

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЮЖЕТНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ
РАЗВИТИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ
АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
РАБОТЫ БАКАЛАВРА**

Студентки 4 курса 411 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков
Мухамбеталиевой Алины Сергеевны

Научный руководитель
доцент кафедры немецкого и
французского языков и
методики их преподавания,
к.фил.н

дата, подпись

Е.В. Леонова

Зав. кафедрой
английского языка
и методики его преподавания
канд. пед. наук, доцент

дата, подпись

Г.А. Никитина

Саратов 2025 год

Введение. *Актуальность* выбранной темы определяется тем, что современная методика преподавания иностранных языков требует поиска новых эффективных подходов к формированию лексических навыков, обеспечивающих их прочное усвоение и активное использование в речевой деятельности.

Объект исследования – процесс развития лексических навыков у учащихся на уроках английского языка.

Предмет исследования – методика использования сюжетных компьютерных игр как средства развития лексических навыков на уроках английского языка.

Цель исследования – оценка и анализ влияния использования сюжетных компьютерных игры на развитие лексических навыков.

Гипотеза: предполагается, что, если внедрять в процесс развития лексических навыков усвоение новых словесных единиц с помощью сюжетных компьютерных игр, материал будет не только лучше усваиваться обучающимся, но и продемонстрировано его практическое применение в речевых ситуациях и ситуациях выбора.

Для достижения цели требуется выполнить следующие *задачи*:

1. Раскрыть теоретические основы использования сюжетных компьютерных игр в обучении английскому языку:

- проанализировать особенности формирования лексических навыков при изучении иностранного языка;
- изучить образовательный потенциал компьютерных игр и их преимущества для развития лексических навыков;
- выявить специфику сюжетных игр и их методические возможности для обучения английской лексике;

2. Провести экспериментальное исследование влияния сюжетных компьютерных игр на развитие лексических навыков:

- обосновать выбор игр "Stardew Valley" и "Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy" и возрастной группы (15-17 лет) для экспериментального обучения;

- провести эксперимент с использованием указанных компьютерных игр;

- провести сравнительный анализ результатов экспериментальной и контрольной групп, оценив эффективность игрового метода обучения.

В работе использовались такие *методы исследования*, как теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме использования игровых технологий в обучении иностранным языкам, систематизация и обобщение научных данных, педагогическое наблюдение, констатирующий и формирующий эксперимент, тестирование (входное и итоговое), анкетирование, анализ игрового контента.

Методологической и теоретической базой послужили научные труды последних лет, посвященные общим и конкретным проблемам обучения иностранному языку в школе (Е.С. Скворцова, П.И. Ковтонюк и др.). Обогащение научно-методического опыта по формированию лексических навыков представлено в работах, посвящённых исследованию лексического подхода в обучении иностранным языкам (М. Льюис), а также в трудах отечественных учёных, разрабатывающих методику поэтапного формирования лексических навыков (Г.В. Рогова, Н.Д. Гальскова, Е.И. Пассов, Н.Н. Зорина и др.).

Материал исследования Сюжетные компьютерные игры «Stardew Valley» и «Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy»

Научная новизна данного исследования определяется предпринятой в нем попыткой выявления потенциала использования сюжетных компьютерных игр ("Stardew Valley" и "Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy") для развития лексических навыков при обучении английскому языку.

Теоретическая значимость заключается в том, что оно способствует расширению теоретической базы по исследуемой проблематике. В работе дано теоретическое обоснование методики применения сюжетных компьютерных игр для формирования и развития лексических навыков у обучающихся.

Практическая значимость состоит в том, что предлагаемые в ней приемы интеграции сюжетных компьютерных игр в учебный процесс дают возможность использовать их на практике как эффективное средство развития лексических навыков при обучении английскому языку.

Результаты исследования были представлены и обсуждены в ходе *апробации* на базе Саратовского Национального Исследовательского Государственного Университета имени Н. Г. Чернышевского на 77 (2) студенческой научной конференции 24-25 апреля 2025 года.

Структура работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

Во введении выпускной квалификационной работы содержится обоснование актуальности темы исследования, определение объекта и предмета анализа, формулировка целей, задач работы и гипотезы, описывается научная новизна, теоретическая и практическая ценность исследования, методологическая база и применяемые в исследовании методы, и, наряду с этим, раскрывается структура работы.

В первой главе раскрывается сущность лексических навыков и их роль в изучении иностранного языка, проанализированы теоретические основы использования компьютерных игр в обучении английскому языку, а также определен образовательный потенциал сюжетных игр для развития лексики.

Во второй главе выдвинуто обоснование выбранных сюжетных игр, представлена методика экспериментального исследования влияния сюжетных компьютерных игр на развитие лексических навыков и проведен сравнительный анализ результатов экспериментальной (с использованием игр "Stardew Valley" и "Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy") и контрольной групп.

В заключении подводятся итог проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

В приложениях представлены материалы, использовавшиеся при проведении исследования.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы использования сюжетных компьютерных игр для развития лексических навыков» было изучено понятие лексических навыков и их развитие в процессе изучения иностранного языка. Было выявлено, что лексические навыки — это автоматизированная способность обучающегося правильно распознавать, понимать, запоминать и использовать лексические единицы в различных видах речевой деятельности в соответствии с коммуникативной ситуацией. Для обеспечения запоминания слов (а именно: форма и его значение), необходимо развивать восприятие информации через практическое использование материала и его применение в коммуникации, через его многократные использования для фиксирования лексической единицы в памяти, итогом чего станет автоматизация процесса - переход от осознанного вспоминания лексики к мгновенному воспроизведению.

Особое внимание уделено анализу лексических навыков как фундаменту языковой компетенции. Доказано, что при всей важности грамматики, именно лексические ошибки в большей степени искажают смысл высказывания. На основе работ М. Льюиса и Дж. Уилкинса подтвержден тезис: "Без грамматики можно сказать очень мало, но без лексики не скажешь ничего вообще", а также было справедливо отмечено, что языковое обучение должно концентрироваться прежде всего на освоении лексических единиц, а не на изучении абстрактных грамматических правил.

Исследование развития лексических навыков в процессе изучения английского языка показало, что существуют такие этапы становления данного навыка, как ознакомление с новыми словарными единицами и словосочетаниями, последующая отработка модели использования нового материала и практика использования полученных знаний на реальном примере. За счёт полученной информации и возникшей потребности в рассмотрении использования современных образовательных ресурсов для более эффективного изучения лексики, одними из которых являются компьютерные игры.

Далее в главе были рассмотрены связанные с исследованием понятия, такие как «игра» и «компьютерная игра», из которых наиболее важным в контексте данного исследования является определение «сюжетная компьютерная игра», определяющееся как жанр компьютерных игр, который основан на таких элементах игрового процесса, как отыгрыш роли игроком и принятие значимых внутриигровых решений, которые имеют ключевое значение в основной механике игры. Посредством выявления преимуществ и недостатков представилась возможность определения полезности компьютерных игр как образовательного ресурса, о чём свидетельствуют такие положительные эффекты, как контекстуальное усвоение языкового материала, рост мотивации обучающихся, а также соответствие интересам и когнитивным особенностям современного поколения школьников.

Наличие теоретических предпосылок позволило перейти к рассмотрению ключевого аспекта главы – выявлению потенциала сюжетных компьютерных игр как средства развития лексических навыков. Такие игры создают уникальные условия для формирования лексико-грамматических навыков в рамках реалистичных и увлекательных коммуникативных ситуаций, приближенных к реальной жизни. Интеграция языкового материала в игровой контекст позволяет учащимся естественным образом усваивать новые знания, активно вовлекаясь в деятельность и одновременно тренируя внимание, память, стратегическое и логическое мышление.

Во второй главе настоящего исследования было обосновано методическое и содержательное соответствие выбранных сюжетных компьютерных игр целям развития лексических навыков у обучающихся. Проведён анализ потенциала данных цифровых ресурсов для использования в рамках педагогического эксперимента, а также рассмотрены конкретные особенности сюжетных игр, позволившие обосновать выбор *Stardew Valley* и *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* в качестве экспериментального материала. На основании проведённого анализа и практической реализации авторской методики можно сделать следующие выводы:

1) выбранная для исследования игра Stardew Valley, фокусирующаяся на создании собственной фермы и на диалоговых взаимодействиях с персонажами, стала вспомогательным материалом для проверки гипотезы данной работы. В конечном итоге, в отличие от традиционного изучения слов по спискам или в отрывочных упражнениях, Stardew Valley предлагает учащимся изучать лексику в чётко выраженном контексте, позволяя слову усваиваться лучше, когда оно встречается в ситуации, придающей ему смысл;

2) детективный квест Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy, насыщенный детективной и юридической лексикой, задействует у играющего навыки критического мышления, а также учит выстраивать логические цепочки и защищать свою точку зрения. В отличие от традиционных учебников, где юридическая лексика часто изолирована, суха и не имеет практического применения, эта игра погружает учеников в область активного применения целевой лексики в реальной, хотя и стилизованной юридической среде, где в ход идут термины, выражения и профессиональные клише;

По результатам контрольного этапа, проведённого в обеих исследуемых группах, зафиксирован качественный прирост в лексических навыках учащихся экспериментальной группы. Наиболее заметный рост продемонстрировали задания форматов Matching и Gap-filling, что объясняется активным взаимодействием с визуально-контекстным материалом внутри игровых сценариев. В результате, основываясь на изученные темы, представляется возможным отметить увеличение количества учащихся, перешедших в группы повышенного уровня лексических навыков (а именно, достаточного и высокого). Сравнение результата двух групп подчеркнуло менее выраженный прогресс в контрольной группе.

Представляется возможным сделать вывод, что проведённый эксперимент подтвердил, что сюжетная игра с выраженной тематикой и ролевым взаимодействием эффективно способствует не только усвоению целевой лексики, но и развитию навыков устной речи и аналитического

мышления. Исходя из полученных результатов, подтверждается гипотеза исследования, что, если внедрять в процесс развития лексических навыков усвоение новых словесных единиц с помощью сюжетных компьютерных игр, материал будет не только лучше усваиваться обучающимся, но и продемонстрировано его практическое применение в речевых ситуациях и ситуациях выбора.

Заключение. Проведенные исследования позволяют сделать следующие выводы.

В рамках выбранной темы было теоретически обосновано развитие лексических навыков английского языка при помощи использования сюжетных компьютерных игр.

В ходе проведённого теоретического исследования было установлено, что лексический навык представляет собой важнейший компонент речевой деятельности, обеспечивающий смысловое наполнение высказывания и реализацию коммуникативных намерений обучающегося. Исследование развития лексических навыков в процессе изучения английского языка показало, что существуют такие этапы становления данного навыка, как ознакомление с новыми словарными единицами и словосочетаниями, последующая отработка модели использования нового материала и практика использования полученных знаний на реальном примере. Опираясь на работы отечественных и зарубежных методистов (Р.К. Миньяр-Белоручева, М. Льюиса и др.), была рассмотрена структура лексического навыка, включающая в себя операции распознавания, выбора, употребления и автоматизации лексических единиц.

Отдельное внимание было уделено понятиям «компьютерная игра» и «сюжетная компьютерная игра» и потенциалу данных инструментов как дидактического средства. На основе анализа педагогических и психологических источников был выявлен ряд преимуществ использования подобных цифровых ресурсов в образовательной практике, включая повышение мотивации, вовлечение в учебный процесс, создание осмысленного контекста для усвоения слов и развитие аналитического

мышления. Были обозначены жанровые особенности компьютерных игр и выделены критерии их отбора для целей обучения иностранному языку, что позволило теоретически обосновать целесообразность применения сюжетных игр для формирования лексических навыков у школьников.

В практической части исследования был проведён педагогический эксперимент, направленный на выявление эффективности использования сюжетных компьютерных игр для развития лексических навыков у старшеклассников. Эксперимент включал три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный. На констатирующем этапе было проведено входное тестирование с целью определения исходного уровня владения лексическим материалом. На формирующем этапе учащиеся экспериментальной группы работали с такими сюжетными играми, как *Stardew Valley* и *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy*, в рамках которых выполняли задания, ориентированные на изучение и применение целевой лексики, коррелирующей с УМК *Macmillan Gateway B1*, в то время как контрольная группа изучала те же лексические темы традиционными методами.

Результаты итогового тестирования показали положительную динамику развития лексических навыков у обучающихся экспериментальной группы по всем выделенным критериям: активное использование лексики, контекстуальное понимание и автоматизация. Опираясь на труды Н.Н. Зориной, были классифицированы уровни развития лексических навыков, благодаря чему представилось возможным оценить прогресс учеников по окончании эксперимента и при сравнении результатов входного и контрольного тестирования. Наиболее выраженный прирост был зафиксирован в уровнях «достаточный» и «высокий», в то время как в контрольной группе улучшения были менее значительными.

Полученные результаты позволили подтвердить рабочую гипотезу исследования: сюжетные компьютерные игры, при целенаправленной и методически обоснованной интеграции в образовательный процесс,

способствуют эффективному усвоению лексики, повышению речевой активности и вовлеченности учащихся.