

Ковальова Тетяна Олександрівна,
кандидат філологічних наук, доцент,
професор кафедри іноземних мов
Національної академії внутрішніх справ

МЕТОДИ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Перш ніж використовувати комп'ютерні ігри на заняттях з англійської мови потрібно обов'язково дізнатися, в які ігри грають студенти. Якщо обрати гру, що їх не зацікавить, це буде марно витрачений час на занятті.

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

Звісно, на заняттях з англійської мови буде мало користі від використання авто- чи мотогонки або «ігор-стрілялок» (хоча все залежить від категорії студентів: наприклад, якщо ми працюємо з курсантами військових ВНЗ, можна набагато легше вивчити військову техніку, типи зброї або її частини англійською мовою).

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» (де гравці повинні знайти об'єкти та ключі, що дозволять їм вийти з кімнати) [2; с. 5].

Так, наприклад, Грем Стенлі рекомендує скористатися покроковим керівництвом по проходженню окремих рівнів вищезазначених ігор, які можна знайти на ігрових сайтах в коментарях до обраних вами ігор. Автор зазначає, що такі керівництва зазвичай мають багатий вокабуляр. Викладач може використати цю інформацію в якості тексту на аудіювання, який він зачитає в аудиторії, або той самий текст можна роздати студентам. У цьому випадку вони самостійно читають текст і потім виконують інструкції. В обох випадках керівництво потрібно попередньо адаптувати до рівня своїх студентів. Таким чином, дивлячись на те, чи правильно студенти виконують завдання у грі, можна одразу з'ясувати, чи зрозуміли вони інструкції викладача. Ще один варіант опрацювання цієї інформації - розмістити її на дошці чи на столі викладача, студентів організувати для роботи в парах або в невеликих групах - один студент з пари або групи повинен підійти до дошки, прочитати інструкції, повернутися на місце і передати ці інструкції своїм одногрупникам [2; с. 5].

Якщо в аудиторії є інтерактивна дошка, на екран можна вивести гру, ціллю якої є знайти сховані предмети. Спочатку зі студентами необхідно опрацювати нову лексику, яка може їм

знадобитися, а потім під час гри викладач може задавати питання, які стосуються опису схованого предмета або його місця розташування. Коли буде знайдений перший предмет, можна попросити когось зі студентів продовжити задавати питання щодо інших предметів. Ті, хто зрозуміють, про який предмет йде мова, можуть підійти до дошки й «клікнути» на знайденому предметі. Треба продовжувати гру, поки не будуть знайдені всі сховані предмети (там само).

Звісно, всі вищевказані методи можна використовувати, якщо є доступ до комп'ютерного класу й Інтернету. 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]. Можна підготувати рекламне оголошення на сайт знайомств від імені якогось персонажу відомої комп'ютерної гри і попросити студентів здогадатися, про кого йде мова. Потім студенти в парах повинні написати свої оголошення від імені відомих героїв, використовуючи вокабуляр для опису зовнішності і характеристики особи. Після цього вони зачитують свої оголошення решті групи, що повинна здогадатися, який персонаж мається на увазі. У підсумку можна попросити кожного студента написати лист-відповідь на будь-яке зачитане оголошення від імені іншого комп'ютерного героя [2; с. 6] або дати це як домашнє завдання.

Крім того, можна попросити студентів зіграти у вибрану вами гру вдома і на наступне заняття підготувати їм питання з фактичними помилками про події, висвітлені у грі. Студенти діляться на дві групи, і кожна група по черзі відповідає на запитання викладача, за кожен правильну відповідь групі нараховуються бали. Потім кожна група повинна скласти свої запитання про гру і задавати їх іншій групі. Після цього підраховуються бали і обирається група-переможець. Наприкінці студентів можна попросити написати невелику розповідь про гру, використовуючи задані питання [2; с. 6].

Існують й інші варіанти використання комп'ютерних ігор для вивчення англійської мови. В якості самостійного завдання для студентів можна попросити їх проаналізувати та описати героїв або сюжет їх улюблених ігор; обговорити окремі скріншоти гри; попросити їх письмово описати й пояснити вибрані варіанти проходження того або іншого рівня гри; поспілкуватися у чаті з іншими фанами гри, а потім зробити роздруківку, проаналізувати лексичні та граматичні одиниці, використані під час спілкування; створити свій веб-сайт, щоб допомогти неносіям англійської мови зіграти у гру і т. і. [1].

Звісно, необхідно розуміти, що заняття з використанням комп'ютерних ігор не можуть повністю замінити традиційні заняття з англійської мови. Тим не менш, вони можуть суттєво допомогти у залученні до занять всіх студентів групи, навіть тих, у яких рівень володіння англійською мовою досить низький, а також сприяти появі усвідомленої позитивної мотивації до подальшого вивчення англійської мови. Деякі теми або певну лексику важко запам'ятати, і саме комп'ютерні ігри можуть з цим допомогти. Використання комп'ютерних ігор сприяє розвитку потреб у спілкуванні студентів англійською мовою, їх прагненням до набуття знань і практичних навичок. Провідним мотивом є інтерес до вивчення мови й спроможності 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/dce1046_dehaan_2011_html/. - Title from the screen.
2. Stanley G. Engaging the gaming generation / G. Stanley // English teaching professional. - 2011. - № 76. P. 4-7.