

Ковальова Т.О., кандидат
філологічних наук, доцент,
Національна академія
внутрішніх справ

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ МАЙБУТНІХ СЛІДЧИХ

До недавнього часу вважалося, що комп'ютерні ігри (або як їх ще називають відео чи цифрові ігри) мають негативний вплив на фізичне та психологічне здоров'я гравця. Проте пізніші дослідження показали, що помірне використання комп'ютерних ігор у підходящий час та у підходящому оточенні може бути безпечним видом діяльності, що приносить задоволення та користь [2; с. 6].

Однією з причин, через яку змінилось ставлення до комп'ютерних ігор та з'явилося бажання використовувати нові ігрові технології в навчальних та практичних цілях є й той факт, що змінилось покоління студентів. Це покоління, яке ще називають 'digitalnatives' - «знавці цифрових технологій» (переклад наш), тобто ті, хто добре обізнані з цифровими технологіями з дуже раннього віку. Вони часто використовують цифрові засоби, а інформаційні й комунікаційні технології стали майже їх рідною мовою, якою вони спілкуються, виражають свої відчуття й розуміють навколишній світ [2; с. 6]. Вони багато грають в комп'ютерні ігри й активно спілкуються в соціальних мережах. Такому поколінню студентів зазвичай не цікаво брати участь у традиційних навчальних заходах, їх важко мотивувати через те, що формат, який використовується у традиційному навчанні не відповідає потребам, уподобанням та очікуванням студентів. Відомо про те, що хобі, власні інтереси та досвід студентів є основою для підбору видів діяльності, що використовуються у навчальній аудиторії [1]. Тому здається очевидним, що таких студентів більше зацікавить обговорення ігор або завдання, пов'язані з ними.

На перший погляд може здатися, що у нас в групах таких студентів небагато, але викладачі будуть дуже здивовані, якщо проведуть опитування і спитають своїх студентів, чим вони займаються у вільний час. Практично всі відповідають, що вони грають у різні комп'ютерні ігри, причому цей вид діяльності

займає у них дуже багато часу. Нажаль сьогодні від студентів майже не почуєш, що їм подобається читати, а якщо спитати про останню прочитану книгу, в кращому випадку буде названий якийсь підручник або посібник з навчальної дисципліни. Проте «знавці цифрових технологій» дуже добре розбираються у деталях своїх улюблених комп'ютерних ігор: вони знають правила гри, головних персонажів, їх характеристики та оточення. Тому вважаємо, що комп'ютерні ігри повинні відігравати важливу роль в освіті та професійній підготовці загалом, та у навчанні іноземної мови зокрема.

Нажаль багато з ігор, які були написані спеціально для вивчення англійської мови, зазвичай представляють собою тести, замасковані під ігри, тому вони не викликають інтерес у студентів і дуже швидко їм набридають.

Найголовнішим у використанні комп'ютерних ігор на заняттях з іноземної мови є те, що студенти повинні бути забезпечені таким завданням, яке має мовну практику. У протилежному випадку вони будуть просто грати у гру.

Перед заняттям з використанням комп'ютерної гри викладачу необхідно окреслити навчальні цілі та з'ясувати, яка частина гри або її рівень найкраще відповідає окресленим цілям (оскільки ігри можуть бути досить довгими і на те, щоб пройти всю гру від початку до кінця одного заняття може не вистачити).

Як правило, викладачі іноземної мови, які використовували комп'ютерні ігри на своїх заняттях, радять брати ігри-пазли, оскільки вони вимагають від гравців знаходити рішення, використовуючи логіку чи дослідження, що дозволяє робити прогрес у грі. Можна також обирати ігри, засновані на спостереженнях, де потрібно знайти сховані предмети, а також ігри типу «виберись з кімнати» або «квести» (де гравці повинні знайти об'єкти та ключі, що дозволять їм вийти з кімнати) [3; с. 5].

Більшість методів використання комп'ютерних ігор передбачає або роботу в комп'ютерному класі з доступом до Інтернету, або наявність інтерактивної дошки. Проте, якщо такої можливості немає, можна використати комп'ютерні ігри заочно. Зазначається, що сила ігор у навчальних цілях полягає не тільки в самих іграх (тобто вивченні мови під час гри), але скоріше в контексті та заходах, які пов'язані з ними певним чином або є їх

продовженням [1]. При навчанні англійської мови майбутніх слідчих такий варіант здається найбільш прийнятним.

З цією ціллю нами було проаналізовано комп'ютерну гру Special Enquiry Detail. Перш, ніж давати курсантам або слухачам завдання пройти той бо інший рівень гри самостійно, можна на занятті обговорити й пояснити інструкції, що даються безпосередньо в самій грі, для того щоб впевнитись, що вдома вони будуть робити все правильно.

Після того, як викладач дав завдання пограти в гру вдома, на занятті можна влаштувати словниковий диктант з лексики, яку курсанти зустріли при проходженні певної сцени гри, причому набір лексики є дуже широким і включає не тільки професійну лексику типу suspect, victim, shoeprint, strangulation, але й звичайну повсякденну лексику. Викладач може сам вирішувати, чи необхідно включати загальну лексику до диктанту. Треба зазначити, що завдяки грі лексика запам'ятовується досить ефективно й легко, по-перше, через те, що вся вона візуалізована, по-друге, для того щоб отримати певну кількість «енергії» для вивчення доказів, ту саму сцену треба розглядати по 5-6 разів, тому через багатократне повторення запам'ятовується як значення слова, так і його правопис.

Ще одним ефективним методом використання цієї гри, вважаємо відтворення на занятті різних діалогів, пов'язаних зі змістом гри. Це може бути діалог між детективами, які обговорюють пошук або знайдені докази, або діалог між детективами й керівником, який дає їм завдання, крім того, можна відтворити діалог між свідком й детективами або між детективами й підозрюваним, що дозволить майбутнім слідчим спробувати себе в різних ролях, це буде набагато цікавіше, ніж подібне завдання, яке дається у підручнику.

Крім того, на певному етапі проходження гри можна попросити курсантів або слухачів дати свої передбачення про подальший хід розслідування або про винуватця злочину.

Курсантів з просунутим рівнем мови безсумнівно зацікавлять сленгові вирази, які використовують американські правоохоронці і які не представлені в наших підручниках.

Також можна зробити скріншоти з гри та попросити курсантів описати місце злочину або підозрюваного.

Таким чином, комп'ютерні ігри можна використовувати опосередковано, не замінюючи повністю традиційні заняття з англійської мови, а виділяючи, наприклад, певний час на виконання завдань, пов'язаних з іграми. Так можна буде залучити до занять всіх курсантів або слухачів групи, навіть тих, у яких рівень володіння англійською мовою досить низький, це посприє появі усвідомленої позитивної мотивації до подальшого вивчення англійської мови з ціллю здійснювати іншомовну мовленнєву діяльність.

Список використаних джерел

1. deHaan J. Teaching and learning English through digital game projects [Electronic Resource] : - Mode of access: URL: http://www.digitalcultureandeducation.com/uncategorized/dce1046dehaan_2011_html/. - Title from the screen.
2. Felicia P. Digital games in schools : A handbook for teachers / P. Felicia. - Brussels : European Schoolnet EUN Partnership AISBL, 2009. - 46 p.
3. Stanley G. Engaging the gaming generation / G. Stanley // English teaching professional. - 2011.- № 76. P. 4-7.