

РОЗДІЛ 8. ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ АУДИТОРІЇ ДОРΟΣЛИХ (ВІД ТРАДИЦІЙНИХ ІГОР ДО МУЛЬТМЕДІЙНИХ)

THE USAGE OF GAMES IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE TO ADULTS (FROM TRADITIONAL TO MULTIMEDIA GAMES)

У статті визначено місце та надано характеристики грі на заняттях з іноземної мови (французької), що викладається дорослій аудиторії. Розкрито значення понять «гра» та «ігровий». Розглянуто зміни в методиці навчання іноземній мові дорослої аудиторії, що відбуваються під час переходу від традиційної гри до ігор, які використовуються навчальними сайтами. Завдяки аналізу навчальних сайтів з іноземної мови, що пропонуються дорослим у вільному доступі в мережі Інтернет, надано рекомендації щодо вибору гри, яка б зберігала певний баланс між розвагою та серйозністю в навчанні іноземній мові дорослої аудиторії.

Ключові слова: доросла аудиторія, гра, ігровий, іноземна мова, методика, навчальні відеоігри.

В статті определено место игры на занятиях по иностранному языку (французскому) для взрослой аудитории. Раскрыто значение понятий «игра» и «игровой». Рассмотрены изменения в методике обучения иностранному языку взрослых при переходе от традиционной игры к видеоиграм, которые используются учебными сайтами. Бла-

годаря анализу учебных сайтов, предлагаемых взрослым в свободном доступе в сети Интернет, даны рекомендации по выбору видеоигры, которая сохраняла бы определенный баланс между игровым развлечением и серьезностью в обучении взрослых иностранному языку.

Ключевые слова: взрослая аудитория, игра, игровой, иностранный язык, методика, учебные видеоигры.

The article defines the role and characteristics of a game at lessons of a foreign language (French) which is taught to adults; it reveals the contents of definitions of "game" and "play". The paper studies the changes in the methodology of teaching a foreign language to adults which take place at the transition of from a traditional game to games used by educational sites. The authors analyze characteristic features of educational video games for adults which are free in the Internet and give recommendations about choosing a game which would keep a certain balance between playfulness and seriousness in teaching adults a foreign language.

Key words: adults, game, play, foreign language, methodology, educational videogames.

УДК 81'243 :37.091.33 :793.7

Гончаренко О.В.,
канд. пед. наук,
доцент кафедри німецької та французької мови
Харківського національного
університету імені В.Н. Каразіна
Конопельцева О.Г.,
викладач кафедри німецької та французької мови
Харківського національного
університету імені В.Н. Каразіна

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Завдяки євроінтеграції нашої держави та інтернаціоналізації ринку праці вивчення іноземної мови стає на сьогодні необхідним для кожної освіченої людини. Але якщо діти, підлітки та молодь легко навчаються іноземній мові, то доросла аудиторія для гарного володіння іноземною мовою має бути мотивованою до занять з регулярним тренуванням, оскільки навчання дорослих – це, насамперед, мобілізація навичок у ситуаціях. Отже, останнім часом практика використання гри на заняттях з дорослими є набагато більш поширеною, ніж у школах та університетах, про що свідчить велика кількість французької літератури, яка заохочує викладачів виконувати головну роль гравця під час занять [1]. Відомо, що використання гри під час навчання іноземній мові учнів різного віку надає заняттю привабливості та мотивує аудиторію. Саме гра створює різну реакцію як у викладачів, так і у учнів, та може задовольняти різні рівні навчання і відповідати вимогам кожного, хто вивчає іноземну мову. Але якої б форми не була гра, традиційною або з використанням інформаційних технологій, місце її у мовному класі дорос-

лих ще недостатньо визначено, про що свідчить аналіз наукової педагогічної літератури.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Слід зауважити, що здебільшого вітчизняні науковці досліджують характерні особливості, що відрізняють навчання дорослих слухачів [2], визначають психолого-педагогічні умови та особливості успішного вивчення іноземної мови дорослими різних вікових категорій, надають рекомендації щодо організації занять та відбору навчального матеріалу [3], наводять психолінгвістичні особливості навчання дорослих іноземній мові, визначають відповідні освітні технології, застосування яких здатне забезпечити ефективність лінгводидактичного процесу [4]. Аналіз наукової літератури з питань навчання дорослої аудиторії дозволив стверджувати, що навчання дорослих іноземній мові вимагає від того, хто навчає, будувати процес навчання таким чином, щоб дорослі мали би можливість взяти на себе відповідальність за своє навчання. Іншими словами, кожен, хто навчається, має бути вчителем самому собі. Отже, мова йде про автономію у навчанні, що вимагає більшої активності тих, хто навчається.

Виділення невіршених раніше частин загальної проблеми. Щодо використання ігор на мовних заняттях з дорослою аудиторією, то лише невелика кількість публікацій з цього питання присвячена міркуванням та окремим випадкам використання ігор. І на сьогодні через постійний розвиток інформаційно-комунікаційних технологій в освіті перед освітянами відкриваються нові горизонти для досліджень щодо ролі та характеристики ігор на мовних заняттях з дорослою аудиторією.

Отже, мета статті – визначити місце і надати характеристику грі в мовному навчанні дорослої аудиторії; приділити особливу увагу сучасному переходу від традиційної гри до цифрової для визначення змін у методиці викладання іноземної мови дорослій аудиторії, проаналізувати ігри для занять з іноземної мови дорослої аудиторії, що розміщені у вільному доступі в мережі Інтернет для подальшого використання.

Виклад основного матеріалу. За поставленою метою стає доцільним визначити ставлення дорослої аудиторії до гри та відповісти на запитання: що є гра для дорослої людини. За висновками науковців-психологів «гра» для дорослої людини має маргінальний сенс. З одного боку, це фіктивна або штучна ситуація, в якій гравці є конкурентами та знаходяться завжди в конфліктній ситуації, вони підпорядковуються правилам для досягнення мети – виграти. Під час такої гри, на думку дорослої людини, вона не робить нічого продуктивного, що для неї означає регресію. З іншого боку, якщо гра є спрощеною та приймає модель реальності без конфлікту та конкуренції, сповнена динаміки заради мети придбати нові знання та оновити навички, то сприймається дорослим як прогресія. Таким чином, гра для дорослої людини – це, насамперед, діяльність або активність, що має бути направлена на розвиток та удосконалення [5].

У цьому контексті згадаємо слова французького науковця в області психології Віннікотта [6], який ще у 1975 році стверджував, що людина будь-якого віку лише граючи здатна бути творчою і використовувати свою особливість. Отже, вся робота того, хто навчає іноземній мові, полягає в тому, що «запропонована гра мала бути настільки ж імовірною, щоб перемістити того, хто навчається, в «грайливе становище» [7]. Французький дослідник Бружер у 2012 році виокремив у грі дорослих основні властивості, що надають їй «два ступені» активності, які є достатньо відкритими для гравців – можливість вирішити продовжувати або закінчувати грати [8]. За Бружером, ознаками активності в грі є:

- рішення, що приймаються гравцями, мають співвідноситись із встановленими правилами;
- рішення керуються гравцем, який має сумнівне бажання вийти з гри чи продовжити грати;

– рішенням, що були прийняті гравцями, притаманна легковажність, що не завжди можлива в реальності.

Такий стан речей спонукає до міркувань про існування двох понять: «гра» та «ігровий», одне з яких вказує на об'єкт, а інше – на активність. Однак недостатньо використовувати риторичні терміни «гра» та «ігровий» для того, щоб описати предмет або діяльність; слід з'ясувати ознаку цих термінів стосовно навчання дорослої аудиторії.

За дослідженням тексту «Загальноєвропейські рамки володіння іноземними мовами», що спрямоване на узгодження практики викладання іноземної мови та оцінювання рівня її володіння, лише одна глава на п'ятнадцять строк стосується питання «використання ігрової методики» [9, ст. 47]. По суті, це список ігор для вдосконалення лексичних одиниць: букви (шибениця), слова (анаграми, ребуси), гра слів (каламбури). Саме в цьому випадку гру слід розглядати як підтримку в навчанні іноземній мові. В іншому випадку, де гра згадується як бачення навчання (наприклад: «запропонуйте грати на мові, яку вивчаєте» або кооперативні та конкурентні ігри [9, ст. 112] з використанням комп'ютерних технологій), то вона розуміється як ігрова методика. Це, у свою чергу, дозволяє розглядати «гру» як інструмент, що використовується тим, хто викладає іноземну мову, а «ігровий» більше стосується діяльності учасників процесу навчання.

Таким чином, якщо викладач пропонує дорослій аудиторії традиційну гру, це може викликати лише короткотривалу мотивацію в дорослих, оскільки надає більш свободи, ніж традиційні вправи. У цьому випадку використання терміну «ігрова методика» має лише комерційне значення. Отже, традиційні настільні ігри, кросворди, шибениці та інше – це лише інтермедія, що починає заняття, робить паузу або завершує заняття з іноземної мови. Ігрова діяльність, що пропонується дорослим протягом усього заняття, спрямовує їх до взаєморозуміння і спільної роботи та спонукає до креативності, розповіді, спогадів, більш тривало мотивує дорослу аудиторію до вивчення мови, не нагадує традиційний процес навчання, що так лякає дорослих. Це, у свою чергу, веде до гейміфікації заняття. Але така гейміфікація вимагає конкретики. Гейміфікувати можна лише ті процеси, що мають чіткі цілі та завдання. У будь-якій грі, що складається з кількох рівнів, для переходу на наступний потрібно виконати ряд умов. Це спонукає до розуміння доцільності та результату своїх дій. І на сьогодні саме освітні сайти, розміщені в мережі Інтернет, завдяки можливостям блогів та форумів можуть задовольнити процес навчання дорослої аудиторії іноземній мові та гейміфікувати його частково або повністю. Ігри, що пропонуються на таких сайтах, дозволяють вийти з традиційного

класу, надають бажаний статус тому, хто навчається (доросла людина нарешті отримує можливість бути одночасно і учнем, і вчителем самому собі), змушують вирішити – грати чи не грати та забути серйозність змісту навчання завдяки зануренню в гру. Тривала мотивація дорослої аудиторії відбувається завдяки постійній емпіричній манері навчання. Будь-яка невдача не розглядається як програв та неповноцінність, а скоріше як новий поштовх до вивчення та викликає бажання починати гру знову і знову. Сучасні інформаційні технології дозволили програмувати традиційні ігри і використовувати їх з метою сприяння мовному тренінгу із запам'ятовування словника, відмінювання дієслів, граматичної структури мови. Слід зазначити, що методика викладання мови більше не зосереджується на мовних навичках (лексика, граматики, фонетика). Навіть за наявності таких завдань, методика гейміфікованих занять з мови направлена на взаємодію, розвиток письмового та усного розуміння мови через так звані комунікативні цілі, такі як, наприклад, «подання себе» або «ввічливо спитати». Саме так з'являється рольова гра, про яку так багато написано в наукових дослідженнях вітчизняних освітян. І оскільки рольова гра спрямована на навчання спілкуванню в усній формі, то в цьому контексті соціальні мережі з їхніми можливостями до відкритості та дистанційної взаємодії задовольняють цю потребу. Постійне забезпечення переходу від ролевої гри до завдань стало поворотним моментом у навчанні мови, оскільки викладач не будує більше процес навчання виключно за комунікативною метою (розуміння мови та побудова і вимова фраз за правилами). На сьогодні завдяки начальним відеоіграм аудиторії дорослих надається можливість діяти. Під час виконання завдань у відеоіграх гравець використовує лінгвістичні та нелінгвістичні навички і знання. Отже, аудиторія, яка вивчає мову, не тільки спілкується, а й діє для досягнення поставленої мети. Це, у свою чергу, має викликати зацікавленість у науковців, оскільки спостерігаються наявні зміни в традиційній дидактиці викладання іноземної мови. Дійсно, використання відеоігор цікавить освітян, але здебільшого вони визначають поняття «комп'ютерні відеоігри», наводять приклади та їхні істотні характеристики, окреслюють переваги, проблемні питання й перспективи впровадження комп'ютерних відеоігор у сучасний навчальний процес (здебільшого як додатковий матеріал у навчанні іноземній мові школярів) [10]. Серед наукових досліджень із цієї тематики зустрічається аналіз відеоігор, що існують, надаються характеристики та рекомендації з їх застосування на заняттях з іноземної мови [11]. На сьогоднішній день серед навчальних відеоігор саме для дорослих можна виокремити: інтерактивні ігри (призначені для засвоєння словника повсякденності. Дії

гравця інтерактивних ігор відбуваються за сценарієм книги або фільму. Діалог гравця впливає на майбутні історії гри); ігри-жахи (мета гравця – вижити. Гравець має шукати ресурси або карти, щоб створити свою власну охорону або виростити свою їжу. Діалогів небагато, але багато листів для читання з іноземної мови); науково-фантастичні ігри (гра є монологічною, оскільки гравець один); героїчна фантастика (безліч квестів та діалогів, багатих на словниковий запас). Наведені ігри змушують не тільки сидіти перед екраном монітору, але завдяки сучасним технологіям гравець змушений використовувати своє тіло, вимовляти ключові слова, ставити питання. Структура діалогів має форму дерева – умов, гілки якого пропонують інші варіанти відповідей, або дій, де бонуси гравцю надаються, якщо він застосовує голос.

Особливу увагу слід приділити саме «серйозним іграм», що створені з метою допомагати початківцям або тим, хто хоче розвинути у професійній сфері. З розвитком освіти впродовж життя саме серйозні ігри інтегрувалися у навчання дорослих. Такі ігри пристосовані як до початківців, так і тих, хто поширює або удосконалює свої знання мови. Це бум у секторі відеоігор, що має велике майбутнє. На даний момент графіка таких ігор не вимагає великих поточних постановок, але завдяки розвитку інформаційних технологій вони дозволяють перетворити навчання у гру та одночасно надати йому грайливості. За французьким науковцем галузі інформатики Домьеном Джауті, метою таких ігор є «навчити через гру» [12]. Розробники серйозних ігор з вивчення іноземних мов мають завжди балансувати між ігровою логікою та логікою навчання з метою вдосконалення дизайну та змісту, мають намагатися задовольняти цілі навчання. Серйозні ігри надають менше свободи дій, оскільки це вже не онлайн-гра, але, з іншого боку, вони надають послідовність у вивченні однієї або декількох тем за різними рівнями володіння мови (від A1 до C1).

Як **висновок**, слід зазначити, що використання відеоігор на заняттях з мови в аудиторії дорослих більш мотивує дорослих до навчання, ніж короткотермінове використання традиційної гри. Традиційна гра в мовному класі використовується як підтримка або додаткова діяльність. Відеогра дозволяє вийти дорослим за рамки реальності, а викладачу – змінити педагогічні позиції. Постійний контроль викладача змінюється на сприяння ініціювати грайливе ставлення до навчання в тих, хто навчається, дозволити дорослій аудиторії приймати власні рішення, що можуть відрізнитися від рішень викладача. Експерименти, нариси та помилки у практиці використання нових інструментів навчання необхідні для сучасного викладача для подолання важкого переходу від традиційних методик до нових.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Christine Vaufray Le jeu en formation d'adultes, ce qui nous apprend l'expérience Thot cursus formation et culture numérique. 2010. URL: <https://cursus.edu/articles/11445#.Wq6mzB3FLIV>
2. Цвяк Л.В. Психолого-педагогічні умови ефективного навчання дорослих іноземної мови. Науковий вісник Ужгородського національного університету. 2014. № 30. С. 178–179. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/.../ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧ...>
3. Марченко Н.В. Психолінгвістичні особливості навчання дорослих іноземної мови. URL: repo.sau.sumy.ua/.../Марченко%20Н.В.%20психолінгвісти...
4. Яцишин О.М. Психолого-педагогічні особливості навчання іноземної мови дорослих слухачів. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методи навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. 2016. Вип. 46. С. 362–366. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sitimn_2016_46_93
5. Sauvé L. & Kaufman D. (dir.). (2010), Jeux et simulations éducatifs. Études de cas et leçons apprises, Québec, Presses de l'Université du Québec.
6. Winnicott D.W. (1975), Jeu et réalité. L'espace potentiel. Paris, Editions Gallimard.
7. Henriot J. (1983), Le jeu. 1969, Paris, Synonyme.
8. Brougère G. (2012), "Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer. Apprendre en temps de serious game". Australian Journal of French Studies. Vol XLIX. n°2. Pp. 117–129.
9. Conseil de l'Europe, Cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer 2001. P. 47. URL: <https://rm.coe.int/16802fc3a8> p. 47
10. Токарева А.В. Використання комп'ютерних відеоігор у сучасному навчальному процесі. Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки. 2016. № 2 (12). С. 374–377.
11. Ковальова Т.О. Про використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови. URL: jrn1.nau.edu.ua/index.php/VisnikPP/article/.../10227/13428
12. Bugmann J. (2015). Jeux sérieux et éducation: où en sommes-nous? URL: <http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/que-dit-la-recherche/jeux-serieux-et-education-ou-ensommes-nous-76.htm> [consulté le 27 février 2015]