

## ПРО ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

*Стаття присвячена дослідженню ефективності використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови зі студентами. Перелічені причини зміни ставлення до комп'ютерних ігор, виділені переваги їх використання у навчанні, проаналізовані результати використання ігор під час занять з іноземної мови; також описані методи використання окремих комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови. Аналіз проблеми показав, що, враховуючи зацікавленість сучасних студентів цифровими технологіями, безпосереднє використання окремих частин або рівнів комп'ютерних ігор (або їх опосередковане використання через виконання завдань, пов'язаних з обговоренням чи описом головних героїв, сюжетів та правил улюблених ігор) на заняттях з англійської мови є доцільним, оскільки це допоможе залучити до навчання всіх студентів, підвищити їх мотивацію до вивчення мови та її практичного використання.*

**Ключові слова:** вивчення англійської мови, викладання англійської мови, комп'ютерні ігри, методи використання комп'ютерних ігор, нетрадиційні методики вивчення іноземної мови.

**Постановка проблеми.** Комп'ютерні ігри стали дуже популярними за останні десятиліття як серед дітей, так і серед дорослих. В свою чергу цей феномен призвів до того, що на нього звернули свою увагу науковці та практики у галузі освіти, оскільки традиційні методи навчання починають відходити на задній план через низьку ефективність. Для того, щоб викладачі іноземної мови могли продуктивно використовувати комп'ютерні ігри на своїх заняттях, їм необхідно більше інформації з цього питання. Невелика кількість досліджень з цієї теми, а також необхідність впровадження нетрадиційних методик при вивченні іноземної мови загалом, та англійської зокрема, зумовлює теоретичну значимість цього дослідження.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Хоча проблему використання комп'ютерних ігор у навчанні розглядають у своїх роботах ряд науковців, проте більша частина теорії присвячена загальній освіті (К. Сквайер) або розвитку мови та грамотності носіїв мови (Дж. Джи, К. Стейнкуелер). Такі вчені, як Н. Апатова, М. Бухаркіна, А. Журавльов та ін. аналізують використання інформаційних технологій в освіті; Є. Веліхов, Б. Гершунський, Н. Розенберг та ін. вивчають інтенсифікацію навчального процесу із застосуванням комп'ютерів. У роботах Л. Виготського, А. Леонтьєва, Д. Узнадзе досліджується ігрова діяльність у розвитку навчальної діяльності молодших школярів, М. Ісайкіна аналізує формування іншомовної мовленнєвої діяльності молодших школярів за допомогою комп'ютерних ігор [4]. Проте, практично відсутні дослідження, що розглядають проблеми організації та впровадження комп'ютерних ігор при навчанні іноземної мови дорослих, що обумовлює актуальність окресленої теми.

За мету статті поставлено з'ясувати доцільність використання комп'ютерних ігор у навчанні англійської мови студентів.

### **Викладання основного матеріалу дослідження.**

#### **1. Причини зміни ставлення до комп'ютерних ігор**

До недавнього часу вважалось, 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 *'digital natives'* – «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.

## ***2. Переваги використання комп'ютерних ігор у навчанні***

Науковцями доведено, що комп'ютерні ігри можуть розвивати пізнавальні навички, а також покращувати навички користування інформаційними та комунікаційними технологіями. Їх можна використовувати, щоб представити цікаві факти, нагадати вже вивчений або запам'ятати новий матеріал, збільшити творчий потенціал або надати практичні приклади понять та правил, які важко проілюструвати у реальному світі [2; с. 7]. Наприклад, технології комп'ютерних ігор ефективно використовуються за кордоном під час підготовки хірургів, військових, пожежників і т.д., створюючи дуже реалістичне та мотивуюче оточення для студентів. Так, у військовому секторі комп'ютерні ігри використовуються не тільки для набору солдатів, а також для того щоб навчити їх деяким стратегічним навичкам. Гра «Американська армія» використовувалась американським урядом для набору та підготовки солдат, пізніше вона стала комерційною й доступною широкому загалу користувачів. Технології 3D зробили можливим використання комп'ютерних ігор для лікування людей, які страждають від посттравматичного стресу або фобій, а також для заспокоєння пацієнтів, які чекають на операції і мають певні занепокоєння з цього приводу. Ігрові приставки успішно використовуються для покращення здоров'я та самопочуття дорослих, хворих на хронічні захворювання [2; с. 13].

Незважаючи на свої корисні та інформативні характеристики, не всі ігри створені для навчання, проте всі вони мають власні навчальні якості, які можна використовувати для покращення когнітивних можливостей студентів. Передумовою будь-якої комп'ютерної гри є той факт, що кожен гравець повинен навчитися правилам гри, запам'ятати певну інформацію, яка подається у грі, проаналізувати чи отримати додаткову інформацію, що допоможе досягнути прогресу у грі.

Ще одним доведеним фактом є те, що комп'ютерні ігри мають емоційний вплив на гравця. Під час гри гравець може переживати як радість, співчуття, тріумфування, так і гнів, розчарування, досаду. Саме постійна зміна емоційних станів тримає гравців «зануреними» у гру. Більше того, саме емоції допомагають запам'ятовувати інформацію, особливо, якщо емоційний зміст або тон співпадає з емоційним станом студента [2; с. 8]. А це є вагомим аргументом для використання комп'ютерних ігор у навчанні іноземної мови, оскільки однією з найважливіших проблем у вивченні не тільки англійської, а й будь-якої мови є складність запам'ятовування великої кількості нової лексики.

## ***3. Результати використання комп'ютерних ігор на заняттях з іноземної мови***

Нажаль на сьогоднішній день є небагато конкретних описів або оцінок використання комп'ютерних ігор чи пов'язаних з ними видів діяльності безпосередньо на заняттях з іноземної мови.

Дані про вивчення іноземної мови за допомогою комп'ютерних ігор є дещо суперечливими й несистематизованими. У деяких студентів покращувались навички читання англійською мовою. В іншому дослідженні зазначалось, що студенти не могли одночасно сконцентруватись на інструкціях, які давались англійською мовою, і на тому, що потрібно було робити під час гри, тобто вони або не слухали інструкції і просто грали, або навпаки, концентрувалися на мові і не встигали виконувати правила. Проводились також дослідження щодо використання комп'ютерних ігор, оснований на повторенні інформації, причому у дослідженні брали участь дві групи – гравці та ті, хто спостерігали за грою. Учасники обох груп змогли пригадати активну лексику, яка використовувалась у грі, проте гравці показали дещо гірші результати, ніж студенти, які просто спостерігали за грою. Крім того, проводились деякі дослідження вивчення іноземної мови за допомогою комп'ютерних ігор, розрахованих на декілька гравців. Спостереження велось за невеликою групою студентів, які грали у рольові ігри на ігрових приставках, де було необхідно повторювати, аналізувати та використовувати

іноземну мову. В результаті спостереження, описані сенсотворення та прагматичний розвиток у гравців, які грали у масштабні он-лайн ігри, розраховані на декілька гравців. Також було з'ясовано, що самоєфективність та ставлення студентів до іноземної мови покращилось через використання інструментів для спілкування з носіями мови з ціллю виконати квести у віртуальному світі, схожому на гру (цитуються за [1]).

Крім того, проводилось дослідження, в якому брали участь молодші школярі. Для них на уроках англійської мови був впроваджений комплекс комп'ютерних ігор, в результаті чого суттєво підвищилась мотивація, зацікавленість та якість вивчення предмета, стимулювалась самостійність й активність [4].

#### ***4. 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.

Нажаль 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 мотогонок або «ігор-стрілялок» (хоча все залежить від категорії студентів, наприклад, якщо ми працюємо з курсантами військових вишів, можна, таким чином, 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) [3 ; 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 зразу з'ясувати, чи зрозуміли вони інструкції, які дав викладач. 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 [3 ; 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 же].

Звісно всі вищевказані методи можна використовувати, якщо є доступ до комп'ютерного класу і 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 [3 ; с. 6] або дати це як домашнє завдання.

Крім того, можна попросити своїх 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 питання викладача, за кожну правильну відповідь групі нараховуються бали. Потім кожна група повинна скласти свої питання 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 [3 ; 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 роздруковку, 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.

**Висновки.** Оскільки покоління сучасних студентів в основному цікавиться комп'ютерними іграми, які займають більшу частину їх вільного часу, вважаємо, що доцільно використовувати окремі частини або рівні гри на заняттях з англійської мови для ілюстрації або перевірки засвоєння певного мовного матеріалу. Також, комп'ютерні ігри можуть використовуватись опосередковано, тобто на заняттях виконувати завдання, пов'язані з обговоренням чи описом головних героїв та правил улюблених комп'ютерних ігор студентів, що суттєво допоможе викладачам залучити до навчання всіх студентів, використовуючи їх зацікавленість в даному виді діяльності, та підвищити їх мотивацію до вивчення англійської мови та її практичного використання.

Перспективою подальшого дослідження є пошук, більш глибокий та детальний аналіз інших методів використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови зі студентами та опис результатів їх впровадження у навчальний процес.

#### Список використаних джерел:

1. *De Haan J.* Teaching and learning English through digital game projects [Electronic Resource] : – Mode of access: URL: [http://www.digitalcultureandeducation.com/uncategorized/dce1046\\_dehaan\\_2011\\_html/](http://www.digitalcultureandeducation.com/uncategorized/dce1046_dehaan_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.
4. *Исайкина М. А.* Компьютерные игры как средство формирования иноязычной речевой деятельности младших школьников [Текст] : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Исайкина Мария Александровна : Саратов. гос. ун-т им. В. Г. Чернышевского. – Саратов, 2004. – 22 с.

*Т. А. Ковалёва*

#### ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

**Резюме.** Статья посвящена исследованию эффективности использования компьютерных игр на занятиях по английскому языку со студентами. Перечислены причины изменения отношения к компьютерным играм, выделены преимущества их использования в обучении, проанализированы результаты использования игр на занятиях по иностранному языку; также описаны методы использования отдельных компьютерных игр на занятиях по английскому языку. Анализ проблемы показал, что, учитывая заинтересованность современных студентов цифровыми технологиями, непосредственное использование отдельных частей или уровней компьютерных игр (или их опосредованное использование посредством выполнения заданий, связанных с обсуждением или описанием главных героев, сюжетов и правил любимых игр) на занятиях по английскому языку является целесообразным, поскольку это поможет привлечь к обучению всех студентов, повысить их мотивацию к изучению языка и его практического использования.

**Ключевые слова:** изучение английского языка, компьютерные игры, методы использования компьютерных игр, нетрадиционные методики изучения иностранного языка, преподавание английского языка.

**T. Kovalova.**

#### ON THE USE OF COMPUTER GAMES AT ENGLISH LESSONS

**Summary.** The article studies the efficiency of the use of computer games at lessons for English language students. Reasons of change in the attitude to computer games are enumerated, the benefits of their use in education are highlighted, the results of using games at foreign language lessons are analyzed; methods of the use of certain computer games at English lessons are described as well. The problem analysis has shown that, considering present-day students' interest in digital technologies, the direct use of parts or levels of computer games (or their indirect use by doing tasks related to the discussion or description of the main characters, plots and regulations of favorite games) at English lessons is appropriate as it will help involve all students in studying, increase their motivation for learning the language and practise it.

**Keywords:** computer games, innovative methods of learning a foreign language, learning English, methods of computer games use, teaching English.