при «случайной встрече».

Итак, уже из описания основных жанров игр видна их польза для самообразования. Наконец, мы подошли к вопросу: «Как компьютерные игры могут помочь в изучении английского?». Ведь изучение данного языка становится все более актуальным для школьника (ГИА и ЕГЭ по английскому). Что же нужно сделать ученику, чтобы превратить свое увлечение в инструмент изучения иностранного языка?

Во-первых, покупать и устанавливать английские версии игр, тем более что русские версии игр часто содержат ошибки перевода и не всегда имеют профессиональное озвучивание. Во-вторых, играть в стратегии, RPG и игры приключения, так как в них больше всего текста, а лексика, представленная в них, сравнима с реальной, и произношение на высоком уровне. Так, я могу порекомендовать игры серий: Total War, Dragon Age, The Witcher, The elder Scrolls, Fallout, а также стратегии Paradox Interactive. В-третьих, вести тетрадь английских игровых терминов, часто встречающихся в определенных игровых жанрах. Так, например, в стратегиях часто встречается слова: ресурсы (resources), дипломатия (diplomacy), юнит (unit). В RPG же распространены слова - характеристики персонажа: сила (strength), ловкость (dexterity), сила воли (willpower), харизма (charisma) и т.п. И, наконец, в-четвертых, самому учителю следует попытаться использовать компьютерные игры на уроке или задавать домашнее задание на их основе. Ведь традиционные компьютерные игры обладают рядом характеристик, которые с успехом могут быть применены в области преподавания английского языка. Например, глобальные многопользовательские онлайн-игры могут способствовать развитию коммуникативных навыков. Игроки могут использовать текстовые чаты, а также микрофоны с наушниками, чтобы координировать свои действия во время игры. Общение между игроками имеет место быть и вне игры: на форумах или специальных сайтах. Так как игроки часто из разных стран, общение между ними в основном происходит на английском языке.

Многие компьютерные игры предлагают возможности для тренировки как слуховых навыков, так и навыков чтения. Письменный текст часто используется для описания предыстории игры, в инструкциях или диалогах персонажей. Звуковой текст также используется в инструкциях, диалогах и анимационных заставках. Зачастую оба вида текста представлены на английском языке.

Однако если ученики просто будут играть в компьютерные игры на уроках, вряд ли этого будет достаточно для овладения языком. Учителю необходимо создать необходимый для языковой практики контекст, что достигается разработкой правильных заданий. Конечно, адаптировать компьютерные игры к грамматическим темам сложно, но создать алгоритм тренировочных упражнений в формате компьютерной игры для формирования грамматических навыков у школьников вполне по силам опытному учителю [1, с. 249]. Он может быть примерно таким [3, с. 242]: Учитель находит интересную компьютерную игру, которая содержит интересующие его грамматические структуры; повторяет с учащимися грамматические правила, с которыми им предстоит работать; составляет и объясняет учащимся правила игры; знакомит учеников с заданием игры и последовательностью этапов работы над ним.

Вот пример использования игры Minecraft на уроке английского языка.

Minecraft (от англ. «шахтёрское ремесло») — игра в жанре песочницы, симулятора строительства и выживания. По стилю мир игры полностью состоит из блоков (ландшафт, предметы, животные, игрок).

В основном режиме игры – выживание - основной задачей является строительство с рядом дополнительных сложностей. Есть шкалы здоровья и голода, инвентарь; чтобы поместить блок, нужно сначала его добыть. Можно пользоваться крафтом (опция создания нового предмета на основе имеющихся). Игрок не просто строит, он пытается выжить на необитаемой земле, где нужно ещё и добыть еду. День длится только 10 минут. Стоит только солнцу скрыться за горизонтом, как игрока пытаются атаковать различные монстры, но это исправляется сменой уровня сложности на мирный. Поэтому первая задача в первый день — построить для себя жилище. Если игрок погибнет, то он возродится у кровати, в которой он спал последний раз. При этом все вещи, которые находились в инвентаре (и часть опыта), выпадут на месте смерти.



Рис. 1. Скриншот из игры *Minecraft*

Учитель через игровой процесс показывает основные принципы игры и учит детей делать наипростейшие инструменты, необходимые для выживания в виртуальном мире. Ученики записывают или зарисовывают в тетрадь изученные рецепты и дают английские названия использованным материалам. Будь то: wood, coal, leather и другие.

Затем один из учеников садится играть, до наступления в игре «ночи». Остальные наблюдают и дают (или записывают) комментарии. После этого другие ученики должны составить рассказ о том, что происходило в игре. Сам играющий должен поделиться своими впечатлениями (от лица героя). Домашней работой станет заучивание рецептов из игры и названий материалов.

Таким образом, компьютерные игры при правильном подходе могут помочь изучать английский язык, историю, географию и другие предметы; изучать спортивные правила, развивать логику и мышление, получать жизненный опыт через игровые ситуации; подвигнуть к творческой деятельности и изучению программирования. Как отмечают сами учащиеся, они развивают такие полезные навыки как скорость реакции, способность к самостоятельному решению задач, взвешенная оценка риска, настойчивость в достижении цели, внимание к деталям и способность работать в команде.

Я, для достижения максимального эффекта, рекомендую играть только в английские версии эпических игр, стратегий и RPG, так как эти игры наиболее атмосферные, продуманные и многогранные. Именно к ним можно возвращаться по несколько раз и всегда находить что-то новое. И именно к ним сделано наибольшее количество модификаций (фанатских дополнений), которые могут изменить игру в лучшую сторону и продлить вроде бы законченную историю.

Но очень важно, чтобы увлечение компьютерными играми не отрывало вас от реальности. Главное – правильно расставлять приоритеты, не забывать о запланированных делах «в реальности» и соблюдать несложные правила, помогающие сохранить здоровье и зрение геймера.

### *Литература*

1. Paul G. J. What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy [Text] / James Paul Gee. St Martins Press, 2007. 249 p.
2. Marc P. Don't Bother Me Mom – I'm Learning [Text] / Marc Prensky. – Paragon House, 2006. 254 p.
3. David. W.S. How Computer Games Help Children Learn [Text] / David Williamson Shaffer. Palgrave Macmillian, 2006. 242 p.
4. Бажин П. League of Legends разыграет \$5 миллионов [Текст] // Игромания, крупнейший компьютерно-игровой журнал в России. М.: ООО «Игромедиа», 2012. №181. 180 с.
5. Смит П. Смысл Игровых жанров [Текст] // Лучшие компьютерные игры, российский игровой журнал руководств и прохождений. – М.: ООО «Техномир», 2005. № 38. 160 с.