

РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ ДЛЯ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОГО ДІАЛОГІЧНОГО МОВЛЕННЯ УЧНІВ 1-х КЛАСІВ

Кочубей Наталія Павлівна,

старший викладач кафедри іноземних мов та методики викладання
Глухівського національного педагогічного університету ім. Олександра
Довженка, канд. пед. наук.



Анотація. У статті розкрито поняття комп'ютерної рольової гри, запропоновано алгоритм її проведення на уроках англійської мови у 1-му класі, охарактеризовано розроблену рольову комп'ютерну гру для навчання англійського діалогічного мовлення молодших школярів.

Ключові слова: комп'ютерна програма, молодші школярі, англійське діалогічне мовлення.

У сучасному суспільстві пріоритетні завдання, які стоять перед початковою освітою, полягають у підвищенні рівня освіченості, загальної культури учнів, формуванні готовності до спілкування, сприянні практичному оволодінню іноземною мовою. Такі завдання передбачають необхідність пошуку нових підходів і моделей навчання для підвищення ефективності навчально-виховного процесу. Дослідженням шляхів удосконалення навчання іноземної мови в початковій школі займається багато вчених (Бігич О. Б., Гальскова Н. Д., Коломінова О. О., Паршикова О. О., Плахотник В. М., Редько В. Г., Роман С. В. та ін.). Одним із шляхів підвищення ефективності навчання іноземних мов у початковій школі вчені вважають використання сучасних засобів навчання, зокрема комп'ютерних програм, використанню яких у навчанні приділяє увагу велика кількість дослідників, серед них М. Ю. Бухаркіна, Р. С. Гуревич, К. Джонс, Л. Л. Коношевський, М. В. Моїсєєва, Є. С. Полат, П. І. Сердюков, С. В. Тітова, С. Фортек'ю, О. В. Шестопалок, які теоретично обґрунтували використання комп'ютера у навчанні; методичний аспект проблеми висвітлено Б. С. Гершунським, Є. Д. Маргулісом, Й. Я. Ривкіндом; П. Г. Асоянц, Т. І. Коваль, Г. С. Чекаль розробили класифікацію комп'ютерних вправ і навчальних програм. Незважаючи на кількість досліджень, присвячених використанню комп'ютера в навчанні, проблемі використання комп'ютера для навчання англійського діалогічного мовлення молодших школярів не було приділено достатньої уваги.

Мета статті: охарактеризувати розробку рольової комп'ютерної гри для навчання англійського діалогічного мовлення молодших школярів.

Ю. І. Пасов стверджує, що ігрові елементи у процесі навчання викликають у учнів позитивні емоції, підвищують їх активність. Молодші школярі легше й з інтересом виконують завдання, які мають ігровий характер. Ігрова діяльність є лише формою, змістом якої має бути навчально-виховний процес й оволодіння видами мовленнєвої діяльності [1, с. 76]. Саме тому для навчання молодших школярів англійського діалогічного мовлення нами було обрано метод рольової гри, який реалізується за допомогою комп'ютерних програм, що у поєднанні означає використання комп'ютерної рольової гри.

О. В. Співаковський підтверджує ефективність використання комп'ютерних навчальних курсів з іноземної мови в початковій школі і називає їх мультимедійними продуктами, у яких на екран разом

з текстовою інформацією подається графіка і звук [2, с. 141–145].

Основним завданням комп'ютерної рольової гри у контексті навчання молодших школярів англійського діалогічного мовлення, ми вважаємо можливість організації діалогу учня з комп'ютером. М. А. Бовтенко називає таку особливість комп'ютерних програм інтерактивністю і визначає її як взаємодію «комп'ютер — учень» у процесі розв'язання навчальних завдань і наявність вправ, що потребують конкретних дій з боку учня (наприклад, виконання тесту або навчальних завдань, слідує виконувати інструкціям комп'ютера) й обов'язкового оцінювання результатів діяльності комп'ютером [3, с. 31–32].

Враховуючи особливості рольової гри, навчальну спрямованість комп'ютерних ігор і можливість організації за допомогою комп'ютерних програм діалогу «комп'ютер — учень» [3, с. 31–32], ми визначаємо рольову комп'ютерну гру як імітацію запропонованої ситуації на комп'ютері, що передбачає ігровий сюжет, у якому учень виступає в ролі активного учасника ігрового процесу, який вимагає виконання вправ через взаємодію учня і комп'ютера й оцінювання результатів комп'ютерною програмою. Під час навчання англійського діалогічного мовлення молодших школярів з використанням рольової комп'ютерної гри, призначення ролей відбувається в межах казкового сюжету, де учень може отримати роль помічника або чарівника, який допомагає казковому персонажу виконувати запропоновані вправи. Мета комп'ютерної рольової гри на певному етапі навчання англійського діалогічного мовлення має відповідати вимогам до рівня володіння англійською мовою, який для 1-го класу — А1.1.1. Наприклад, метою рольової комп'ютерної гри на етапі оволодіння діалогічними елементами учнями початкової школи навчання англійського діалогічного мовлення молодших школярів є розвиток умінь вибирати відповідно до комунікативного завдання засвоєні мовленнєві зразки і ставити загальні й нескладні спеціальні запитання і відповідати на них згідно із ситуацією спілкування. Відповідно до етапів рольової гри й основних її операцій, було розроблено алгоритм проведення рольової комп'ютерної гри (табл. 1).

Науковці Д. Хардісті і С. Віндіт, узагальнюючи досвід використання комп'ютерних технологій у викладанні іноземних мов, виділяють 4 типи комп'ютерних програм, ефективність яких була доведена на практиці: навчальні; «офісні» програми для роботи з

документацією; «бібліотечні» програми; «домашні» програми (ігри) [4, с. 16]. Для навчання іноземної мови особливого значення має перша група — навчальні комп'ютерні програми.

В. П. Беспалько визначає навчальну програму як сукупність покрокових навчальних процедур, що структурно складаються з навчальної інформації, викладеної в певній системі, спеціальних завдань і необхідних вказівок для правильного виконання цих завдань [5, с. 101].

Проаналізувавши навчальні комп'ютерні програми для навчання учнів початкової школи англійської мови (Английский с Винни Пухом; Дракоша и занимательный английский; Иностранные языки для детей; Английский для детей (Мир вокруг нас; Дома и во дворе; Я и моя семья); Мишка Мия учит языки; Тим и Тома: Путешествие в Англию; Шпион: Английский от А до Z; Иноземні мови для дітей 4 в 1; Уроки англійської мови; EnglishClub: EnglishFolkTales; LingvaLand; SingandLearnEnglish; TripplePlayPlus; комп'ютерні диски до НМК HappyEnglish 2; Welcome 1, 2; TheExpressPictureDictionary тощо) за параметрами, визначеними М. А. Бовтенко [3, с. 83–113], ми виділили такі основні недоліки програм щодо навчання англійського діалогічного мовлення:

- відсутність чіткої теоретичної основи для створення системи вправ з урахуванням усіх етапів навчання англійського діалогічного мовлення;
- недостатнє врахування вікових особливостей учнів, а саме рівня їх комунікативного розвитку і стадій

оволодіння учнями іноземною мовою, які зумовлюють основні мовленнєві дії молодших школярів;

- недостатнє дотримання санітарно-гігієнічних вимог до роботи молодших школярів із засобами навчання на електронних носіях інформації;
- недостатнє і непослідовне врахування можливостей комп'ютера, таких як візуальна підтримка, покрокова допомога, забезпечення контролю результатів виконання вправ;
- відсутність методичних посібників до програм з описом ролі і місця існуючих навчальних комп'ютерних програм у навчально-методичних комплексах;
- відсутність вправ для навчання діалогічного мовлення, які забезпечуються можливістю ведення діалогу учня з програмою.

Зазначені недоліки не дозволяють використовувати існуючі навчальні комп'ютерні програми на уроках англійської мови без змін. Це дало нам можливість зробити висновок про необхідність створення навчальної комп'ютерної програми для інтерактивного навчання англійського діалогічного мовлення молодших школярів.

В. П. Беспалько виділяє такі основні операції для створення навчальної програми: формулювання мети навчання; складання тематичного плану навчання предмету; добір або створення непрограмованого тексту; складання покрокового тематичного плану; створення матриці (колонки матриці містять перелік тих відомостей, вправ і контрольних завдань, які створюють крок навчальної програми); розробка експериментального зразка програми; розробка методи-

Таблиця 1

Алгоритм проведення комп'ютерної рольової гри на етапі оволодіння діалогічними єдностями учнями початкової школи

Етапи рольової гри	Основні операції рольової гри	Основні дії рольової гри
Підготовчий етап	Вибір теми і проблеми	Відбувається відповідно до тем, сфер спілкування, визначених програмою
	Підготовка рольової комп'ютерної гри	Використання у рольовій комп'ютерній грі необхідного тексту, малюнків, звуку для організації гри, розподіл тексту у вигляді реплік
	Уточнення параметрів ситуації	Використання рольових ігор з казковим сюжетом Учень може отримати роль друга або помічника казкового персонажа, який допомагає йому виконувати завдання. Ознайомлення із сюжетом гри, визначення завдання
Проведення гри	Сприйняття учнем мовленнєвого висловлювання	Учень має уважно прослухати ініціативну або реактивну репліку у діалогічній єдності, роздивитись запропонований зоровий ряд
	Розуміння учнем мовленнєвого висловлювання відповідно до комунікативної ситуації і завдання	Учень має зрозуміти основний зміст ініціативної або реактивної репліки, керуючись підказками, побачити різницю між репліками, змінені лексичні одиниці і граматичні структури
	Виконання учнем завдання	Учень має вибирати відповідно до комунікативного завдання мовленнєві зразки згідно із ситуацією спілкування і завданням комп'ютерної рольової гри
Контроль гри	Оцінка результатів діяльності учня комп'ютером	Перевірка правильності вибраного мовленнєвого зразка згідно із ситуацією спілкування і завданням комп'ютерної рольової гри
	Імітація учнем мовленнєвого висловлювання для виконання комунікативного завдання	Точно повторити діалогічну єдність за зразком, повторити діалогічну єдність мовчки і вголос
	Сприйняття учнем власного мовлення і порівняння його зі зразком	Учень має прислухатися до звучання власного мовлення і порівняти його зі зразком

чних вказівок учителю; перевірка й удосконалення програми [5, с. 107–126].

Використовуючи таку схему операцій, ми розробили навчальну комп'ютерну програму «Frosty in Wonderland» для навчання англійського діалогічного мовлення учнів 1-го класу на етапі оволодіння діалогічними єдностями.

Розробка програми складалася з декількох етапів:

- постановка цілей навчання англійського діалогічного мовлення за допомогою програми;
- відбір й організація матеріалу (вибір типів і видів вправ; добір змісту навчання англійського діалогічного мовлення; врахування різних варіантів відповіді учнів, підготовка реакцій на відповіді);
- створення сценарію на основі відібраного навчального матеріалу;
- доопрацювання сценарію відповідно до технічних можливостей комп'ютерів і санітарно-гігієнічних і ергономічних вимог до роботи учнів початкової школи з комп'ютером;
- створення оболонки і першого варіанту програми;
- апробація, корекція і вдосконалення програми;
- експериментальне навчання з використанням навчальної комп'ютерної програми;
- підготовка методичних рекомендацій щодо організації навчання англійського діалогічного мовлення на уроці у початковій школі.

Характеристику розробленої програми для навчання англійського діалогічного мовлення ми здійснювали за показниками, запропонованими М. А. Бовтенко [3, с. 52–53], які складаються з двох груп:

- **загальні показники:** програма створена для навчання англійської мови; рівень володіння мовою А1.1.1; початкова стадія оволодіння іноземною мовою — перший клас загальноосвітньої школи (6–7 років); загальномовний інформаційно-тематичний зміст навчальних матеріалів; програма спрямована на навчання англійського діалогічного мовлення; програма включає вивчення трьох лексичних тем: «Свята і традиції», «Людина», «Школа»; структура програми передбачає тренування і контроль;
- **показники, характерні лише для комп'ютерних засобів навчання:** програма відповідає вимогам і змісту Навчальних програм з іноземних мов для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних мов 1–4 класи [6] і може бути використана з підручниками, рекомендованими Міністерством освіти і науки України; вимоги до комп'ютера: Windows(r) Windows 98, Windows NT 4.0, Windows 2000, Windows XP; 350 MB free space; DirectX 8.1 or higher; Net card; Pentium 133+, 32 MB RAM; SVGA, highcolor (16-bit); Windows-compatible soundcard; миша, клавіатура, колонки (навушники); програма використовується в індивідуальному режимі, рівень комп'ютерної грамотності для учнів мінімальний.

Використання комп'ютерних програм у навчанні молодших школярів передбачає дотримання певних вимог щодо організації уроку в комп'ютерному класі, серед яких виділяємо такі:

- урок має проводитися вчителем-предметником, оскільки він володіє методикою навчання іноземної мови у початковій школі, знає навчальний матеріал і вікові особливості учнів;
- вправи мають бути складені відповідно до змісту навчального матеріалу і відповідати етапам інтерактивного навчання англійського діалогічного мо-

влення молодших школярів і бути спрямовані на формування навичок і розвиток умінь в англійському діалогічному мовленні;

- учні мають вміння працювати з комп'ютером на рівні, достатньому для виконання запропонованих завдань;
- комп'ютерний клас для проведення уроку має бути обладнаним відповідно до встановлених гігієнічних норм для початкової школи.

Отже, навчання молодших школярів англійського діалогічного мовлення передбачає використання методу рольової гри, який реалізується за допомогою комп'ютерних програм, що у поєднанні означає використання рольових комп'ютерних ігор з метою розвитку умінь вибирати відповідно до комунікативного завдання засвоєні мовленнєві зразки, ставити загальні та нескладні спеціальні питання та відповідати на них згідно із ситуацією спілкування. Основним завданням комп'ютерної рольової гри ми вважаємо можливість організації діалогу учня з комп'ютером, який передбачає індивідуальну форму навчання. Така гра передбачає імітацію запропонованої ситуації на комп'ютері з використанням ігрового сюжету, у якому учень виступає в ролі активного учасника ігрового процесу, що передбачає виконання навчальних завдань і вправ через взаємодію учня й комп'ютера та оцінювання результатів комп'ютерною програмою.

* * *

Кочубей Н. П. Разработка компьютерной ролевой игры для обучения английской диалогической речи учащихся 1-х классов

Анотація. В статті раскрыто поняття компьютерной ролевой игры, предложен алгоритм ее проведения на уроках английского языка в 1-м классе, охарактеризована разработанная ролевая компьютерная игра для обучения английской диалогической речи младших школьников.

Ключевые слова: компьютерная программа, младшие школьники, английская диалогическая речь.

* * *

Kochubey Natalya. The working out of computer role-playing game for teaching first class pupils English dialogical speech

The article deals with the concept of computer role-playing game, the algorithm for its implementation at English lessons, the designed role-playing computer game for teaching English dialogical speech is characterized.

Key words: computer program, junior pupils, English dialogical speech.

Література

1. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе / Ефим Израилевич Пассов. — М. : Просвещение, 1988. — 223 с.
2. Співаковський О. В. Інформаційно-комунікаційні технології в початковій школі : навчально-методичний посібник для студентів напряму підготовки «Початкова школа» / Співаковський О. В., Петухова Л. Є., Коткова В. В. — Херсон : Айлант, 2012. — 386 с.
3. Бовтенко М. А. Компьютерная лингводидактика : учебное пособие / Марина Анатольевна Бовтенко. — М. : Флинта : Наука, 2005. — 216 с.
4. Hardisty D. CALL / Hardisty D., Windeatt S. — HongKong : Oxford University Press, 1990. — 165 p.
5. Беспалько В. П. Программированное обучение (дидактические основы) / Владимир Павлович Беспалько. — М. : Издательство «Высшая школа», 1970. — 300 с.
6. Навчальні програми з іноземних мов для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних мов 1–4 класи. — К. : Видавничий дім «Освіта», 2012. — 96 с.