

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ОНЛАЙН ІГОР У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У статті проаналізовано доцільність запровадження сучасних інформаційних та комп'ютерних технологій, сучасних ігор онлайн та передових методик у процесі опанування іноземної мови під час аудиторної, дистанційної та самостійної роботи. Стаття описує засоби вивчення англійської чи будь-якої іншої іноземної мови за допомогою елементів розваг та з користю, їх доцільність. Вказано переваги онлайн ігор для вивчення іноземної мови та зазначено, яку користь приносить комп'ютерна гра під час вивчення іноземної мови. Розглянуто засоби вивчення мови через гру в процесі практикування англійської в аудиторії, дистанційно чи самостійно.

Ключові слова: онлайн освіта; самоосвіта; комп'ютерні ігри; інноваційні методи вивчення іноземної мови; метод використання комп'ютерної гри.

Метою статті є аналіз можливостей комп'ютерних ігор як засобу вивчення лексики іноземної мови та засобу підвищення мотивації у навчанні англійської мови.

Актуальність роботи та постановка проблеми. В умовах швидкого розвитку технологій та науки постає питання щодо інтенсифікації шляху розвитку особистості фахівців на всіх етапах формування в усіх сферах суспільства. У зв'язку з цим відбувається переосмислення підходу щодо організації процесу навчання іноземним мовам, а саме виникає необхідність оновлення змісту та методів застосування інноваційних технологій. Освіта має відповідати потребам та реаліям сучасного життя, тобто вдаватися не тільки до напрацьованих досягнень у галузі викладання іноземних мов, а й впроваджувати сучасні технології, розробляючи актуальні методики та методи викладання. Саме тому активно залучаються такі види роботи як ігри та проекти для вивчення мов, з метою зацікавлення студентів у навчанні. Головним завданням статті є довести користь від ігор для вивчення мови з інформаційної та мотиваційної сторони.

Аналіз попередніх публікацій. Застосування комп'ютерних ігор в освіті практикується в різних предметах та вже було проаналізовано в роботах зарубіжних та українських науковців. 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. Леонтєва, Д. Узнадзе досліджується ігрова діяльність у розвитку навчальної діяльності школярів, Ковальова Т., Дрофа Т., Дроздович Н. досліджує доцільність використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови студентів, М. Ісайкіна

аналізує формування іншомовної мовленнєвої діяльності молодших школярів за допомогою комп'ютерних ігор [4]. Проте, недостатньо досліджено проблеми впровадження комп'ютерних ігор при навчанні іноземної мови дорослих, що обумовлює актуальність окресленої теми.

Часто на заняттях з іноземної мови від студентів можна почути велику кількість питань пов'язаних конкретно з тією чи іншою комп'ютерною грою. Недостатній рівень володіння лексикою гри слугує відмінним мотиватором до її вивчення для того, щоб освоїти ту, чи іншу гру, перейти на новий рівень, досягти успіху в грі і це стає неможливим без розуміння специфічних слів, фраз, термінів, що можуть траплятись в іграх.

Сучасні технології в освіті – це професійно-орієнтоване навчання іноземної мови, проєктна робота в навчанні, застосування інформаційних та телекомунікаційних технологій, робота з навчальними комп'ютерними програмами з іноземних мов (система мультимедіа), дистанційні технології в навчанні іноземних мов, створення презентацій в програмі PowerPoint, використання інтернет-ресурсів, навчання іноземної мови в комп'ютерному середовищі (форуми, блоги, електронна пошта), новітні тестові технології (створення банку діагностичних матеріалів з курсу навчального предмета «Іноземна мова» для проведення комп'ютерного тестування) [3].

Часовий фактор є ще одним аргументом на користь використання комп'ютерних технологій у навчанні граматики. По-перше, електронний формат передбачає відсутність чітких часових рамок виконання завдань. По-друге, комп'ютерні програми дозволяють заощадити час на занятті під час пояснення нового матеріалу і використати його для вправ комунікативного спрямування, що сприятимуть кращому засвоєнню матеріалів.

Варто зазначити, що мережа Інтернет – це невичерпний ресурс для викладачів під час підготовки до заняття, введенні лексики до будь-якої теми, впровадження нових видів мовленнєвої діяльності та цікавих форм перевірки знань. Як інформаційна система, Інтернет пропонує своїм користувачам різноманіття інформації і ресурсів. Величезна популярність соціальних мереж, веб-сайтів створила нові можливості для оволодіння англійською мовою. Набуття комунікативної компетенції та мотивації завдячують технологічним досягненням, що означає, сьогодні, студенти можуть легко спілкуватися з іншими студентами на практиці, яка сприяє опануванню мови. З появою сайтів соціальних мереж, стріма, блогів, підкастів і wikis все це можна вважати революційним досягненням [4].

Однією з причин, чому змінилося ставлення до комп'ютерних ігор з негативного на позитивне та з'явилося бажання використовувати нові ігрові технології в навчальних та практичних цілях є й той факт, що змінилось покоління студентів. Нове покоління студентів, яке ще називають «digital natives», 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 [8, с. 2].

Перевагою використання комп'ютерних ігор є те, що педагог має можливість створити ігровий характер навчання іноземної мови та вдало поєднувати формування видів мовленнєвої діяльності і мовної підготовки, що позитивно впливає на її засвоєння. Проте, найважливішою перевагою введення комп'ютерних технологій у навчальний процес є мотиваційний чинник. Новий спосіб подачі матеріалу викликає зацікавлення студентів, адже це дозволяє вивчати мову не лише за допомогою виконання традиційних тренувальних вправ, а й ігор та інших неординарних форм роботи, із залученням анімаційної графіки тощо. 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]. Тому так важливо для вивчення мови не тільки грати, але й обговорювати персонажі, процеси, предмети, що можуть бути представлені в іграх саме англійською мовою на заняттях з вивчення мови. 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 розділяються на дві групи і кожна група по черзі відповідає на питання викладача, за кожну правильну відповідь групі нараховуються бали. Потім кожна група має скласти свої питання 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. 4].

Ми провели попереднє опитування 78 студентів про те, в які онлайн ігри вони грають щоденно і які

переваги вони знаходять від цієї гри для розвитку. На першому місці за популярністю серед студентів комп'ютерних спеціальностей є такі ігри як: стратегічні ігри World of Warcrafts, World of tanks, Dota та Contre Strike, Wowheads. Передусім, студенти визначили ці ігри як джерело мимовільного і найшвидшого запам'ятовування нової лексики. Надзвичайно важливим є і мотиваційний фактор до вивчення мови, оскільки всі вони написані саме англійською. Без мови студенти просто не розуміють значення основних команд, дій, назв об'єктів тощо. Окрім того, більшість ігор мають можливість коментувати та задавати питання тільки англійською мовою. Найбільш вживану лексику в онлайн іграх розглянемо на прикладі найпопулярніших онлайн ігор серед студентів. Ми виокремили наступні лексичні категорії слів під час вивчення англійської через онлайн ігри:

- назви персонажів та героїв гри (Examples: a warrior, a druid, a monk, a paladin, a hunter, a death knight, a priest, a warlock, a demon hunter, and others);

- назви обладнання та зброї, що використовуються в грі (an armor, a weapon, a knife, a gun);

- прості дієслова в наказовому способі для вивчення команд та дій (start, stop, log in, log off, log out, enter, push, drag, buy, move, do, find, look at, look for, search, run, save, keep, store, eat, build, drink, wear, imagine, tag, visit, turn on, turn off, complete, finish, click in, browse, submit, suggest, admit, avoid, destroy, try again, delete and etc.);

- професійні напрями, професії (according to the game Wowheads: Alchemy, Blacksmithing, Cooking, Enchanting, Engineering, Fishing, Herbalism, Inscription, Jewelcrafting, Leatherworking, Mining, Skinning, Tailoring);

- предмети одягу (body armor, cote, buckle, underwear, belt, metal chain, cap, etc.);

- предмети інтер'єру та назви споруд (a fortress, the warehouses, a tower, a military station, etc.)

Як бачимо, що за допомогою частих ігор чи їх обговорення (для занять в аудиторії) студенти проявляють значний інтерес і відповідно до опитування значний процент тексту, лексичних одиниць запам'ятовується та відкладається у пам'яті. Таким чином, доведено ефективність використання комп'ютерних ігор на етапі ознайомлення студентів з новим мовним матеріалом, мовними зразками, а також на етапі тренування [6]. Таке навчання буде ефективним, оскільки у студентів є можливість:

- вивчати лексичний матеріал;
- удосконалювати розуміння аудіотексту;
- співвідносити аудіо та скрипт та вивчати правильне написання слів та вимову;
- вивчати основи граматики;
- тренуватися у вимові.

Зважаючи на проаналізовані нами особливості використання електронних ресурсів у навчальному процесі, можна зробити такі висновки: використання комп'ютерних ігор є одним з допоміжних методів освоєння англомовного середовища, джерелом вільного спілкування онлайн між носіями мови (native speakers) і тими, хто вивчає мову (learners).

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 в грі [7, с. 2].

Висновки. Ураховуючи вищезазначене, можна стверджувати, що комп'ютерні ігри – це сучасний і дієвий засіб навчання іноземної мови для студентів різних вікових категорій та рівнів володіння мовою. За допомогою вдало підібраних комп'ютерних ігор викладач може зацікавити студентів комп'ютерних спеціальностей, створити ігровий характер заняття та унаочнити матеріал. Використання комп'ютерних

ігор має ряд переваг серед яких: можливість використання на різних етапах навчання, різноманітність і доступність сучасних комп'ютерних ігор, можливість використання як окремих вправ на фонетику, лексику та граматику, так і вдале поєднання в одній грі вивчати лексичний матеріал; розуміння аудіотексту, вивчення базової лексики гри.

Потрібно зауважити, що використання комп'ютерних ігор не виключає застосування традиційних методів, а доповнює, допомагає у досягненні мети навчання іноземної мови – формування навичок спілкування іноземною мовою.

Перспективою подальшого дослідження є більш глибокий та детальний аналіз інших можливостей використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови в ЗВО та опис результатів їх впровадження у навчальний процес.

Список використаних джерел

1. De Naan 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. – Р. 4–7.
3. Альошина О. М. Сучасні методи та технології викладання іноземних мов у ВНЗ / О. М. Альошина // Вестник НТУ «ХПИ»: Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-технічної еліти. – 2012. – № 30. – С. 242–247.
4. Давиденко Ю. Є. Програми з електронного листування як засіб формування мовленнєвих компетенцій / Ю. Є. Давиденко, М. Ю. Онищенко // Вісник ХПУ ім. В. Н. Каразіна. Серія : Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. – 2008. – Випуск 12. – С. 98–103.
5. Дроздович Н. Ю. Використання соціальних мереж для вивчення англійської мови технічного спрямування / Н. Ю. Дроздович // Матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні підходи та інноваційні тенденції у викладанні іноземних мов», 13–14 березня 2014. – м. Київ [Електронний ресурс]. – URL : <http://interconf.fl.kpi.ua/node/1258>.
6. Дрофа Т. П. Використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій під час викладання іноземної мови [Електронний ресурс] / Дрофа Т. П. – Режим доступу : <http://www.psyh.kiev.ua/> / Збірник наук. праць. – Випуск 10.
7. Полікарпова Ю. О. Традиції та інновації у викладанні іноземних мов в умовах інтеграції України до світової спільноти [Електронний ресурс] / Ю. О. Полікарпова – Режим доступу до збірника : <http://www.academia.edu>.
8. Ковальова Т. О. Про використання комп'ютерних ігор на заняттях з іноземної мови [Електронний ресурс] / Т. О. Ковальова – Режим доступу : <http://jnl.nau.edu.ua/index.php/VisnikPP/article/view/10227>.

А. И. Буровицкая,

ЧНУ ім. Петра Могили, г. Николаев, Україна

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ОНЛАЙН ИГОР В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В статье проанализировано целесообразность применения современных информационных и компьютерных технологий, современных онлайн игр и передовых методик в процессе изучения иностранного языка во время аудиторной, дистанционной и самостоятельной работы. Статья описывает средства изучения английского языка с помощью элементов развлечений, таких как онлайн игры, их полезность в процессе практики английского в аудитории, дистанционно или самостоятельно. Указаны преимущества онлайн игр для изучения иностранного языка и перспективы развития данной темы в дальнейших исследованиях.

Ключевые слова: самообразование, компьютерные игры, инновационные методы изучения языка, метод использования компьютерной игры, онлайн обучение.

A. Burovytska,

Petro Mohyla Black Sea State University, Mykolaiv

USING MODERN ONLINE GAMES IN LEARNING A FOREIGN LANGUAGE

The article studies the efficiency of the use of computer games at learning a foreign language in the class, remotely or yourself. Information and communications technologies have become the necessity and an integral part of today's computer assisted language learning, which expects, on the one hand, the teachers' training to use computer technologies, and on the other hand, the disposition of students to work independently. 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 during English learning process are described. The article provides the modern ways of learning English or any other foreign language with fun and use. It is discussed such tuition as an additional element in learning up-to-date technologies and means, multimedia and advanced techniques in the process of foreign language mastering in classrooms, in a distance and for individual purposes.

The problem discussion has revealed that, considering students' interest in digital technologies nowadays, the direct use lexical vocabulary 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 to involve all students in studying, increase their motivation for learning the language and help to practise it.

Key words: online education; self-education; computer games; innovative methods of learning a foreign language; methods of computer games use.

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

© Буровицька А. І., 2019

Дата надходження статті до редколегії 24.12.19