

«СТУДЕНЧЕСКИЙ ВЕСТНИК»

Научный журнал

№ 44(283)
Декабрь 2023 г.

Часть 1

Издается с марта 2017 года

Москва
2023

Председатель редакционной коллегии:

Ходакова Нина Павловна – д-р пед. наук, проф. Московского городского педагогического университета, чл.-кор. Академии информатизации образования, проф. Европейской и международной Академии Естествознания, почетный профессор и почетный доктор наук Российской Академии Естествознания.

Редакционная коллегия:

Бабаева Фатима Адхамовна – канд. пед. наук;

Беляева Наталия Валерьевна – д-р с.-х. наук;

Беспалова Ольга Евгеньевна – канд. филол. наук;

Богданов Александр Васильевич – канд. физ.-мат. наук, доц.;

Большакова Галина Ивановна – д-р ист. наук;

Виштак Ольга Васильевна – д-р пед. наук, канд. тех. наук;

Голованов Роман Сергеевич – канд. полит. наук, канд. юрид. наук, MBA;

Дейкина Алевтина Дмитриевна – д-р пед. наук;

Добротин Дмитрий Юрьевич – канд. пед. наук;

Землякова Галина Михайловна – канд. пед. наук, доц.;

Канокова Фатима Юрьевна – канд. искусствоведения;

Кернесюк Николай Леонтьевич – д-р мед. наук;

Китиева Малика Ибрагимовна – канд. экон. наук;

Кобулов Хотамжон Абдукаримович – канд. экон. наук;

Коренева Марьям Рашидовна – канд. мед. наук, доц.;

Кадиров Умарали Дусткабилович – доктор психологических наук;

Напалков Сергей Васильевич – канд. пед. наук;

Понькина Антонина Михайловна – канд. искусствоведения;

Савин Валерий Викторович – канд. филос. наук;

Тагиев Урфан Тофиг оглы – канд. техн. наук;

Харчук Олег Андреевич – канд. биол. наук;

Хох Ирина Рудольфовна – канд. психол. наук, доц. ВАК;

Ходжибаев Илхомжан Исламжанович – доктор философии (PhD) по психолог. наукам

Шевцов Владимир Викторович – д-р экон. наук;

Щербаков Андрей Викторович – канд. культурологии.

С88 «Студенческий вестник»: научный журнал. – № 44(283). Часть 1. Москва, Изд. «Интернаука», 2023. – 76 с. – Электрон. версия. печ. публ. – <https://studvestnik.ru/journal/stud/herald/283>

Содержание	
Статьи на русском языке	6
Гуманитарные науки	6
Рубрика 1. Искусствоведение	6
ЛИЧНОСТНОЕ НАЧАЛО КАК ОДНА ИЗ ОСНОВНЫХ ТЕНДЕНЦИЙ РАЗВИТИЯ АРХИТЕКТУРНОГО ИСКУССТВА XVII В. Сивченко Екатерина Александровна Котляревская Наталия Владимировна	6
Рубрика 2. Культурология	10
МУЗЫКАЛЬНАЯ РОК-ГРУППА QUEEN Лямкин Максим Евгеньевич Моисеенко Татьяна Глебовна	10
Рубрика 3. Лингвистика	12
ПРИМЕНЕНИЕ ЧАСТОТНЫХ СЛОВАРЕЙ В ИССЛЕДОВАНИИ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КРИМИНАЛИСТИЧЕСКИХ ТЕКСТОВ Козарев Константин Юрьевич Лапшина Светлана Николаевна	12
МОГУТ ЛИ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ПОМОЧЬ В ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА Костык Мария Владимировна Моисеенко Татьяна Глебовна	16
МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЯЗЫКА И ГЕНДЕРА Пиняева Мария Александровна	18
ИЗУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА С ПОМОЩЬЮ СОВРЕМЕННЫХ МЕТОДОВ И ТЕХНОЛОГИЙ Рудаков Владислав Евгеньевич Моисеенко Татьяна Глебовна	21
РОЛЬ ЖАРГОНИЗМОВ В РЕЧИ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ СФЕРЫ УПРАВЛЕНИЯ ПЕРСОНАЛОМ Серегина Ирина Олеговна Кузьмина Надежда Васильевна Смирнова Мария Сергеевна	24
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫХ КАРТ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ Османов Эмиль Русланович Хайруллин Дамир Наилевич	29
ВЛИЯНИЕ ИНФОКОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА РАЗВИТИЕ РУССКОГО ЯЗЫКА: ВЫЗОВЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ Хачатрян Майк Саргисович Белова Оксана Викторовна	31
Рубрика 4. Литературоведение	34
СКОТТ ДЖОПЛИН Стариков Иван Александрович Моисеенко Татьяна Глебовна	34

МОГУТ ЛИ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ПОМОЧЬ В ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Костык Мария Владимировна

*студент,
Сибирский государственный индустриальный университет,
РФ, г. Новокузнецк*

Моисеев Татьяна Глебовна

*канд. пед. наук, доц.,
Сибирский государственный университет,
РФ, г. Новокузнецк*

CAN COMPUTER GAMES HELP IN LEARNING A FOREIGN LANGUAGE

Maria Kostyk

*Student,
Siberian State Industrial University,
Russia, Novokuznetsk*

Tatiana Moiseenko

*Candidate of pedagogical sciences, associate Professor,
Siberian State Industrial University,
Russia, Novokuznetsk*

АННОТАЦИЯ

Цель написания статьи заключается в исследовании и освещении того, могут ли компьютерные игры помочь в изучении иностранного языка. В процессе работы над статьей будет использован теоретический метод, который поможет выявить преимущества и возможности использования компьютерных игр в обучении языку. Основываясь на проведенном исследовании, будут сделаны выводы о том, насколько компьютерные игры могут влиять на мотивацию студентов и способствовать их языковому развитию.

ABSTRACT

The purpose of this article is to research and highlight whether computer games can help in learning a foreign language. In the process of working on the article, a theoretical method will be used, which will help to identify the advantages and possibilities of using computer games in language teaching. Based on the conducted research, conclusions will be drawn about how computer games can influence students' motivation and contribute to their language development.

Ключевые слова: университет, студент, компьютерные игры, изучение языков.

Keywords: university, student, computer games, language learning.

При изучении иностранного языка студенты могут столкнуться с проблемой отсутствия мотивации к обучению, что впоследствии может привести к нарушению процесса обучения.

Однако, использование видеониг в качестве дополнительного инструмента может помочь студентам сделать процесс изучения языка более интересным и мотивирующим [1, с. 1]. Видеониги обладают преимуществом перед традиционными методами обучения, такими как учебники и уроки, благодаря своему захватывающему сюжету и возможности практиковать языковые навыки в интерактивной и увлекательной форме [2, 5].

Когда студенты играют в игру на иностранном языке, они вынуждены читать, слушать и говорить на этом языке, чтобы понять сюжет и взаимодействовать с другими персонажами. Это помогает им развивать навыки чтения, аудирования и говорения, а также улучшает их словарный запас [2, с. 3].

Видеоигры помогают студентам развить контекстуальное понимание языка через реальные ситуации и взаимодействие с носителями языка в игровой среде. Это помогает студентам лучше осознать, как применять свои языковые навыки в реальной жизни [1, с. 2]. Игры также могут быть полезными для развития грамматических навыков и лексики. Видеоигры часто содержат диалоги, инструкции и текстовые элементы, которые могут помочь студентам практиковать грамматические правила и расширить свой словарный запас [3, с. 4].

Использование интерактивных приложений в изучении языка развивает креативность и воображение, вдохновляя на создание своих историй на иностранном языке [3, с. 5]. Это позволяет им применять свои языковые навыки в творческом контексте и расширять свою способность выражать свои мысли и идеи на иностранном языке.

Видеоигры помогают студентам развить навыки решения проблем и критического мышления через сложные задачи и головоломки. Они также помогают улучшить логическое мышление и умение применять знания языка для практических задач.

Наконец, использование видеоигр в качестве инструмента для изучения языка может помочь студентам погрузиться в языковую среду и улучшить свою способность к быстрому и естественному реагированию на различные ситуации [3, с. 2]. Видеоигры часто имеют динамичный характер, требующий от игроков быстрой реакции и адаптации к изменяющимся условиям. Это помогает студентам развить свою способность понимать и использовать язык в реальном времени, что может быть полезно при общении в реальных ситуациях на иностранном языке.

Список литературы:

1. Kristina Schoen, Rich Forest. How Video Games Can Help You Learn a Language_[Electronic resource]. – URL: <https://blog.duolingo.com/video-games-for-language-learning/>
2. MARK CURRY. The Best Way to Learn a Language: Playing Games!_[Electronic resource]. – URL: <https://www.fluentu.com/blog/best-way-to-learn-a-new-foreign-language-online/>
3. Alex. How to learn a language with video games - Study with Alex_[Electronic resource]. – URL: <https://studywithalex.com/2021/11/04/learning-languages-through-video-games/526/>