
ENGLISH LANGUAGE LEARNING BASED ON EDUCATIONAL COMPUTER VIDEO GAMES

Simona Serafimovska

Goce Delcev University, Stip, North Macedonia, simona.serafimovska@ugd.edu.mk

Natka Jankova Alagjovska

Goce Delcev University, Stip, North Macedonia, natka.alagjovska@ugd.edu.mk

Abstract: The intention and findings within this paper relate to the attempt to show the effect of the use of electronic tools in the educational process among primary school students. Computer video games are the definitive magnet that self-initiatively involves pupils and is popular in a process of their own choice, freedom, and personal satisfaction. In fact, that moment is original for effectively involving students in further education in the English language, since most of the games are structured in English. An abundance of attractive video games like Three Kingdoms, which have reached a peak among young people in China, our findings emphasized educational games such as Falling Clouds, which is intended for learning English grammar, and Big Describe, a game that practices reading in English. Spelling Bee is a creative, simple, and very interesting game that affects listening and spelling in pure English, while Concentration is a game that aims to help students enrich their vocabulary by connecting pictures and words. Playing video games among children nowadays is facilitated not only by modern devices but also by numerous platforms. Fredisa Learns is a multi-level English language learning platform intended for children from 4 to 12 years of age. ESLGames Plus is one of the most advanced platforms that contains educational games intended for children and teenagers who are learning English as a second language. English Online is a relatively older website, but one of the better websites where one can find well-designed educational material for learning English. The findings suggest that the educational character of games is undeniable, and they should be used in the right way.

Keywords: video games, modern tools, English language, education, pupils, primary school

УЧЕЊЕ АНГЛИСКИ ЈАЗИК СО ЕДУКАТИВНИ КОМПЈУТЕРСКИ ВИДЕО ИГРИ

Симона Серафимовска

Универзитет Гоце Делчев – Штип, Северна Македонија, simona.serafimovska@ugd.edu.mk

Натка Јанкова Алаџовска

Универзитет Гоце Делчев – Штип, Северна Македонија natka.alagjovska@ugd.edu.mk

Резиме: Интенцијата и наодите во рамките на овој труд се однесуваат на обидот да се прикаже ефектот од употребата на електронските алатки во едукативниот процес кај учениците од основните училишта. Компјутерските видео игри се дефинитивни магнетот кој самоиницијативно ја вклучува младата популација во процес на сопствен избор, слобода и лично задоволство. Заправо тој момент е оригинален за ефективно вклучување на учениците во доедуцирање на англискиот јазик бидејќи најголем дел од игрите се структурирани на англиски јазик. Од плејадата атрактивни видео игри од типот, Три Кралства, кои кулминација достигнаа кај младите во Кина, Нашите наоди акцент ставија на игрите со едукативен карактер од редот на Falling Clouds, која е наменета за изучување граматика во англискиот јазик, потоа Big Describe, како игра со која се вежба читањето на англиски. Spelling Bee е креативна едноставна и многу интересна игра која влијае на слушањето и спелувањето на чист англиски јазик, додека Concentration е игра која има за цел да им помогне на учениците да го збогатат својот вокабулар преку спојување на слики и зборови. Играњето видео игри кај ичениците во денешно време е потпомогнато и олеснето не само со современите уреди туку и преку бројните платформи. *Fredisa Learns* претставува платформа за изучување на Англиски јазик составена од повеќе нивоа наменета за деца од 4 до 12 годишна возраст. *ESLGames Plus* претставува една од најнапредните платформи кои содржат едукативни игри наменети за деца и тинејдери кои го изучуваат англискиот како втор јазик. *English Online* е релативно постара веб страница, но една од подобрите веб страници на која може да се најде добро концепиран едукативен материјал за изучување на Англиски јази. Наодите сугерираат дека едукативниот карактер на игрите е неспорен и истите треба да се користат на правилен начин.

Клучни зборови: Видео игри, современи алатки, англиски јазик, едукација, ученици, основно училиште

1. ВОВЕД

Познавањето странски јазик во денешно време не е само предизвик туку и реална потреба на секој човек кој преферира нормална комуникација со современиот свет. Ако порано усвојувањето на англискиот јазик барало традиционален начин во школски услови и когнитивност, денес современите технологии овозможуваат виртуелен пристап и големи можности кои се користат и од најмладата популација. Постојаниот и лесен пристап до интернет и употребата на современите технолошки алатки, во прв ред компјутери, таблети, паметни телефони и др., потпомогнати од современите платформи овозможуваат учење на странски јазик во различни средини. Инсталацијата на компјутерските видео игри станаа магнет за децата од основните школи кои играјќи ги игрите го усвојуваат англискиот јазик уште од најрана возраст,

Во денешно време, со нивните реални визуелни слики и возбудливи наративи, многу видео игри се гледаат како начин за дополнување на традиционалните методи за учење јазик. И во мотивациска смисла, видео игрите работат многу ефикасно со ангажирање на интерес за тема, култура или јазик (Pasqualotto et. al. 2023) Многу луѓе, особено меѓу воспитувачите, се приближуваат до верувањето дека видео игрите можат да имаат вистинска едукативна вредност бидејќи нема ништо погарантирано да мотивира некого да научи нов јазик отколку да го поттикне нивниот интерес (IGLS, 2024). Во рамките на овој труд истражуваме како видео игрите им помагаат на луѓето да научат нов јазик. Како што видео игрите стануваат сè посоефицирани, нивното место во образованието станува сè поочигледно. Иама голем број научно-истражувачки студии кои го поддржуваат тврдењето дека видео игрите се ефективна алатка за учење јазик (Ljutak, 2023). Видео игрите се меѓу најпопуларните рекреативни активности во светот, и кај возрасните и кај децата. Постои вообичаена заблуда дека гејмерите се генерално деца и тинејџери. Сепак, истражувањата покажуваат дека просечната возраст на оние кои играат и ги практикуваат игрите за учење англиски јазик е околу 31 година (UNICEF, 2022). Студиите покажуваат дека учењето јазик се случува брзо кога се прави во контекст, а тоа се однесува директно на видео игрите. Како што играчите ученици напредуваат низ различните нивоа на виртуелниот свет во кој се нурнати, тие ќе ги учат имињата на вистинските нешта со кои се среќаваат, како што се места, ликови, предмети, богатства итн, и со тоа ќе го зајакнат својот вокабулар (Fadillah, Nasrullah and Munthim, 2024). Потсвесно, учениците, исто така, ќе учат граматички правила додека дијалогот се одвива во играта. Ова е учење преку правење, што е еден од најдобрите начини за учење

Повторувањето на зборовите и концептите е начинот на кој се вградува вокабулар кај децата кои играат игри. Додека се играат видео игрите, играчите ги слушаат истите зборови одново и одново, ги поврзуваат зборовите со предмети и ги учат истите без воопшто да сфатат дека го прават тоа. Па оттаму, колку повеќе ја играат играта, толку повеќе се вкоренети тие спомени во нивната меморија (Snigdha and Debnath, 2024).

2. ПРЕГЛЕД НА ЛИТЕРАТУРА

Бројни се научните трудови и студии кои ја третираат проблематиката на изучувањето на англискиот јазик со помош на видео игрите, особено кај младата популација, но ние во рамките на овој труд ќе потенцираме неколку кои даваат непосреден придонес на целите на овој труд.

Учењето на стран јазик базирано на нови технологии, како процес на учење со помош на електронски техники се појавил и значително го зајакнал учењето на јазикот а при тоа да не ги ограничува учениците само на традиционалното школско опкружување (Baohua, Watkins and David, 2008). Овој пристап поседува огромен образовен потенцијал како во училищата така и надвор од неа бидејќи им овозможува на учениците лесен пристап до значајни материјали користејќи различни платформи. Успешноста на совлдувањето на вештините на англискиот јазик со помош на видео игрите во многу зависи и од помошта на наставниците кои рационално треба да ги усмеруваат децата на игри со едукативен карактер и корисни содржини (Lai 2015).

Интересни се наодите кои потенцираат дека без оглед на жарнот на видео игрите тие имаат потенцијал позитивно да влијаат на учењето на јазикот кај децата и непосредно да придонесат на подобрувањето на когнитивните вештини кај учениците (Gnambs & Appel, 2016). Воедно, ако видео игрите правилно се користат тие можат да имаат позитивно влијание на обогатување на вокабуларот кај децата (Shement and Jorge, 2018)

Vujisic (2023) во своите истражувања и наоди констатира дека предноста на примената на видео игрите во контекст на развојот на говорот, вокабуларот и вкупниот развој и прогрес на ученикот се големи. Видливи се резултатите во прогресот и развојот на речникот кај децата, тие се сретнуваат со нови термини, им се побудуваат чувствата особено ако игрите се дидактички структурирани Исто така, поедини видео игри можат да се играат во парови или групи што позитивно влијае на социјалната интеракција. На тој начин децата учат како да комуницираат, разменуваат ставови и мислења (Gentile & Gentile, 2008)

Pim (2013, стр. 32) наведува дека многу од децата кои во различни страни на светот израснале со компјутери и конзоли за виртуелни компјутерски игри, се поврзуваат со овој свет и стануваат на еден начин зависни од игрите. Денес сме сведоци дека многу од децата играта надвор пред зграда ја земнуваат со играта на компјутер, виртуелно поврзани на мрежа преку интернет. Понатаму авторот вели дека некои наставници се обидуваат да профитираат од инволвирањето на децата во овој тип на технологии преку интегрирање на видео игри на нивните часови. Постојат наставници и професори низ светот кои и самите пораснале со технологијата и на еден начин станале технолошки зависници. Овие наставници се обидуваат да го подигнат интересот кај децата за изучување на јазикот преку креирање на можности за изучување на Англиски јазик со помош на компјутерски игри кои имаат едукативен карактер, односно “дигитално учење базирано на компјутерски игри”.

3. МЕТОДОЛОГИЈА

Методолошкиот пристап е креиран во функција на целите во рамките на овој труд кои во основа го имаат истражувањето кое е во насока на осознавањето на улогата и значењето на компјутерските видео игри во изучувањето на англискиот јазик кај децата од основните училишта. Нашиот предизвик се однесуваше на селекција на видео игрите кои покрај забавен имаат и едукативен карактер, а сепак истите се користени од младата популација по сопствен избор. Во нашите истражувања беа користени квалитативни и квантитативни методи кои го детектираа целиот проблем и нудеа соодветни решенија и одговори кои беа компарирани со слични наоди во опкружувањето и пошироко. Квалитативниот пристап го опфаќаше претежно пребарувачкиот процес во кој главно се користеше Google Scholar кој овозможува пристап до свежи и современи информации за ученици на кои англискиот јазик им е втор, а сепак прв избор како странски јазик. Овде припаѓаат и библиотечните ресурси кои овозможува пристап до необјавени трудови и статии кои имаат научен карактер базиран на истражувања. Квантитативниот пристап обезбеди кумулативни информации преку непосредни комуникации со учениците, со дел од нивните родители и секако достапните наставници. Ова е регуларна процедура бидејќи учениците се сепак малолетници.

4. НАОДИ

Видео игрите се одлични за учење на вокабулар и изговор на широк спектар различни јазици, но особено на англискиот јазик бидејќи во најголем дел се дизајнирани на овој јазик. Нашите истражувања ставија акцент на едукативниот карактер на дигиталните видео игри кои непосредно имаат придонес во усовршувањето и усвојувањето на вештините на англискиот јазик кај учениците од основните школи. Trace Effects — претставува дигитална интерактивна видео игра наменета за ученици од 12 до 16 години. Играта е замислена на тој начин што тие кои играат го следат главниот јунак и главатар во играта и преку неговите авантури ја вежбаат употребата на америчките варијанти на англискиот јазик а истовремено проучуваат и осознаваат и елементи од америчката култура.

Слика 1. Приказ на играта Trace Effects



Извор: Print sreen од играта достапна на <https://americanenglish.state.gov/trace-effects>

FallingClouds — Ова игра е наменета за изучување граматика. Во оваа игра потребно е да се поместуваат зборовите за да се конструира реченица. Како се прогресира во играта на повисоко ниво така и речениците стануваат покомплексни. Оваа игра претставува добар начин на вежбање на структурите на речениците и редоследот на зборовите. Редоследот на зборовите е една од поважните работи. Не е доволно само да се

знаат граматичките правила туку и правилно да се употребуваат во различни ситуации. Играта содржи повеќе од сто фрази кои се распркани по случајност и треба правилно да се конструираат. Исто така на крајот од секоја рунда се добива бонус зборче од неколку букви кое треба правилно да се напише.

Слика 2. Приказ на играта Falling Clouds



Извор: Print screen од таблет уред Apple iPad, Играта е достапна од конзолата RetroArch за iOS

Big Describer претставува игра со која се вежба читањето на англиски. Играта се состои од читање на описот и кликање на соодветната слика според прочитаниот опис. Вредно е да се спомене дека задачи од ваков тип има и во електронските тестови за напреден англиски јазик како на пример TOEFL. Играта исто така служи и за збогатување на вокабуларот. Доколку корисникот најде на зборови кои не ги разбира, може да ги копира и да ги внесе во интегрираниот речник во рамки на играта. Предизвикот во оваа игра вклучува кликање на правилната слика пред времето да истече. Поставувањето на временска рамка во ваквите игри е со цел да се зголеми концентрацијата кај ученикот.

Слика 3. Приказ на играта BigDescriber



Извор: <http://gamestolearnenglish.com/big-describer/>

Spelling Bee е креативна, едноставна и многу интересна игра која може едноставно да се игра и на мобилен телефон бидејќи не бара посебни додатоци за интеракција туку може едноставно да се игра со прстот. Играта се состои од повеќе категории кои може да се изберат од главното мени. По избраната категорија на корисникот на екранот му се прикажуваат слики од предмети кои припаѓаат на избраната категорија. Името на секој предмет корисникот може да го слушне од нараторот во играта. По слушањето на името на предметот, корисникот има за задача да го спелува на виртуелната тастатура која се прикажува на екранот. Како минува времето копчињата на тастатурата се губат, затоа треба да се игра концентрирано и брзо. Целта на играта е да се изостри слухот и да се вежба правилното спелување на зборовите на чист англиски јазик.

Слика 4. Приказ на играта *SpellingBee*



Извор: <https://i.pinimg.com/originals/e6/44/1f/e6441f01c3027f0d286ec1b9f5122e67.jpg>

Concentration има за цел да им помогне на учениците да го збогатат својот вокабулар преку спојување на слики и зборови. Играта е интересна и едноставна. Со кликање на коцките излегува слика која треба да се спои со зборче од друга коцка. Целта е да се спојат сите слики со соодветните зборови за што е можно побрзо време. Концентрацијата во играта се состои од тоа што треба брзо да се запаметат местата каде ќе стојат сликичките и соодветните зборови. Корисникот има можност да го погледне распоредот на сликичките пред да ја започне играта.

Слика 5. Приказ на играта *Concentration*



Извор: Print screen од Таблет уред Apple iPad. Играта е достапна на повеќе платформи.

Денес постои огромен избор на ресурси и материјали за учење од дигитални видео игри. Можностите се огромни. Во овој дел ќе наведеме некои од најпознатите интернет страници кои содржат креативни анимирани игри, целосно се бесплатни и содржат упатства за професори и професионални едукатори. За користење на некои од овие страници, потребно е да регистрирате сопствен кориснички профил за да добиете пристап до материјалите. Најголем дел од игрите на овие веб страници се изработени со флеш технологија и можат да се играат на повеќе различни платформи. Информатичка инфраструктура во училиштата во Република Северна Македонија е целосно компатибилна со технолошките барања на овие игри. *Fredisa Lear* претставува платформа за изучување на Англиски јазик составена од повеќе нивоа наменета за деца од 4 до 12 годишна возраст. Секој од курсевите на оваа платформа содржи од 9 до 11 online часови. Секој од овие часови е посветен на специфична јазична тема. Електронските часови се наменети за унапредување на граматиката, вокабуларот, спелингот и комуникациските вештини кај децата. Електронските часови вклучуваат: Анимирани цртани филмови и кратки видеа на англиски јазик.

GamesTo Learn претставува аматерска платформа создадена од млад ентузијаст која има за цел преку анимирани флеш игри да помогне во изучувањето на англискиот јазик кај најмалата популација. Платформата е преадаптирана и ги следи последните дострели на технологијата. Сите игри на оваа платформа се адаптирани да можат да се играат на мобилните уреди. Целта на оваа платформа не е да им обезбедува ресурси на наставниците туку да им овозможи на учениците независно да ја користат и самостојно да учат.

ESLGames Plus претставува една од најнапредните платформи кои содржат едукативни игри наменети за деца и тинејџери кои го изучуваат англискиот како втор јазик. Оваа платформа се состои од флеш игри, видео материјали, материјали за наставници спремни за печатење и игри за мобилни телефони и таблети.

ESLGames Plus е една од најпрофесионалните платформи до која дојдовме за време на истражувањето на постоечките платформи направено во рамки на овој труд.

5. ЗАКЛУЧОК

Истражувањата и наодите во рамките на овој труд компарирани со слични наоди во регионот и светот недвосмислено укажуваат на фактот дека видео игрите се тренд кај младата популација и тие се практикуваат скоро секојдневно. Квантитативните показатели говорат дека преку 90% од учениците играат видео игри што е компатибилно со наодите на British Council кои велат дека 97% од младата популација во Британија играат видео игри. Играњето видео игри е привлечен и самостоен ангажман кај учениците и тие самоиницијативно го користат секој момент да се вклучат во тој процес на самозадоволство и инспирација. Тоа е практично клучот на успешноста на учењето и усовршувањето на англискиот јазик и неговите јазични вештини кај децата. Изборот на видео игри со едукативен карактер е само дополнителен мотив кај добар дел од учениците да спојат атрактивно, практично и корисно. Оперативните сајтови и современите платформи како подржувачи на видео игрите се лесно достапни кај учениците, кои најчесто покрај компјутерите, располагаат и со модерни алатки, вклучувајќи ги тука и смартфоните кои се употребливи во секое време и на секое место и даваат голем придонес во совладувањето и усовршувањето на англискиот јазик.

ЛИТЕРАТУРА

- Baohua, Y., Watkins, A., & David A. (2008). Motivational and cultural correlates of second language acquisition: An investigation of international students in the universities of the People's Republic of China. *Australian Review of Applied Linguistics* 31 (2), 17.1–17.22.
- Fadillah, F., Nasrullah, N., & Munthim, A. (2024). The Use of Video Games on Vocabulary Learning in English Second Language Context. *IDEAS, Journal of Language Teaching and Learning Linguistics and Literature*. Vol. 11, No. 1, p. 1186-1885.
- Gnambs, T., & Appel, M. (2017). Is computer gaming associated with cognitive abilities? A population study among German adolescents. *Intelligence*, 61, 19-28.
- Gunel, E., & Top, E. (2022). Effects of Educational Video Games on English Vocabulary Learning and Retention. *International Journal of Technology in Education*, 5(2), 333-350. <https://doi.org/10.46328/ijte.225>
- IGLS.edu. (2024). Video Games Turn Into Language Learning Games – Haw? icls.edu/blog/
- Lai, C. (2015). Modeling teachers' influence on learners' self-directed use of technology for language learning outside the classroom. *Comput Educ* 82:74–83
- Ljutak, I. (2023). Uticaj video igara na sposobnosti učenja. *Diplomski rad*, 43 str., Sveuciliste Sjever, Varazdin.
- Pasqualotto, A., Parong, J., Green, C. S., & Bavelier, D. (2023). Video game design for learning to learn. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 39(11), 2211-2228.
- Pim, C. (2013). Emerging technologies, emerging minds: digital innovations with in the primary sector. In Motteram, G. (Ed.), *Innovations in learning technology esfor English Language teaching*. (pp. 15 - 42), London: British Council.
- Snigdbah, S.S, & Debnath, A. (2024). influence OF Video Games on Childrens English Language: A Case of Bangladesh. *Journal of Effective Teaching Materials*. P. 116 - 133
- Schement, Jorge R. (2018). *Tendencies and Tensions of the Information Age: Production and Distribution of Information in the United States*. New York: Routledge.
- Vujisic, M. (2023). Percepcija roditelja I nastavnika o uticaju video igara na govor djece. *Magistarski rad*, 75 str., Univverzitet Crna Gora, Niksic.
- UNICEF (2022). Inclusive education is connected to children with disabilities realizing other righ.