

ЗАНЯТТЯ У ФОРМІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ ПРОФЕСІЙНОГО СПРЯМУВАННЯ

Стаття присвячена дослідженню форми гри, комп'ютерної гри, як однієї з новітніх технологій навчання іноземної мови (англійської) за професійним спрямуванням. Проблему розглянуто як під кутом використання інтернет-ресурсів при навчанні іноземних мов у сучасний період, так і в контексті доцільності застосування ситуативно-рольової гри під час проведення занять з іноземної мови за професійним спрямуванням.

Ключові слова: комп'ютерна гра; ситуативно-рольова гра; інтернет-ресурс; новітні технології навчання; іноземна мова за професійним спрямуванням; варіативна (профільна) дисципліна професійного циклу; лексика; граматики; комунікативна компетенція; заклади вищої освіти (ЗВО).

Постановка проблеми і її зв'язок із важливими науковими і практичними завданнями. Зміни, що відбуваються в сучасному суспільстві, призводять до модернізації й організації навчального процесу відповідно до освітніх стандартів третього покоління. Проводяться курси підвищення кваліфікації викладачів закладів вищої освіти, переробляються програми навчальних дисциплін, підвищується роль самостійності студентів. Іноземна мова набуває все більшої значущості в системі підготовки у ЗВО студентів немовних напрямів. З одного боку, вона вивчається як обов'язкова дисципліна гуманітарного і соціально-економічного циклу, з іншого – професійна іноземна мова вводиться у низці навчальних установ як варіативна (профільна) дисципліна професійного циклу. Отже, здійснюючи підготовку майбутніх фахівців, необхідно розвивати в них навички використання іншомовної професійної й наукової лексики, навчати їх спілкуванню в контексті спеціальності за допомогою новітніх технологій навчання, а саме – комп'ютерної гри.

Мета нашого дослідження полягає в тому, щоб висвітлити основні переваги такого новітнього методу навчання як комп'ютерна гра і доцільності використання інтернет-ресурсів для навчання іноземної мови (англійської) студентів нефілологічних спеціальностей.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Ситуативно-рольова гра пропонується як ефективний метод навчання іноземної мови такими фахівцями, як А. Капська, Є. М. Діанова, але ігнорується можливість використання комп'ютерної гри, як ефективного сучасного способу інтерактивного спілкування під час проведення заняття з іноземної мови (АМ). Джон Хайкрафт виділяє такі види діяльності: I. Парну і групу. II. Діалоги. III. Пов'язані між собою розповіді

(chain stories). IV. (Mime stories). Імітаційні розповіді. V. Розповідання анекдотів. VI. Розмова. VII. Лекції – спілкування (talk-lectures). VIII. Імпровізації, рольові ігри (role-plays). А. Мелей, методист-дослідник із Великобританії, виділяє такі типи ігор: а) що ґрунтуються на спостереженні (і пам'яті). You are a witness; б) що ґрунтуються на інтерпретації (і вгадуванні). Blurred focus, Back writing; в) що базуються на індивідуальній чи груповій співпраці. The Name Circle; г) настільні ігри. Monopoly, Diplomacy; д) ігри з картками. Tarot; е) ігри з олівцем або з папером. Consequences. Останній тип ігор дає можливість перевірити практичне застосування граматичних і лексичних конструкцій, спілкуючись іноземною мовою [1].

Викладення основного матеріалу. У сучасному світі однією з офіційних мов міжнародних організацій, мовою бізнесу і науки є англійська мова. Без знання цієї мови неможливе вивчення та обмін передовим досвідом у будь-якій сфері діяльності. Більше 80 % сайтів в Інтернеті існують саме англійською мовою і спілкування людей з різних країн у всесвітній мережі відбувається саме цією мовою. Згідно з останніми дослідженнями, англійська мова (АМ) і надалі буде зміцнювати свої позиції в світі у найближчому майбутньому, залишаючись, передусім, міжнародним засобом комунікації. Тому, у відповідь на виклики посилення й активізації міжнародної співпраці України, 2016-й р. було оголошено Президентом країни «Роком англійської мови в Україні». У відповідному указі голови держави наголошується на важливій ролі англійської мови як мови міжнародного спілкування та необхідності всілякого сприяння її вивченню. Усе це сприятиме розширенню доступу громадян до світових економічних, соціальних, освітніх і культурних

можливостей, які відкриває знання та використання англійської мови, та забезпеченню інтеграції України до європейського політичного, економічного і науково-освітнього простору. Відповідно до Кабінету Міністрів України було доручено «розробити і затвердити комплекс заходів на 2016 та наступні роки, спрямованих на активізацію вивчення громадянами англійської мови з метою створення для них можливостей її використання у сферах освіти, науки, культури, економіки та інших сферах, передбачивши здійснення в установленому порядку заходів» [2]. Щоб бути активним учасником усіх глобалізаційних процесів і міжкультурної комунікації, сучасний викладач чи науковець повинен мати необхідні комунікативні спроможності в сферах професійного та ситуативного спілкування в усній і письмовій формах, бути спроможними при потребі оволодіти новітньою інформацією через іноземні джерела, вміти висвітлити результати своїх досліджень іноземною мовою, робити огляди наукової літератури, готувати публікації у зарубіжних виданнях [3]. Крім того, програми з вивчення АМ для педагогічних, наукових та науково-педагогічних працівників мають бути націлені на оволодіння слухачами розмовною англійською мовою, яка необхідна викладачам і науковцям для плідної участі у міжнародному співробітництві. У навчанні доцільно використовувати автентичні матеріали, що включають зразки реально опублікованих статей, анотацій, а також діалоги, тексти, які допоможуть підготуватися до виступу на міжнародних конференціях, у підготовці наукових публікацій та закордонних виданнях, участі у відрядженні за кордон [4]. Навчання з використанням сучасних інноваційних технологій якісно покращує класичну систему освіти. Безумовно, одним з найважливіших факторів розвитку освіти є впровадження сучасних технологій під час викладання іноземної мови.

Здійснюючи підготовку майбутніх фахівців, необхідно розвивати в них навички використання іншомовної професійної й наукової лексики, навчати їх спілкування в контексті спеціальності, особливо з допомогою інтернет-ресурсів та новітніх технологій навчання. Треба враховувати, що існує тенденція збільшення співвідношення кількості годин самостійної роботи студентів з АМ до аудиторної, в тому числі і юридичної спеціальності. І саме Інтернет як унікальне середовище для навчання іноземних мов є дуже багатим джерелом навчальних ресурсів. Студенти можуть брати участь у тестуванні, вікторинах, конкурсах, олімпіадах, відеоконференціях, що проходять у мережі Інтернет; листуватися з однолітками з інших країн; отримувати інформацію з проблеми, над якою якраз працюють. Уміння знаходити нову текстову, графічну, аудіо- та відеоінформацію, що міститься в іншомовних галузевих матеріалах, користуючись відповідними пошуковими методами й термінологією, передбачені вимогами «Програми з англійської мови для професійного спілкування. 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.

Ситуативно-рольова гра, яка в основному базується на розв'язанні конкретної, порушеної на занятті

викладачем проблеми, забезпечує оптимальну активізацію комунікативної діяльності студентів. Ситуативно-рольова гра активізує прагнення студента-юриста до контакту один з одним і викладачем, створює рівні умови в розмовній діяльності, руйнує традиційний бар'єр невпевненості. Ситуативно-рольові ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів студентів-юристів, сприяють свідомому засвоєнню іноземної мови, розвитку таких якостей, як самостійність, ініціативність [5]. Рольова гра придатна для кожного виду роботи з мовою: у ході рольової гри використовуються різноманітні граматичні структури, інтонаційні моделі, значний обсяг лексичного матеріалу. Велика роль приділяється невідповідній мові студентів. У цьому плані ситуативно-рольова гра може перевершити можливості будь-якої іншої парної чи групової діяльності. Рольова гра тренує студентів-юристів говорити в будь-якій ситуації на будь-яку тему. Істотною перевагою рольової гри перед іншими формами навчання є стовідсоткова зайнятість студентів, а також концентрація уваги її учасників упродовж усієї гри. Таким чином, рольова гра має великі можливості в практичному, освітньому і виховному відношеннях. Гра втягує в активну пізнавальну діяльність кожного студента окремо і всіх разом і тим самим є ефективним засобом організації навчального процесу. У процесі рольової гри відбувається одночасне удосконалення і розвиток навичок у використанні мовного матеріалу, але це на зазначеному етапі периферійна задача, головне – це спілкування, мотивоване ситуацією і роллю [6].

Одним зі шляхів створення комунікативної ситуації є ситуативно-рольові ігри, які сприяють реалізації міжособистісного спілкування на занятті. Рольова гра орієнтує студента-юриста на планування особистої мовленнєвої поведінки і прогнозування поведінки співрозмовника. Рольова гра передбачає елемент перевтілення юриста у представника певної соціальної групи, професії тощо. Через це рольові ігри часто сприймаються як реальна дійсність: студенти мають можливості для самовираження, яке здійснюється у рамках цих ролей. Кожен гравець виступає як частина соціального оточення інших і демонструє шаблон, в рамках якого він може спробувати свою власну чи групову поведінку [7].

Кінцевою метою рольової гри є відпрацювання комунікативних навичок і вмінь. Учасники рольової гри не тільки роблять повідомлення з певної теми, але й невимушено вступають у розмову, намагаються підтримати її, цікавляться думкою інших, обговорюють різні точки зору, кожен прагне висловити свою думку, і таким чином розмова стає невимушеною, що власне і є реалізацією комунікативного підходу. Адже створена умовна ситуація, в якій відбувається невимушене спілкування із залученням соціальних ролей, тобто моделюються реальні умови комунікації.

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. Як правило, викладачі іноземної мови, які використовували комп'ютерні ігри на своїх заняттях, радять брати ігри-пазли, оскільки вони вимагають від гравців знаходити рішення, використо-

вуючи логіку чи дослідження, що дозволяє робити прогрес у грі. Можна також обирати ігри, засновані на спостереженнях, де потрібно знайти сховані предмети, а також квест-ігри типу «виберись з кімнати». Грем Стенлі рекомендує скористатися поєдковим керівництвом до обраних вами ігор, яке зазвичай має 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. 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. Якщо доступу до комп'ютерного класу й Інтернету 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. 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 має 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

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 кожну 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. Існують й інші варіанти використання комп'ютерних ігор для вивчення англійської мови.

У 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 роздруковку, проаналізувати лексичні та граматичні одиниці, використані під час спілкування; створити свій веб-сайт, щоб допомогти вивчаючим англійську мову зіграти у гру.

Висновки з дослідження і перспективи подальших розробок. 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 усіх студентів групи, навіть тих, у яких рівень володіння англійською мовою досить низький, а також сприяти появі усвідомленої позитивної мотивації до подальшого вивчення англійської мови. Саме комп'ютерні ігри можуть допомогти вивчити найбільш складну лексику за темами. Використання комп'ютерних ігор сприяє розвитку потреб у спілкуванні студентів англійською мовою, їх прагненням до набуття знань і практичних навичок, підвищенню рівня мотивації до вивчення іноземної мови (англійської). Подальші розробки будуть стосуватися можливостей використання занять у формі комп'ютерної гри для навчання професійної англійської мови студентів юридичного факультету та ефективності використання такої технології навчання для вдосконалення методів самостійної роботи студентів.

Список використаних джерел

1. Тульська О. Л. Використання методів ситуативного моделювання у формуванні професійної культури майбутніх юристів / О. Л. Тульська. Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. Збірник наукових праць. – Випуск 7 (50). – 2016. – С. 187–189.
2. Указ Президента України № 641/2015 «Про оголошення 2016 року Роком англійської мови в Україні» [Електронний ресурс]. – Режим доступу : – Загол. з екрану. – Мова укр.
3. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти : вивчення, викладання, оцінювання / Науковий редактор українського видання доктор пед. наук, проф. С. Ю. Ніколаєва. – К. : Ленвіт, 2003. – 273 с.
4. Програма з англійської мови для професійного спілкування / Г. Є. Бакаєва, О. А. Борисенко, І. І. Зуєнок та ін. – К. : Ленвіт, 2005. – 119 с.
5. Тарнопольський О. Б. Використання Інтернет-технологій у навчанні англійської мови для професійного спілкування студентів немовних спеціальностей / О. Б. Тарнопольський // ВІСНИК Житомирського державного університету імені Івана Франка (53), (2010). – С. 47–51.
6. 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.
7. Stanley G. Engaging the gaming generation / G. Stanley // English teaching professional. – 2011. – № 76. P. 4–7.

О. А. Диндаренко,
ЧНУ ім. Петра Могили, с. Николаев, Україна

**ЗАНЯТИЕ В ФОРМЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ КАК ИННОВАЦИОННАЯ
ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

В статье предлагается определение компьютерной игры как одного из самых эффективных способов интерактивного общения при обучении профессиональному английскому языку. Компьютерная игра относится к одному из инструментов коммуникативного подхода к изучению английского языка для специальных целей. Этот подход целиком оправдан современными целями и отвечает стратегиям развития лингвистических и психолого-педагогических наук. Именно ситуативно-ролевая игра помогает достичь высокого уровня коммуникативной компетенции в иностранном языке без доступа к его носителям. Студенты, используя ситуативно-ролевую игру, смогут успешно овладеть навыками иноязычного межкультурного общения путем формирования и развития умений и навыков диалогического общения.

Ключевые слова: компьютерная игра; ситуативно-ролевая игра; коммуникативный подход; диалогическое общение; интерактивное общение; коммуникативная компетенция.

О. А. Dyndarenko,
Petro Mohyla Black Sea National University, Mykolaiv, Ukraine

**LESSON IN THE FORM OF A COMPUTER GAME AS ONE OF THE INNOVATIVE TECHNOLOGIES
OF TEACHING PROFESSIONAL FOREIGN LANGUAGES**

The article deals with the definition of the computer game as one of the most effective ways of the interactive communicative approach in teaching professional English as a foreign language. As a situational role-play, computer game is one of the instruments of teaching professional foreign language. This approach corresponds to the modern social and scientific strategies and aims. Namely the situational role-play provides the high level of communicative competence in foreign language without socializing in the native environment. Students using the situational role-play will successfully acquire the skills of cross-cultural communication, through perfecting the skills of communication in a dialogue form. This method corresponds to the most up-to-date technologies of teaching professional foreign language (English) and satisfies the requirements of modern education strategies using internet technologies and Internet resources. Lessons in the form of computer game will help students be more involved in the process of communication, reproduce the real life situations, express their opinions freely and have more chance for the dispute and live communication.

Key-words: computer game; situational role-play; communicative approach; dialogical communication; interactive communication; communicative competence.

Рецензенти: Мещанінов О. П., д-р пед. наук, професор;
Гришкова Р. О., д-р пед. наук, професор.

© Диндаренко О. А., 2019

Дата надходження статті до редколегії 16.05.2019