

діяльності, треба оволодіти навичками спілкування, а головне – мати можливість застосовувати їх на практиці. Таку можливість студенти отримують на заняттях англійської мови, де вони практикуються в обговоренні та вирішенні професійних питань, обміні інформацією, уважному ставленні до опонента тощо.

УДК [378.147.091.39:004.738.5]:811.111]-042.65-057.875(043.5)

О.А. Диндаренко

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ ЯК ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСУ ПРИ НАВЧАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЮРИСТІВ

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. 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, використовуючи 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 покроковим 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 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 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. 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 вивчаючим англійську мову зіграти у гру. 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.