

DOI 10.31483/r-102978

Ситдикова Ф.Б.

ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Аннотация: в статье рассматриваются различные аспекты использования компьютерных игр в изучении иностранных языков. Целью является обзор исследований по использованию компьютерных игр в качестве инструмента для изучения второго языка и проверка на практике положительной роли компьютерных игр для развития навыков владения вторым языком. Полученные данные подтверждают гипотезу о том, что определенные виды компьютерных игр могут оказывать положительное влияние на развитие навыков владения иностранным языком. Также рассмотрены самые популярные компьютерные игры в сфере обучения иностранным языкам.

Ключевые слова: иностранный язык, компьютерная игра, обучающие компьютерные игры, изучение иностранного языка.

THE USE OF COMPUTER GAMES IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

Abstract: the article discusses various aspects of the use of computer games in the study of foreign languages. The aim is to review research on the use of computer games as a tool for learning a second language and to test in practice the positive role of computer games for the development of second language skills. The data obtained confirm the hypothesis that certain types of computer games can have a positive impact on the development of foreign language skills. The most popular computer games in the field of teaching foreign languages are also considered.

Keywords: foreign language, computer game, educational computer games, learning a foreign language.

Введение

В настоящее время значение языкового образования постоянно возрастает, актуальными его целями являются повышение способности студентов к социализации в межкультурном пространстве и развитие их профессиональных и иноязычных коммуникативных компетенций [15].

Некоторые авторы правомерно отмечают, что по мере продвижения XXI века область изучения и преподавания второго языка становится все более ориентированной на технологии и что многие учащиеся принадлежат к поколению, которое М. Пренски охарактеризовал как «цифровых аборигенов» [21]. По словам Марка Пренски, главы компании по разработке игр Games2train, в среднем студент тратит более 50000 часов на видеоигры, при этом на чтение книг у него уходит всего 5000 часов [21]. Поэтому современным преподавателям необходимо принимать во внимание потребности и интересы этого цифрового поколения.

В настоящее время традиционное школьное обучение воспринимается учащимися как скучное и утомительное, поэтому возникает задача создать такую образовательную систему, которая соответствовала бы их потребностям. В XXI веке появился новый перспективный подход в образовании и изучении второго языка – геймификация, предполагающая использование обучающих (и других) игр для повышения мотивации изучения второго языка [8].

Поскольку геймификация – очень широкое понятие, мы сразу обозначим цель нашей статьи, которая заключается в рассмотрении положительного влияния компьютерных игр (далее будем использовать аббревиатуру *КИ*) на процесс обучения второму языку и повышение мотивации учащихся.

Идея использовать КИ в образовании с целью изучения языков появилась относительно недавно, поэтому осторожное отношение к использованию компьютерных игр вполне понятно. Многие авторы (Ф. Блумберг (2014), Дж.П. Джи (2003), Р. Морено и Р.Е. Майер (2005)) отмечают недооцененность обучающего потенциала КИ [22].

Однако уже доказано, что восприятие информации во время игры происходит чрезвычайно эффективно. Кроме того, КИ позволяют превратить сложный и скучный урок в увлекательный и захватывающий [19]. За последние несколько лет количество исследований в сообществе исследователей, рассматривающих использование компьютерной графики и видеоигр в образовании, значительно увеличилось. Эти работы охватывают широкий спектр исследований по таким разноплановым темам, как причины, привлекающие огромное количество людей к играм (Ф. Блумберг), влияние на людей и общество появления этой культуры, основанной на развлечениях (Б. Хусейн, J.P. Джи), и, в частности, возможность использования CG в качестве средства обучения (D. Zheng, M.F. Young, M.M. Wagner, & R.A. Brewer и др.) [7]. В наши дни все больше зарубежных и отечественных исследователей признают, что использование игровых технологий в образовательных целях может быть чрезвычайно полезным [2; 10]. Более того, большое количество исследователей рассматривают использование игр как биологически, эволюционно важную функцию, непосредственно связанную с обучением [6; 16].

Обзор литературы

Преимущества компьютерных игр в обучении

Начнем с рассмотрения преимуществ компьютерных игр, которые могут сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным. Первым отличием является интерактивность, которой нет ни в книгах, ни в фильмах. Кроме того, игра предлагают участникам огромный спектр эмоций, что также привлекает учащихся. В-третьих, современные онлайн игры часто являются многопользовательскими, при этом участники команд должны общаются друг с другом на одном языке, и чаще всего это английский. Необходимость общения в игре – важная особенность КИ, которая должна быть использована для изучения иностранного языка, чтобы сделать процесс обучения захватывающим [23].

Итак, основные моменты, привлекающие к использованию КИ в обучении, это высокая мотивация, повышенный интерес к изучаемому предмету и возможность самостоятельного изучения языка учащимися [3].

С точки зрения изучения иностранного языка все КИ можно разделить на две большие категории: 1) обучающие КИ и 2) коммерческие развлекательные игры, изначально не предназначенные для изучения языка.

В этой статье мы не рассматриваем игры первого типа, которые давно используются для обучения различным предметам, а пытаемся рассмотреть, как развлекательные игры могут повлиять на развитие языковой компетенции. Именно обучающие возможности коммерческих КИ рассматривают исследователи начиная с конца 1990-х годов.

*Возможности компьютерных игр в образовании
и данные научных исследований*

Сторонник КИ, американский профессор Дж.П. Джи подчеркивает, что компьютерные игры обладают рядом особенностей, которые необходимо использовать в процессе обучения. Например, в играх, связанных с историей, можно окунуться в атмосферу эпохи, а в космических играх ситуация максимально приближена к реальным условиям космоса, чтобы можно было почувствовать задачи пилота космического корабля [10; 11].

Мы согласны с исследователями, утверждающими, что существует три основных направления изучения потенциала КИ:

1) первое направление ориентировано на изучение влияния видеоигр на когнитивные способности (восприятие, зрительное внимание, память, решение задач и др.);

2) второе изучает влияние КИ на личность (например, агрессивное поведение);

3) третье направление рассматривает КИ как способ повышения мотивации к обучению. Игры можно использовать как отправную точку в изучении той или иной темы (например, по истории) с последующими занятиями в дру-

гих формах; это направление исследований склонно рассматривать видеоигры на основе контента как особый интерактивный мультимедийный учебный материал, который можно использовать для изучения различных предметов [4].

Экспериментально было подтверждено, что КИ могут положительно влиять на развитие внимания и когнитивных способностей. Участники контрольной группы в экспериментах показали худшие результаты по сравнению с теми, у кого большой игровой опыт [12].

Были проведены и другие подобные эксперименты, выявившие некоторые гендерные и другие различия в овладении навыками использования компьютерных игр. Несмотря на схожую методику, эксперименты отличались друг от друга по ряду характеристик (время игры, тип игры, исходные способности испытуемых и др.), что объясняет большие различия в полученных результатах. Однако, подводя итоги, можно говорить о положительном влиянии экшен-компьютерных видеоигр на когнитивные способности [13].

Часто можно прочитать о влиянии КИ на уровень агрессии. Американская психологическая ассоциация (АПА) в результате проведенных исследований признала, что сцены насилия и жестокости в компьютерных играх действительно повышают уровень агрессии, могут влиять на детей младшего возраста. Эти исследования в результате привели к введению возрастных рейтингов игроков. Однако остается открытым вопрос, что именно побуждает людей играть в жестокие игры и как это влияет на другие сферы деятельности [4].

В научно-методической литературе имеется много данных, подтверждающих улучшение языковых навыков с помощью КИ. Например, Zheng, Young, Wagner, and Brewer (2009) описывают эксперимент, в котором участвовали двое англоязычных и двое китайских студентов, которые выполняли квесты в игре QA на английском языке, тем самым изучая язык в процессе его практического использования. Оба китайских студента сообщили, что они улучшили свои навыки владения английским языком во время игры [24].

В 2002 году Макфарлейн, Спэрроухок и Хилд провели исследование в начальных и средних школах Соединенного Королевства. Подводя итог, Макфарлейн и др. (2002) выделяют три возможных варианта использования видеоигр в школьной среде:

1. Развитие когнитивных способностей и различных навыков (от таких как дедуктивное мышление или запоминание, до более контекстуальных, таких как навыки сотрудничества и общения).

2. Использование видеоигр как стимул для обучения: игровые сеансы можно использовать в качестве отправной точки для других видов учебной деятельности.

3. В некоторых случаях игры можно использовать для обучения, связанное с содержанием (например, игры на историческом материале). Такое применение игр возможно, но может быть очень второстепенным [17].

Компьютерные игры для изучения второго языка

Рассмотрим несколько примеров конкретных КИ, подходящих для изучения второго языка, а именно английского, чтобы можно было говорить об обучении ESL. Наряду с чтением книг и просмотром фильмов с субтитрами, компьютерная графика может способствовать увеличению словарного запаса и улучшению навыков аудирования и разговорной речи.

Все существующие компьютерные видеоигры можно традиционно разделить на восемь категорий, а именно: боевики, приключения, боевые действия, головоломки, ролевые игры, симуляторы, спортивные и стратегические игры. Следует отметить, что до сих пор не существует надежной и актуальной классификации видеоигр по их потенциальному влиянию на конкретные цели обучения.

Но не все КИ могут помочь в изучении языка. Есть некоторые условия выбора игр, они следующие: 1) в игре должно быть много текста в виде различных записок, инструкций, писем, дневников и т. д., а сюжет должен представлять собой увлекательную историю с проработанными персонажами;

2) должно быть много диалогов с профессионально озвученными субтитрами; 3) большая продолжительность игры для привыкания к особенностям текста, голосов и произношения актеров; 4) вовлеченность игрока в процесс, то есть игроку должно быть интересно узнать, о чем говорят персонажи, как будут развиваться события, чем закончится история; 5) пожалуй, наиболее важным условием является возможность игрока общаться с другими игроками или персонажами во время игры; 6) выбранная игра должна соответствовать языковому уровню игрока [18].

Есть игры, максимально приближенные к живому общению, – это многопользовательские компьютерные игры (ММО). ММО расшифровывается как Massively Multiplayer Online. Когда игра называется ММО, это означает, что некоторое количество игроков одновременно играет в одну и ту же игру на одной и той же платформе. ММО-игры дают возможность игрокам «встречаться» друг с другом в виртуальном мире [14]. Близкими к ММО являются игры типа МОВА (расшифровывается как Multiplayer Online Battle Arena). Исследование, проведенное в 2014 г., выявило, что среди представителей одной возрастной группы те, кто активно играл в компьютерные игры на английском языке, знают больше слов и устойчивых выражений, чем те, кто играл редко или вообще не играл [5].

Еще одна категория игр, подходящих для изучения языка, – RPG, аббревиатура расшифровывается как «ролевая игра». Многие ММО, как правило, являются ролевыми играми, поэтому их можно назвать MMORPG, в которых игроки берут на себя роль какого-либо вымышленного персонажа.

Одним из примеров игр MMORPG является World of Warcraft (WoW). Игра основана на ролевой игре персонажей, общении с другими игроками в реальном времени и прогрессе в игре путем выполнения заданий, известных как квесты. Игрок может говорить в голосовом чате или писать, чтобы общаться с другими игроками. По мнению некоторых исследователей, участники утвер-

ждали, что «игра доставляла им удовольствие, и их мотивация к изучению языка повысилась» [20].

Другими примерами компьютерной графики ММО являются: Guild Wars 2, Eve Online, Star Wars, The Old Republic, Call of Duty, Atlas, Postscriptum и т. д.

Другими рекомендуемыми ролевыми играми для изучения английского языка являются: Fallout, Dragon Age, Mass Effect.

Стратегические игры, например, серии Total War и Paradox Interactive, также рекомендуются.

Такие виды игр, как ММО и RPG, не подходят для новичков, так как игроку необходимо владеть английским языком как минимум на уровне Pre-Intermediate или Intermediate.

Для начинающих и учеников низкого уровня подходят игры на поиск предметов. Вам дается какое-то задание, для его выполнения вы посещаете различные локации, где нужно найти определенные предметы. Игрок должен сопоставить данные изображения со словами на английском языке, которые он будет постепенно запоминать, увеличивая свой словарный запас. Примерами таких игр являются «Шерлок Холмс», «Нэнси Дрю» и др.

Методы

В нашем исследовании мы использовали описательно-аналитический метод в сочетании с экспериментом, опросом и сбором статистики. Мы собираемся начать этот раздел с рассказа об эксперименте, который был проведен для проверки гипотезы о том, что некоторые компьютерные игры (НЕ образовательные, а развлекательные) могут повысить мотивацию учащихся к изучению второго языка и улучшить их языковые навыки.

Как правило, школьники начинают играть в игры еще в школе, а к поступлению в университет у них уже есть достаточный игровой опыт, который помогает лучше ориентироваться в КИ (в которые часто играют на английском языке).

Поскольку польза КИ в изучении второго языка до сих пор является дискуссионным вопросом, целью данной работы было проверить на практике результаты использования КГ для владения вторым языком.

Целевую группу, участвовавшую в эксперименте, составили студенты первого и второго курсов неязыковых факультетов Казанского федерального университета (геология, инженерия, вычислительная математика и чистая математика, всего 50 человек). Исходный уровень владения языком у участников эксперимента был средним (Pre-Intermediate и Intermediate). Студенты с более низким и более высоким уровнями в эксперименте не участвовали.

Эксперимент длился два года, то есть четыре учебных семестра. В течение этих двух лет студенты посещали занятия по английскому языку три раза в неделю. Во время внеаудиторной работы, на которую отводится определенное количество часов учебной программы, учащимся давали задание поиграть в компьютерные игры на английском языке на серверах ЕС/США (в список вошли ММО, RPG, МОБА и стратегии, такие как Eve Online, Witcher 3), Playerunknown's Battlegrounds, The Elder Scrolls V: Skyrim и др.).

Выбор этих игр был сделан с учетом факторов, перечисленных в предыдущем разделе статьи. Для начала был организован опрос студентов, чтобы выявить игры, которые им понравились больше всего. Затем мы отобрали игры, которые больше всего способствовали бы овладению английским языком: с подробными диалогами между персонажами, фонетически правильным английским языком, с относительно богатыми лексическими заданиями, которые нужно читать или слушать.

В ходе эксперимента были устроены три контрольные точки: в начале и конце первого года обучения, а также в конце второго года обучения. Тесты включали задания, связанные с тематикой и языком предлагаемых игр, а также задания, проверяющие общий уровень владения английским языком. Они включали в себя традиционные тесты по лексике и грамматике, а также два творческих задания в форме квеста, в ходе которых нужно было выполнять

различные задания. То есть задача была проверить уровень владения всеми языковыми навыками. Студенты выполняли тесты, писали письма, читали творческие задания, слушали друг друга и разговаривали друг с другом. Педагоги оценивали развитие навыков каждого участника по заранее разработанной пятибалльной шкале.

Результаты и обсуждение

В конце второго года обучения успеваемость студентов сравнивалась с исходным уровнем. Однако наиболее интересным оказалось сравнение средних показателей результатов первого и третьего тестов. Уровень навыков чтения вырос в среднем на 30%, письма – на 28%, аудирования – на 15%, разговорной речи – на 40%. То есть самые высокие показатели наблюдались по чтению и говорению. Очевидно, что совершенствование языковых навыков нельзя объяснить только КИ, так как большой вклад в их развитие внесла и работа в классе (три урока в неделю). Однако такие вещи, как изучение разговорного словарного запаса, умение вести диалог, повышение общей мотивации к изучению языка, были заслугой использования компьютерных игр.

Наконец, среди студентов был проведен опрос, чтобы выяснить их мнение о роли КИ в изучении английского языка. Результаты опроса мы представляем в виде таблицы ниже.

Таблица 1

Опрос среди студентов 1 и 2 курсов

<i>Вопросы</i>	<i>Ответы</i>			
Какие игры, по вашему мнению, оказали влияние на ваш прогресс в английском?	ММО, МОБА	RPG	стратегия	другие игры
	36%	26%	24%	14%
Почему вы предпочитаете английскую версию?	Проще найти	Больше игроков	Из-за иностранцев	Не имеет значения
	16%	28%	32%	24%
Общаетесь ли	Да		Нет	Нет ответа

вы с другими игроками на другие темы?	86%				12%	2%	
Какие темы вы обсуждаете, кроме игр?	Увлечения	Университет	Родной город	Политика	Спорт	Личные дела	Другие
	24%	10%	18%	6%	16%	14%	12%
Как вы оцениваете свои языковые навыки?	Intermediate				Pre-Intermediate		Нет ответа
	56%				42%		2%
Улучшились ли ваши навыки английского благодаря компьютерным играм?	Да				Нет		Нет ответа
	84%				14%		2%

Следует признать, что не все студенты признали свои успехи в английском языке с помощью КИ (около 14%).

В таблице показана корреляция между количеством студентов, общающихся на разные темы на английском языке во время игры, и количеством студентов, добившихся успехов в английском языке (86% и 84% соответственно). Общение было связано с обменом предметами с другими игроками и сторонами в играх, которые искали взаимные выгоды, такие как достижение высокого уровня героя, убийство сильных боссов и т. д.

Значительное количество студентов (84%) ответили, что они улучшили свои знания английского языка, что, вероятно, можно объяснить тем, что они много общались с иностранными англоговорящими игроками, а также слушали.

Данные, полученные в результате эксперимента, демонстрируют высокую мотивацию и положительные результаты, которые КГ могут дать учащимся в обучении второму языку.

Однако компьютерные игры не могут быть единственной формой изучения языка на уроках, этого вряд ли будет достаточно. Преподаватель должен создать необходимый контекст языковой практики, что достигается разработкой

учебных задач. Конечно, адаптация компьютерных игр к изучению грамматики языка является сложной задачей, но создать алгоритм тренировочных упражнений в формате компьютерной игры для формирования грамматических навыков вполне реально для опытного преподавателя. Например, учитель может найти интересную компьютерную игру, содержащую необходимые грамматические конструкции, повторить на уроках ранее изученные грамматические правила, составить и объяснить учащимся правила игры, ознакомить учащихся с задачами игры и последовательностью этапов работы.

Для этого обязательно потребуются специализированный класс, оснащенный игровыми компьютерами, а также необходимое количество аудиторных часов.

Заключение и выводы

Подводя итог, можно сказать, что компьютерные игры следует рассматривать не только как способ развлечения, но и как прекрасную образовательную форму для изучения второго языка. По результатам нашего опроса более половины (56%) студентов Казанского университета (студенты специальностей инженерия, вычислительная математика и чистая математика) достигли уровня не ниже Intermediate. Автор статьи работает в Казанском университете много лет, и эти показатели можно сравнить с тем, что 20 лет назад большинство студентов имели уровень Pre-Intermediate. Мы можем объяснить это явления многими факторами: техническим прогрессом в целом и прогрессом в ИТ в частности, возможностью людей больше путешествовать, развитием сайтов социальных сетей и т. д. Среди этих причин важную роль играют и компьютерные игры.

Приходим к следующим выводам:

1. Компьютерные игры повышают такие когнитивные способности, как восприятие, зрительное внимание, память, решение задач и т. д.
2. КИ, будучи коммуникативными и увлекательными, помогают достичь высокого уровня мотивации у игроков за счет эффекта погружения, соревнова-

ния и получения положительных эмоций; эта мотивация важна для обучения второму языку.

3. КИ можно использовать как на уроке (при наличии достаточного количества часов), так и в домашней работе; они способствуют хорошему усвоению лексики, грамматики, навыков аудирования и разговорной речи, поскольку имеют яркие и красочные видеоролики, захватывающие сюжеты и реалистично выглядящие персонажи, повышающие мотивацию учащихся.

4. Компьютерные игры предоставляют прекрасную возможность для самостоятельного изучения второго языка во внеклассное время. Есть много игр, в которых персонажи говорят почти постоянно, поэтому понимание и общение с ними очень важно для игрока, чтобы победить. Кроме диалогов, могут быть и другие важные тексты: подсказки, письма, дневники, инструкции.

5. ММО, МОБА, RPG и стратегии являются наиболее подходящими видами игр для изучения второго языка и улучшения языковых навыков.

6. Во время игры в ММО CG студенты могут преодолеть языковой барьер, попадая в иноязычную среду, слушая носителей второго языка и общаясь друг с другом, улучшая эти практические языковые навыки.

7. Результаты анкетирования студентов Казанского университета подтверждают улучшение языковых навыков с помощью КГ. Положительный эффект от компьютерных игр отметили 84% участников.

Список литературы

1. Ситдикова Ф.Б. Применение компьютерных игр в обучении иностранным языкам / Ф.Б. Ситдикова, Т.М. Галеев [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://doicode.ru/doifile/lj/46/lj-01-2019-29.pdf>

2. 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.

3. Евтюгина А.А. Компьютерные игры в обучении иностранному языку / А.А. Евтюгина, А.Н. Хусаинова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25453/1/nito_2018_026.pdf (дата обращения: 04.07.2022).

4. Григорьев И.С. Зарубежный опыт использования компьютерных игр в обучении детей / И.С. Григорьев [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://psyedu.ru/files/articles/psyedu_ru_2016_4_Grigoriyev.docx (дата обращения: 04.07.2022).

5. Манджиев К.С. Как World of Warcraft помогает мне в изучении английского языка / К.С. Манджиев, И.В. Ашалукова // Юный ученый. – 2016. – №2. – С. 29–30.

6. Bétrancourt M. Video Game Research in Cognitive and Educational Sciences, URL: https://www.researchgate.net/publication/228354893_Video_game_research_in_cognitive_and_educational_sciences (дата обращения: 04.07.2022).

7. Blumberg F. Learning by Playing: Video Gaming in Education. N. Y.: Oxford University Press, 2014, 42, p. 5.

8. Dicheva D. Gamification in Education: A Passing Trend or a Genuine Potential? URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Gamification-in-Education%3A-A-Passing-Trend-or-a-Dicheva/111d18fc0f3462fdb9d2c4248dc2d3333ef9c75c> (дата обращения: 04.07.2022).

9. Flores J.F.F. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf> (дата обращения: 04.07.2022).

10. Gee J.P. What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. N. Y.: Palgrave Macmillan, 2003, 256 p.

11. Gee J.P. What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. N. Y.: Palgrave Macmillan, 2003, 256 p.

12. Green C.S., Bavelier D. Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, vol. 423, 2003, pp. 534–537. URL: <https://www.cin.ucsf.edu/~houde/coleman/green.pdf> (дата обращения: 04.07.2022).

13. Green C.S., Seitz A.R. The impact of videogames in cognition and how the government can guide the industry. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/815e/58b903ea9e823f6f1d1d2d55c47f6a7163ed.pdf> (дата обращения: 04.07.2022).

14. Hansen J.B. Computer Games and ESL Learning: A Scientific literature review with hypothetical classroom sessions. University of Agder 2018. URL: <https://uia.brage.unit.no/uia-xmlui/bitstream/handle/11250/2564599/Hansen%2c%20Jonas%20Bj%c3%b8rk%c3%a5.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата обращения: 04.07.2022).

15. Kondrateva I.G., Nazarova M.V. Integration of science and language in teaching English // *Journal of Language and Literature*, ISSN: 2078-0303, Vol. 6. No. 3. Iss. 1, August, 2015.

16. Mayer R.E. *Computer Games for Learning: An Evidence-based Approach*. MA: MIT Press, 2014. 281 p.

17. McFarlane A., Sparrowhawk A., & Heald Y. (2002). Report on the educational use of games. URL: <https://file.scirp.org/Html/24915.html> (дата обращения: 04.07.2022).

18. Nim S. What kind of computer games are helpful in learning English. URL: <https://mel.fm/blog/sergey-nim/40263-9-videoigr-kotoryye-pomogut-vyuchit-anglyskuyu-yazyk> (дата обращения: 04.07.2022).

19. On the Use of ICT in English Lessons. URL: <http://more2.starfall.com/n/matching/short-vowels/load.htm?f&redir=www> (дата обращения: 04.07.2022).

20. Peterson M. Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning, *Computer Assisted Language Learning*, 23:5, 429-439, DOI: 10.1080/09588221.2010.520673 URL:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09588221.2010.520673> (дата обращения: 04.07.2022).

21. Prensky M. Don't Bother Me Mom – I'm Learning, Paragon House, 2006, 254 p. URL: http://marcprensky.com/wp-content/uploads/2013/04/Prensky-DONT_BOTHER_ME_MOM_IM_LEARNING-Part1.pdf (дата обращения: 04.07.2022).

22. Simkova M. Using of Computer Games in Supporting Education. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/82014058.pdf> (дата обращения: 04.07.2022).

23. What Games in English Help to Learn the Language. URL: <https://langformula.ru/igry-na-anglijskom-yazyke/#1> (дата обращения: 04.07.2022).

24. Zheng D., Young M.F. et.al. Negotiation for action: English language learning in game-based virtual worlds. The Modern Language Journal, 93(4), 2009, pp. 489–511.

Ситдикова Фарида Бизяновна – канд. филол. наук, доцент ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет», Россия, Казань.