

УДК 37.01

DOI 10.30914/2072-6783-2023-17-2-203-209

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ В СОВЕРШЕНСТВОВАНИИ РАЗГОВОРНЫХ НАВЫКОВ ШКОЛЬНИКОВ**И. Е. Родиков, А. А. Бирюков***Российский университет дружбы народов, г. Москва, Российская Федерация*

Аннотация. Введение. Благодаря значительной роли английского языка в международном общении, преподавание и изучение английского языка получило большое внимание в России. Тем не менее было отмечено, что учащиеся в классах ESL имеют слабую и плохую успеваемость. Как было выяснено предыдущими исследователями, изучившими широкий спектр коммуникативных языковых методик для улучшения разговорных навыков, одним из наиболее эффективных методов, помогающих учащимся развивать свои разговорные способности, является использование настольных игр. **Цель:** проведение систематического обзора предыдущих исследований и баз данных с целью определения эффективности настольных игр в развитии разговорных навыков школьников. **Материалы и методы:** чтобы лучше понять, какова роль настольных игр в разговорной речи и обучении, а также насколько они эффективны в развитии устно-речевых навыков, нами был проведен систематический обзор. Три базы данных – Google Scholar, ERIC и SAGE Journals – использовались для доступа в общей сложности к 35 статьям с 2017 по 2021 год. **Результаты исследования, обсуждения:** согласно собранным статьям, результаты показали, что количественный анализ исследования в основном использовался для оценки ценности настольных игр в улучшении речи, в то время как качественный анализ в основном использовался для сбора обратной связи об использовании настольных игр. **Заключение:** в целом систематический обзор показал, что настольные игры улучшили разговорные навыки, повысили мотивацию говорить на иностранном языке и увеличили взаимодействие со сверстниками среди учащихся, что оказало положительное влияние на разговорные навыки учащихся.

Ключевые слова: настольные игры, устная речь, школьники, английский язык, устно-речевые навыки, педагогика

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Родиков И. Е., Бирюков А. А. Настольные игры в совершенствовании разговорных навыков школьников // Вестник Марийского государственного университета. 2023. Т. 17. № 2. С. 203–209. DOI: <https://doi.org/10.30914/2072-6783-2023-17-2-203-209>

BOARD GAMES IN IMPROVING SCHOOLCHILDREN'S SPEAKING SKILLS**I. E. Rodikov, A. A. Biryukov***Peoples' Friendship University of Russia, Moscow, Russian Federation*

Abstract. Introduction. Due to the significant role of the English language in international communication, the teaching and learning of English has received a lot of attention in Russia. However, it has been noted that students in ESL classes have weak and poor academic performance. As has been found by previous researchers who have studied a wide range of communicative language techniques to improve their speaking skills, one of the most effective methods to help students develop their speaking skills is the use of board games. **The purpose of the article** is to conduct a systematic review of previous studies and databases to determine the effectiveness of board games in the development of speaking skills of schoolchildren. **Materials and methods.** In order to better understand how students view the role of board games in speaking and learning, as well as how effective they are at the development of oral-speech skills, a systematic review was conducted. Three databases – Google Scholar, ERIC and SAGE Journals – were used to access a total of 35 articles from the years 2017 to 2021. **Research results, discussion.** According to the collected articles, the results indicated that the quantitative analysis of the study was mainly used to assess the value of board games in improving speech, while the qualitative analysis was mainly used to collect feedback on the use of board games. **Conclusion.** In general, the systematic review found that board games improved speaking skills, increased motivation to speak a foreign language, and increased peer interaction among students, which had a positive effect on schoolchildren's speaking skills.

Keywords: board games, oral speech, schoolchildren, English, oral speech skills, pedagogy

The authors declare no conflict of interest.

For citation: Rodikov I. E., Biryukov A. A. Board games in improving schoolchildren's speaking skills. *Vestnik of the Mari State University*, 2023, vol. 17, no. 2, pp. 203–209. (In Russ.). DOI: <https://doi.org/10.30914/2072-6783-2023-17-2-203-209>

Введение

Игры являются одним из способов полного вовлечения детей в занятие. Традиционный метод передачи знаний заменяется использованием игр в преподавании и обучении. Включение игр в учебный процесс побуждает учащихся действовать самостоятельно и улучшает их обучение по целому ряду предметных областей. Настольные игры являются одним из многих коммуникативных способов, которые можно использовать для обучения разговорной речи. Ученики по очереди используют настольные игры, чтобы выразить свои идеи в соответствии с правилами. Некоторые настольные игры имитируют реальные ситуации, что тонко помогает ученикам повысить гибкость их социальных навыков. Эффективность включения настольных игр в преподавание и обучение в классе для повышения разговорной способности была исследована в ряде научных работ. Тем не менее нет тщательного обзора литературы, в котором описывается использование настольных игр для улучшения английского языка. С учетом полученных результатов в этой статье делается попытка обеспечить тщательный анализ научных исследований, чтобы собрать их выводы относительно восприятия учащимися использования настольных игр в разговорной речи, а также их ценности в руководстве будущими исследованиями.

Цель исследования

Проведение систематического обзора предыдущих исследований и баз данных с целью определения эффективности настольных игр в развитии разговорных навыков школьников.

Материалы и методы

2. Обзор литературы

2.1. Настольные игры

Настольные игры – это игры, в которых игроки должны следовать определенным правилам и перемещать фигуры на предварительно помеченной доске определенными способами. Классические игры, семейные игры, стратегические

игры, тематические игры и военные игры являются одними из подкатегорий настольных игр. Известные настольные игры включают шахматы, «Монополию», «Змеи и лестницы» и многие другие. В этих играх игроки должны использовать стратегию для достижения конкретных целей. Настольные игры придерживаются набора правил и связаны с конкретными ситуациями. Игры, связанные с контекстом, помогают детям изучать языки, потому что они позволяют им взаимодействовать с другими игроками и обмениваться личным опытом. Согласно теории социального конструктивизма, выдвинутой Л. С. Выготским в 1978 г. [18], настольные игры играют большую роль в развитии детей, поэтому настольные игры считаются лучшими инструментами для изучения языка, т. к. они одновременно обучают и развлекают детей.

2.2. Настольные игры в обучении разговорной речи

Согласно ряду исследований [22; 23], настольные игры на уроках английского языка оказывают влияние на когнитивные и аффективные способности учащихся, а также улучшают шесть компонентов разговорных навыков – грамматика, лексика, говорение, аудирование, чтение и письмо. Настольные игры «Змеи и лестницы» и «Модифицированная монополия», например, служат катализаторами, которые побуждают учащихся говорить в контексте описательных текстов. Также было продемонстрировано, что игра в жетоны и настольные игры помогает устной грамматике учеников. С помощью настольной игры LOSS учащиеся могут произносить различные слова с одинаковыми конечными звуками, что способствует улучшению произношения.

Ученые в прошлом провели многочисленные исследования, чтобы изучить ценность коммуникативной языковой деятельности для улучшения разговорных способностей. Тем не менее существует очень мало ресурсов, которые концентрируются на восприятии учащимися использования настольных игр для повышения их разговорных

способностей и ценности настольных игр для повышения разговорных способностей среди учеников. Для решения этой проблемы был проведен систематический обзор, в ходе которого была представлена следующая информация:

RQ1: как учащимися воспринимается использование настольных игр в процессе развития речевых способностей?

RQ2: насколько улучшаются разговорные навыки учащихся в результате игры в настольные игры?

3. Методология

Систематический обзор и анализ в этом исследовании были основаны на статьях и журналах за 2017–2021 годы. Статьи были получены из Google Scholar¹, ERIC² и SAGE Journals³, трех баз данных. Обзор основывается на предпочтительном элементе отчетности для систематических обзоров PRISMA⁴, которое является широко принятым стандартом, основанным на фактических данных, который включает в себя контрольный список из 27 пунктов и 4-фазную блок-схему. PRISMA предписывает исследователю указать критерии включения и исключения при поиске соответствующих статей и исследований и при изучении значительных баз данных обзоров литературы за определенный период времени.

Этот обзор начался с процесса сбора информации из поисковых систем Google Scholar, ERIC и SAGE Journals об эффективности настольных игр в разговорной речи и восприятии учащимися использования настольных игр. Четыре этапа, через которые проходил процесс сбора данных, включали идентификацию, скрининг, право на участие и включение.

3.1. Этап 1: Идентификация

В поиске литературы использовались термины «настольные игры», «говорение», «класс ESL» и «восприятие студентов». В результате поиска было найдено 128 исследований из Google Scholar, 42 исследования из ERIC и 55 исследований из журналов SAGE. Чтобы сфокусировать поиск

и минимизировать информацию, которая не имела отношения к теме исследования, эти поисковые термины были объединены. Затем исследование были проверены на основе типа литературы, языка и года публикации (табл. 1).

Таблица 1 / Table 1

Критерии приемлемости и исключения / Eligibility and exclusion criteria

Критерий / Criteria	Приемлемость / Eligibility	Исключение / Exclusion
годы публикации	между 2017 и 2021 годами	<2017
язык	английский	другой
тип литературы	журналы, исследования, статьи	книги, главы книг, рефераты

3.2. Этап 2: Скрининг

Дубликаты статей и исследовательских работ, найденных с помощью трех поисковых систем, были тщательно отобраны, а остальные материалы затем оценены в соответствии с заранее установленными стандартами. Поскольку некоторые статьи не давали рецензенту полного доступа, они были удалены. Наконец, был подготовлен исчерпывающий перечень литературы по избранным статьям.

3.3. Этап 3: Право на участие

Для поиска подходящих статей был установлен ряд требований. Во-первых, чтобы убедиться, что материал актуален и относится к использованию настольных игр в современном образовании, все выбранные публикации были опубликованы в течение пятилетнего окна (2017–2021 гг.). Затем, чтобы избежать недоразумений и проблем с переводом, статьи, написанные на других языках, были проигнорированы. Статьи, относящиеся к другим областям, таким как инженерия, бизнес, медицина и наука, были исключены из исследования, поскольку в нем был сделан сильный акцент на теме образования.

3.4. Этап 4: Включение

Только 35 работ соответствовали критериям и были представлены на оценку в самом конце. Выбранные публикации охватывают ряд типов исследований, опубликованных в период с 2017 по 2021 год, включая экспериментальные, активные и смешанные исследования. С учетом этих факторов был подготовлен всесторонний обзор.

¹ Google Scholar. URL: <https://scholar.google.com/> (дата обращения: 23.12.2022).

² ERIC. URL: <https://eric.ed.gov/> (дата обращения: 23.12.2022).

³ SAGE Journals URL: <https://journals.sagepub.com/> (дата обращения: 23.12.2022).

⁴ PRISMA. URL: <http://www.prisma-statement.org/> (дата обращения: 23.12.2022).

В таблице 2 обобщены особенности процедуры сбора данных с использованием потока PRISMA.

Таблица 2 / Table 2

Процесс отбора исследовательской статьи /
Research article selection process

Stage	ERIC	Google Scholar	SAGE Journals	Total (n=225)
Identification	42	128	55	225
Screening	30	105	33	168
Eligibility	8	49	12	69
Included	6	23	6	35

4. Результаты и обсуждение

4.1. Восприятие учащимися использования настольных игр

В этом разделе обсуждаются обобщенные результаты прошлых исследований, связанных с восприятием учащимися настольных игр. Восприятие учениками использования настольных игр было представлено в контексте их отношения к обучению, академической компетентности и развитию образовательного сообщества. Исследования были разделены на три категории: количественные исследования, качественные исследования и смешанные методы исследования. Резюме перечня обзорных исследований приводится в таблице 3.

Таблица 3 / Table 3

Список рассмотренных исследований восприятия учащимися использования настольных игр /
List of reviewed studies of students' perception of the use of board games

Методика / Method	Автор (год) / Author (year)	Отношение / Attitude	Компетенция / Competence	Развитие общин / Community development
Количественное исследование, n = 5	[5]		/	
	[4]		/	
	[8]	/	/	
	[14]	/	/	
	[21]	/	/	
Качественное исследование, n = 9	[3]	/		
	[6]	/		
	[11]	/		
	[13]	/		
	[20]			
	[10]		/	/
	[22]		/	/
[23]	/		/	
Смешанный метод, n = 3	[7]	/	/	
	[9]	/		/
	[15]	/	/	
	[18]	/	/	

Проведен обзор сборника из 17 статей и журналов, посвященных восприятию учащимися использования настольных игр. Они включали три исследования со смешанным методом, пять количественных исследований, а также качественные и количественные исследования. Результаты этого систематического исследования дали объяснение того, как учащиеся воспринимают свое отношение к обучению, компетентность в обучении и развитие учебного сообщества. Отношение учеников к обучению было зафиксировано как самое высокое среди этих трех аспектов. В тринадцати

статьях сообщалось, что учащиеся согласились с тем, что настольные игры повышают их мотивацию на уроках устного языка [5; 4; 8; 14; 21; 3]. В восьми исследованиях учащиеся показали, что их разговорная компетентность улучшилась [6; 11; 13; 20; 10; 22; 23; 7]. Наконец, шесть исследований показали, что настольные игры способствуют развитию учебного сообщества [9; 15].

4.2. Полезность настольных игр в развитии речевых навыков учащихся

Согласно выбранным исследованиям, настольные игры могут помочь учащимся улучшить свои

речевые навыки. Исследования делились на три группы: смешанные методические исследования, качественные исследования и количественные

исследования. В таблице 4 приведен список исследований, связанных с преимуществами настольных игр.

Таблица 4 / Table 4

Список рецензируемых исследований о полезности настольных игр в улучшении речевых навыков учащихся / List of peer-reviewed studies on the usefulness of board games in improving students' speech skills

Методика / Method	Авторы / Authors	Экспозиция / Exposition	Мотивация / Motivation	Произношение / Pronunciation	Беглость / Fluency	Грамматика / Grammar
Исследование действий, n = 3	[19]			/	/	/
	[15]			/	/	/
Экспериментальный, n = 3	[11]			/	/	/
	[1]	/	/	/	/	/
Количественное исследование, n = 4	[22]	/	/	/	/	/
	[8]	/	/	/	/	/
Качественное исследование, n = 3	[12]			/	/	/
	[23]			/	/	/
Смешанный метод, n = 3	[13]	/	/	/	/	/
	[5]	/	/	/	/	/
Исследования и разработки, n = 2	[16]			/	/	/
	[22]	/	/	/	/	/
	[4]	/	/	/	/	/
	[3]	/	/	/	/	/
	[17]		/	/	/	/
	[9]		/	/	/	/

Был проведен обзор 18 статей, в которых подчеркивалась ценность настольных игр. Эти исследования включают в себя три исследования действий, три экспериментальных исследования, четыре количественных исследования, три качественных исследования, три исследования смешанных методов и два исследования развития. Эффективность настольных игр в улучшении речи учащихся с точки зрения выразительности, мотивации, произношения, беглости и грамматики была изучена в этом систематическом обзоре. Было обнаружено, что использование настольных игр на занятиях улучшает произношение учащихся в 11 исследованиях [19; 15; 11; 1; 22; 18; 6; 8]. Кроме того, ученики смогли говорить более четко и с меньшим количеством грамматических ошибок, играя в настольные игры [12; 23; 13; 5; 16; 22] и другие подобные действия. Кроме того, настольные игры поощряли учащихся говорить [4; 3; 17; 9; 23; 4; 20; 9] и предоставляли им различные возможности говорить в различных разговорных ситуациях.

Заключение

Исследования, упомянутые в систематическом обзоре, показали, насколько эффективны настольные игры для повышения уровня владения языком учащихся с точки зрения произношения, беглости и грамматики. Было установлено, что во время игр учащиеся могли разговаривать с правильным произношением и грамматическими формами, не делая многочисленных перерывов. Из 18 исследований, которые были проанализированы на тему того, насколько эффективны настольные игры, помогающие учащимся улучшить свои разговорные способности, 11 из них показали, как настольные игры помогают детям произносить слова более четко, 8 упомянули, как улучшилась беглость речи, а 10 упомянули, как ученики употребляли грамматические формы в своей речи. Обе гипотезы исследования в текущем исследовании были рассмотрены в статьях, включенных в этот систематический обзор литературы, который ясно

продемонстрировал, что настольные игры были успешным средством в улучшении разговорных способностей. Можно сделать вывод, что учителя могут включить настольные игры в свои пла-

ны уроков, чтобы вызвать интерес учащихся к использованию английского языка в повседневном общении и помочь в развитии их разговорных способностей.

Статья поступила в редакцию 14.02.2023; одобрена после рецензирования 10.03.2023; принята к публикации 05.04.2023.

Об авторах

Родиков Иван Евгеньевич

аспирант кафедры теории и практики иностранных языков, Российский университет дружбы народов (117198, Российская Федерация, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 6), ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4588-7915>, vanyarodikov@gmail.com

Бирюков Александр Александрович

аспирант кафедры теории и практики иностранных языков, Российский университет дружбы народов (117198, Российская Федерация, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 6), ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6000-3340>, aristocrat228@gmail.com

Все авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.

- Lie W., Yunus M. M. Pen pals are now in your fingertips – a global collaboration online project to develop writing skills. *Creative Education*. 2018, vol. 9, no. 15, pp. 2491–2504. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.4236/ce.2018.915188>
- Bayuningsih A. A. P. Improving students' speaking ability using the snakes and ladders board game at 11th grade of Saint Pius X Vocational High School Magelang. Ph.D. Thesis, Sanata Dharma University, Yogyakarta, Indonesia, 2016. (In Eng.).
- Sharma D. R. Action research on improving students' speaking proficiency in using cooperative storytelling strategy. *Journal of NELTA Surkhet*, 2018, vol. 5, pp. 97–105. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.3126/jns.v5i0.19495>
- Nadesan N. K., Shah P. M. Non-linguistic challenges faced by Malaysian students in enhancing speaking skills. *Creative Education*, 2020, vol. 11, no. 10, pp. 1988–2001. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.4236/ce.2020.1110145>
- Azlan N. A., Zakaria S., Yunus M. M. Insta-iBubbly: A fun way to develop English speaking skills. *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)*, Padang, Indonesia, 24–25 October 2019, vol. 449, pp. 92–96. (In Eng.).
- James P. R. A. P., Yong K. L., Yunus M. M. Hear me out! Digital storytelling to enhance speaking skills. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2019, vol. 9, no. 2, pp. 190–202. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v9-i2/5533>
- Hayuningtyas N., Farizah N. H. Developing “Speak it up” board game in speaking skill for undergraduate EFL students. *PESAT*, 2020, vol. 6, no.5, pp. 1–14. Available at: <http://paradigma.web.id/ejournal/index.php/pesat/article/view/20> (accessed 05.05.2021). (In Eng.).
- Charanjit K. S. S., Ramachandran A., Tarsame S. M. S., Ong E. T., Yunus M. M., Mulyadi D. The use of think pair share of cooperative learning to improve weak students' speaking ability. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 2020, vol. 24, pp. 4008–4023. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I5/PR2020111>
- Mustapha S. M., Abd Rahman N. S. N., Yunus M. M. Factors influencing classroom participation: A case study of Malaysian undergraduate students. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 2010, vol. 9, pp. 1079–1084. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.289>
- Zakaria N., Hashim H., Yunus M. A review of affective strategy and social strategy in developing students' speaking skills. *Creative Education*, 2019, vol. 10, no. 12, pp. 3082–3090. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012232>
- Arif F. K. M., Zubir N. Z., Mohamad M., Yunus M. M. Benefits and challenges of using game-based formative assessment among undergraduate students. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 2019, vol. 7, pp. 203–213. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7426>
- Kapp K. M. *The gamification of learning and instruction: case-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer, An Imprint of John Wiley & Sons, New York, NY, USA, 2012. (In Eng.).
- Rodríguez M. R. The importance of teaching listening and speaking skills, Madrid, Spain, 2012. (In Eng.).
- Azzahroh R. A. The effectiveness of using board games towards students' speaking skill. A quasi experimental study at the tenth grade students of SMAN 1 Parung. *Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris*, University Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia, 2015. (In Eng.).
- Anggit W. The use of board game to improve students' speaking skills (A classroom action research for the eighth student of MTs Yajri Payaman). *UIN Salatiga Repository*, 2019. Available at: <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/7955/> (accessed 05.05.2021). (In Eng.).

16. Wang Z. Q. Developing accuracy and fluency in spoken English of Chinese EFL learners. *English Language Teaching*, 2014, vol. 7, no. 2, pp. 110–118. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.5539/elt.v7n2p110>
17. Pratiwi F. The effect of Pelajar Go! as a boardgame to improve student's speaking skill. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 2018, vol. 326, pp. 211–215. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.37>
18. Vygotsky L. S. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press, Cambridge, MA, USA, 1978. (In Eng.).
19. Mostowfi S., Mamaghani N. K., Khorramar M. Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7–12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental & Science Education*, 2016, vol. 11, no. 12, pp. 5454–5476. (In Eng.).
20. Arslan H. O., Moseley C., Cigdemoglu C. Taking attention on environmental issues by an attractive educational game: enviropoly. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 2011, vol. 28, pp. 801–806. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.146>
21. Syakur M. A. The use of board game in teaching speaking to young learners. *English Education: Journal of English Teaching and Research*, 2020, vol. 5, pp. 149–155. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.29407/jetar.v5i2.14633>
22. Rohdiana A. Developing communicative board game in speaking descriptive text to EFL young learners. *Proceedings of the 2nd TEYLIN International Conference*, Indramayu, Indonesia, 25–26 April 2017, pp. 49–58. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.24176/03.3201.07>
23. Fithriani R. Communicative game-based learning in EFL grammar class: Suggested activities and students' perception. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, 2018, vol. 5, no.2, pp. 171–188. (In Eng.). DOI: <https://doi.org/10.30762/jeels.v5i2.509>

The article was submitted 14.02.2023; approved after reviewing 10.03.2023; accepted for publication 05.04.2023.

About the authors

Ivan E. Rodikov

Postgraduate Student of the Department of Foreign Languages in Theory and Practice, Peoples' Friendship University of Russia (6 Miklukho-Maklaya St., Moscow 117198, Russian Federation), ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4588-7915>, vanyarodikov@gmail.com

Alexander A. Biryukov

Postgraduate Student of the Department of Foreign Languages in Theory and Practice, Peoples' Friendship University of Russia (6 Miklukho-Maklaya St., Moscow 117198, Russian Federation), ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6000-3340>, aristocrat228@gmail.com

All authors have read and approved the final manuscript.