

Таким образом, проекты, разработанные студентами с опорой на принципы интегративности, оптимизации и активности в рамках образовательной среды развивающего и творческого обучения, способствуют созданию положительного эмоционального отношения к учебе, повышению мотивации и развитию креативных способностей, а также расширяет рамки свободы для творческой активности и совместного сотрудничества, элиминируя простое интегрирование фактических знаний [2, с. 3].

Литература

1. Гребенникова О.А. Проектная деятельность как средство развития познавательных интересов старшеклассников. Автореф. дис. ... канд. педаг. наук: 13.00.01. Великий Новгород, 2005. 22 с.

2. Воронкова И.В. Взаимосвязь учебно-познавательной мотивации с эмоциональным отношением к учению и интеллектуальным развитием старших подростков (на примере развивающего и традиционного образования). Автореф. дис. ... канд. психол. наук. Казань, 2005. 22 с.

3. Никитина И.В. Проектная деятельность как средство организации образовательной среды. Автореф. дис. ... канд. педаг. наук. Москва, 2007. 23 с.

Науч. рук.: Соколова Э.Я., ст. преп.

Р.А. Бирюков, А.А. Чикова, Ю.С. Иванова

Национальный исследовательский

Томский политехнический университет

Компьютерные игры как средство изучения иностранного языка

Статья посвящена вопросу изучения иностранного языка, в частности английского, с помощью компьютерных игр. В работе рассматривается ряд игр, обосновывается их выбор и отмечаются их эффективные с образовательной точки зрения аспекты. Проводится сравнение эффективности использования компьютерных игр и просмотра фильмов или сериалов, как средств для изучения иностранного языка.

Ключевые слова: компьютерные игры; захват движений; лексика; диалоги; мимика.

В современных реалиях изучение английского языка имеет ключевое значение для общества. Практически в любой стране мира может пригодиться знание английского языка. Согласно статистике, Всероссийского центра изучения общественного мнения [1] только 5% населения

нашей страны свободно владеют английским языком. Тем не менее самостоятельное изучение стоит на первом месте в списке наиболее популярных способов изучения английского (около 20% изучают английский именно таким образом). В то же время в России английским языком в целом владеют около 11% населения, что крайне мало. Согласно рейтингу англоговорящих стран, составленному компанией *Education First*, Россия занимает 41 место из 100 [3].

Одним из возможных способов самостоятельного изучения иностранного языка, в частности английского, являются игры. По данным статистики [2] 58% россиян играют в компьютерные игры, при этом стоит отметить, что каждый второй из них имеет собственную семью. Согласно той же статистике, около 90% родителей играют в компьютерные игры со своими детьми. Данное увлечение можно использовать с пользой. Например, с помощью компьютерных игр родители могут не только прививать детям интерес к изучению английского языка, что, несомненно, поможет им в будущем быстрее и эффективнее освоить язык, но и изучать его самостоятельно.

68% всех игроков взрослые люди (старше 18 лет) в том числе и студенты, которые играют в игры. Игры для взрослых отличаются от игр для детей не только сложностью, но также и проработанностью, вариативностью и более высоким погружением в игровой процесс. Современные игры по своей сути очень похожи на кино, но есть одно существенное отличие - интерактивность. В то время как при просмотре кино и сериалов человек не может повлиять на то, как будет идти сюжет, в компьютерных играх он сам волен задавать истории тот ход, который он сочтет приемлемым, а также переигрывать события, чтобы достичь другого исхода.

Таким образом, играя в игры, играющий как будто смотрит кино, режиссером которого является он сам, что благоприятно сказывается на заинтересованности, и, соответственно, положительным образом влияет на то, как индивид будет воспринимать информацию. Большинство современных игр поддерживают множество различных языков локализации, что позволяет играть в эти игры не только на родном языке, но также и на иностранных, а в качестве фактора, способствующего запоминанию новой лексики, могут выступить субтитры на языке, который человек знает и считает для себя предпочтительным.

Продолжая проводить параллели с кино, следует отметить, что при создании большинства современных игр используется технология захвата движений (*motion capture*), что позволяет не только придать персонажам более естественный вид, но также более точно передать выраже-

ния лиц, движения губ и всего тела при произношении фразы. Таким образом человек, играющих в игры может не только слышать с какой интонацией персонажи произносят определенные фразы, но и видеть, как они при этом себя ведут, какие эмоции испытывают – точно так же, как в кино.

Чтобы более подробно рассмотреть процесс изучения английского языка с помощью игр авторы статьи обратились к таким играм как: *Cyberpunk 2077*, *Death Stranding*, *Detroit: Become Human* и *Red Dead Redemption 2*.

Игра *Cyberpunk 2077* позволяет игроку окунуться в мир будущего, Америку 2077 года. Основным языком, используемым персонажами – английский, однако встречаются и другие – к примеру, японский и испанский. В основном в игре слышится простая разговорная речь, без сложных для новичков слов, иногда в речи персонажей проскакивает обценная лексика, что делает образы более живыми и естественными. В качестве примера можно использовать следующую ситуацию – идя по улице главный герой встречает своего знакомого, с которым можно завести дружеский диалог, в котором вы сами будете думать, о чем же поговорить. Помимо специфических терминов присутствуют также и слова из реальной жизни, значение которых знает не каждый, к примеру, *Apogee*, что означает апогей или величайшее достижение, *Fixer* – посредник и пр. Очень интересный игровой сеттинг, нелинейный сюжет и проработанная система диалогов определенно делают эту игру хорошим выбором в качестве инструмента для изучения английского языка. Стоит отметить, что отдельный интерес представляют актеры, подарившие свою внешность игровым персонажам – Киану Ривз, Майкл-Леон Вули, Черами Ли и др.

Игра *Death Stranding* открывает перед игроком мир далекого будущего, где люди разрознены, не имеют возможности связаться друг с другом, не могут объединиться чтобы возродить свою страну. Языковую составляющую данной игры можно охарактеризовать как непростую для начинающих. Достаточно часто персонажи обсуждают сложные темы, как с точки зрения восприятия, так и с точки зрения перевода. Фундаментальные вопросы жизни и смерти, дискуссии о Боге, о смысле существования человека и пр. Сама игра является крайне захватывающей, что является хорошим приложением к факту сложности ее восприятия – игрок будет заинтересован в прохождении, а значит будет больше стараться воспринимать речь персонажей. Еще больше увлекательности игре добавляет актерский состав: Норман Ридус, Мадс Миккельсен, Гильермо дель Торо, Леа Сейду и др. знаменитые на весь мир актеры приняли участие в создании этой игры.

Игра *Detroit: Become Human* погружает игрока в город Детройт 2038 года, где андроиды выполняют функцию помощника человека. В основном в игре слышится простая разговорная лексика, понятная даже начинающему, хотя можно встретить и достаточно сложные термины, например, те, которые объясняют внутреннее строение андроидов или профессиональная лексика, используемая детективами при расследовании преступления. Стоит отметить, что в игре поднимаются вопросы о равенстве и дискриминации, что в реалиях современного мира являются очень актуальной проблемой. Что касается игрового процесса-нелинейный сюжет и глубоко проработанная система диалогов определённо делают эту игру очень интересной для игрока и позволяет ей стать хорошим выбором для изучения английского языка. Разнообразные игровые ситуации, например, допрос с пристрастием или выступление перед публикой в качестве лидера революции создают уникальный игровой опыт, позволяющий раскрыть различные аспекты языка. Отдельного упоминания заслуживают актёры, подарившие свою внешность и мимику персонажам – Брайан Декарт, Вэлори Кэрри, Джесси Уильямс, Клэнси Браун и др.

Игра *Red dead redemption 2* – это игра, рассказывающая про события, разворачивающиеся на Диком Западе. Игроков ждёт невероятно проработанный и живой мир, в котором неигровые персонажи живут своей жизнью и взаимодействуют с игроком. Воссозданный антураж Дикого Запада даёт игроку возможность не только насладиться окружающими видами, но и позволяет полностью погрузиться в этот мир. Игра наполнена атмосферными размеренными диалогами на различные темы, которые позволяют игроку изучить представленную эпоху в полной мере. Так, например, игрок может не только проходить основной сюжет, но и отвлечься на мирный диалог о текущем положении дел. Ввиду своего сеттинга игра насыщена различными специфическими терминами и особыми фразами в диалогах. Друзья, знающие друг друга не первый год, обращаются к друг другу по фамилии и не забывают в начале сказать мистер или миссис, а такие слова как *reverend* (пастор) и *postcoach* (дилижанс) являются для всех самыми обычными. Из представленного авторами списка эту игру можно назвать самой проработанной, она даёт игроку наибольшее количество игрового и языкового опыта и рекомендуется к прохождению, особенно если вами поставлена цель изучить английский язык.

Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что компьютерные игры сегодня представляют собой инструмент, с помощью которого можно изучать иностранные языки. Авторы считают, что игры являются альтернативой кино и сериалам, чья эффективность в изучении иностранного языка отмечена во многих статьях, однако игры представляют для

игрока большой интерес с точки зрения погружения в процесс и контроля хода истории, что повышает степень заинтересованности.

Литература

1. Как много россиян свободно владеют английским? 2019. Режим доступа: <https://russiaedu.ru/news/kak-mnogo-rossiiian-svobodno-vladeiut-angliiskim-iazukom> (дата обращения: 24.10.21).

2. Статистика Insight One. 2014. Режим доступа: <http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/statistika> (дата обращения: 26.10.21).

3. EF English Proficiency Index. 2020. Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/EF_English_Proficiency_Index (дата обращения 26.10.21).

Науч. рук.: Кобзева Н.А., к-т пед. н., доц.

И.В. Боровикова

*Северный (Арктический) федеральный университет
имени М.В. Ломоносова*

О сочетаемости англоязычных заимствований в норвежских интернет-текстах по антикризисному менеджменту

В статье рассматривается сочетаемость англоязычных заимствований в норвежских интернет-текстах по антикризисному менеджменту, представленных на сайтах *Dagens næringsliv* и *E24*. В рассмотренных примерах употребления англоязычной лексемы *cash* выявляется преобладание объектно-позитивного и атрибутивно-препозитивного типов словосочетаний.

Ключевые слова: сочетаемость; англоязычные заимствования; интернет-текст; антикризисный менеджмент; норвежский язык

Возникновение комбинаторной лингвистики неразрывно связано с лингвистической комбинаторикой, получившей развитие в 1960-е гг. в связи с рассмотрением вопросов машинного перевода. В настоящее время наблюдается тенденция выделения данного раздела лингвистики в качестве отдельного лингвистического направления [3, с. 13].

Одним из самых известных определений лингвистической комбинаторики, заложивших основу формирования и развития комбинаторной лингвистики, является определение лингвистической комбинаторики М.М. Маковского. Исследователь характеризует лингвистическую ком-