

Gra komputerowa na lekcji języka obcego

[Krzysztof Kotuła]

Mimo że gry komputerowe są wszechobecne w życiu młodych ludzi i pojawia się coraz więcej prac teoretycznych poświęconych możliwości ich twórczego zastosowania w edukacji, zagadnienie to jest traktowane przez nauczycieli-praktyków jako absolutnie marginalne. Tymczasem wprowadzenie gry komputerowej na lekcję języka obcego pozwala nie tylko na uatrakcyjnienie zajęć oraz zwiększenie motywacji uczniów, ale także na rozwijanie konkretnych sprawności językowych.

Gry komputerowe poprzez aktywne angażowanie różnych zmysłów skutecznie stymulują myślenie uczniów. Stawiają również przed graczami określony cel, który muszą osiągnąć, rozwiązując po drodze szereg problemów. Z racji tego, że kojarzą się z rozrywką i czynnością wykonywaną dla przyjemności, ich wykorzystanie w procesie glottodydaktycznym spotyka się zwykle z jednoznacznie pozytywnymi reakcjami uczniów. W kontekście nauki języka obcego niezwykle cennym aspektem całego doświadczenia jest możliwość spontanicznego używania języka w ramach komunikacji między graczami. Co ciekawe, wiele gier, nawet jeśli nie zostało stworzonych do podobnych celów, można bardzo łatwo zaadaptować do potrzeb nauczania języka obcego.

Wykorzystanie gier komputerowych na lekcji języka obcego służy następującym celom:

- trenowaniu sprawności komunikacyjnych;
- aktywnemu wykorzystaniu słownictwa;
- opisywaniu czynności;
- wydawaniu poleceń;
- relacjonowaniu zdarzeń;
- ćwiczeniu zdolności szybkiego reagowania na dynamicznie zmieniającą się sytuację.

W niniejszym artykule zajmę się serią gier *Snail Bob* stworzoną przez trio Andrey Kovalishin, Maxim Yurchenko i Dmitry Petyakin, a w szczególności jej drugą częścią, opublikowaną w 2011 r. Jest ona zrealizowana w technologii flash i dostępna za darmo na

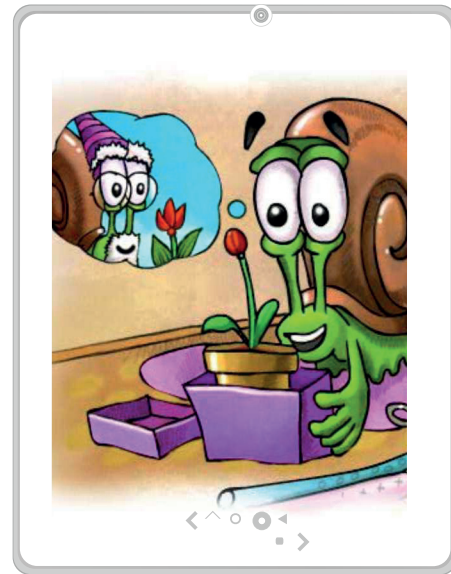
większości serwisów z grami (np. <http://www.flashgames247.com>). Nie jest to gra stworzona z myślą o zastosowaniach edukacyjnych (tzw. *serious game*), jednak z racji jej specyfiki można ją bardzo łatwo dostosować do takich potrzeb. Jej niezaprzeczalną zaletą jest fakt, że autorzy opracowali kilkanaście wersji językowych, obejmujących wszystkie nauczane w polskich szkołach języki (angielski, niemiecki, francuski, włoski, hiszpański i rosyjski).

Snail Bob 2 nadaje się świetnie do wykorzystania na lekcji języka obcego z kilku powodów. Jest to gra logiczno-platformowa składająca się z kolejnych poziomów. Każdy poziom stawia przed grającym konkretny problem do rozwiązania, który daje się łatwo zwerbalizować i dzięki temu idealnie nadaje się do ćwiczenia sprawności komunikacyjnych w klasie. Gra jest również bardzo dobrze zbalansowana: nie jest ani za trudna, ani za łatwa, co mogłoby skutecznie zniechęcić lub znudzić uczniów. Dodatkowo, poziom trudności nie wzrasta znacząco w trakcie gry. Każdy kolejny etap to raczej wyzwanie sprawdzające nowe umiejętności. Poza tym *Snail Bob 2* oferuje szereg ułatwień pozwalających na szybkie opanowanie obowiązujących zasad. Strefy aktywne (elementy, którymi możemy manipulować w grze) są wyraźnie oznaczone oraz często opatrzone komentarzem podpowiadającym, jak ich użyć (np. pociągnij, zakręć, wciśnij, pchnij itd.). Na ekranie wyświetlają się również dodatkowe porady w języku obcym, co umożliwi wprowadzenie do zadania w sposób naturalny elementu komunikacji językowej. Pozwala to też skrócić do absolutnego minimum czas zapoznawania się uczniów z zasadami gry i szybkie przejście do rozwiązywania kolejnych problemów.

Uwagi praktyczne

Grą najlepiej operować z poziomu tablicy interaktywnej. Tego typu rozwiązanie ma dwie podstawowe zalety: po pierwsze, umożliwi wszystkim uczniom wygodną obserwację przebiegu działań na dużym ekranie (założeniem ćwiczenia jest, że uczniowie grają wspólnie, a nie na indywidualnych komputerach); po drugie, pozwala stworzyć wrażenie bezpośredniego, fizycznego kontaktu ze światem gry. Uczniowie mogą za pomocą dłoni (lub ewentualnie pisaka) manipulować wirtualnymi obiektami, co skutecznie zaciera granicę pomiędzy światem realnym a wygenerowanym komputerowo. Skutkuje to większym zaangażowaniem emocjonalnym w wykonywane czynności.

Grę rozpoczyna się standardowo z poziomu przeglądarki internetowej. Może to stwarzać pewne problemy natury technicznej. Po pierwsze, podczas lekcji wymagany jest stały dostęp do Internetu. Po drugie, często okazuje się, że nie można powiększyć obszaru gry, tak by wypełniał cały ekran. Problemy te można



Rys. 1. Wizualizacja gry

ominąć, kopiując grę na dysk twardy komputera i uruchamiając ją z poziomu odpowiedniego programu (patrz opis rys. 2).

Zaleca się naturalnie dokładne przetestowanie gry i sposobu jej działania na sprzęcie dostępnym w konkretnej szkole, gdyż pozwala to uniknąć nieprzyjemnych niespodzianek w czasie trwania lekcji. Poniżej opisane ćwiczenia były przeprowadzone na zajęciach z języka francuskiego w pierwszej klasie liceum (kontynuacyjnej) z uczniami na poziomie B1.

Rozgrzewka: praca z intro gry

Gra rozpoczyna się od krótkiego wprowadzenia w historię ślimaka Boba, opowiedzianą za pomocą serii slajdów. Widzimy kolejno: Boba czytającego gazetę w swoim domu; spoglądającego na kalendarz i uzmysławiającego sobie, że zbliżają się urodziny dziadka; zastanawiającego się, jaki prezent mu ofiarować; wybierającego kwiatek w doniczce; pakującego kwiatek do pudełka (Rys. 1) i wyruszającego w drogę. Tego typu sekwencja narracyjna doskonale nadaje się do ćwiczenia kompetencji dyskursywnej. Uczniowie mają za zadanie opowiedzieć w czasie teraźniejszym lub przeszłym historijkę prezentującą głównego bohatera i jego perypetie. Tej części nie należy poświęcać zbyt dużo czasu, gdyż spełnia ona funkcję rozgrzewki i ma jedynie przygotować uczniów do gry.

Rozgrywka

Gra składa się z 25 poziomów. Na każdym z nich zadanie jest takie samo: należy pomóc Bobowi przejść całą planszę aż do wyjścia znajdującego się po prawej stronie, unikając czyhających

Uruchomienie gry

1. Wejść na stronę <http://file2hd.com>;
2. Skopiować adres strony, na której jest umieszczona gra, do pola URL;
3. Włączyć filtr Objects i kliknąć na Get Files;
4. Skopiować plik z rozszerzeniem .swf na dysk twardy komputera. Grę można uruchomić np. w bardzo popularnym darmowym programie IrfanView posiadającym wbudowany odtwarzacz plików .swf.



Rys. 2. Fragment gry

na niego po drodze pułapek (Rys. 2). Tę fazę ćwiczenia można realizować na wiele różnych sposobów. Dobrym pomysłem jest zlecenie wybranemu uczniowi wykonywania czynności prowadzenia rozgrywki. Nauczyciel przyjmuje rolę obserwatora i arbitra sterującego przepływem informacji, zachęcającego wszystkich do udziału oraz korygującego, jeśli to konieczne, błędy językowe. Przejście każdego poziomu zajmuje około minuty, więc wymiana prowadzących rozgrywkę uczniów następuje stosunkowo szybko.

Schemat rozgrywki wygląda w tym przypadku następująco: wybrani uczniowie podchodzą do tablicy, a wskazana losowo osoba z sali wydaje im polecenie (np. w trybie rozkazującym). Prowadzący rozgrywkę może poprosić o powtórzenie instrukcji bądź też o przeformułowanie jej, jeśli jest niejasna. Ta faza może być poprzedzona inną, podczas której uczniowie spekulują co do możliwego przebiegu rozgrywki oraz stawiają hipotezy dotyczące optymalnego sposobu przejścia kolejnego etapu. Przy każdym niepowodzeniu następuje analiza jego przyczyn; uczniowie określają, co poszło nie tak oraz co należy zrobić, by uniknąć porażki przy kolejnym podejściu.

Wykorzystanie gry może być również pretekstem do wprowadzenia lub też ćwiczenia różnorodnych struktur gramatycznych. W przypadku mojej klasy praca nad grą zbiegła się w czasie z wprowadzeniem konstrukcji wyrażających cel typu *pour quel*

afin que + *subjonctif* oraz *pour/l'afin de* + *infinitif*. Uczniowie zostali więc zaproszeni do konstruowania zdań typu: *Tu dois appuyer sur le bouton pour que Bob puisse...* itd. Młodzież może również (np. w ramach pracy domowej) napisać krótki przewodnik, instrukcję obsługi gry tłumacząc jej zasady.

Jak więc widać na powyższych przykładach, liczba ćwiczeń, jakie można przeprowadzić z grą komputerową na zajęciach z języka obcego, jest naprawdę pokaźna. Jedyнным realnym ograniczeniem jest wyobraźnia nauczyciela. Nic nie stoi na przeszkodzie, by adaptował on do potrzeb uczących się w jego klasie dowolne gry komputerowe. Niektóre z nich, tak jak prezentowana w tym artykule *Snail Bob 2*, dobrze nadają się do pracy zespołowej, innymi z kolei można się posłużyć w celu wprowadzenia do rozgrywki elementu rywalizacji między uczniami. Co ciekawe, tego typu ćwiczenia są równie entuzjastycznie przyjmowane przez młodzież, jak i uczniów dorosłych, co dowodzi ich dużej uniwersalności i stanowi kolejny argument przemawiający za ich zastosowaniem w kontekście nauczania języka obcego.

[Krzysztof Kotuła]

Adiunkt w Instytucie Germanistyki i Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Marie Curie-Skłodowskiej w Lublinie, nauczyciel języka francuskiego w V LO im. Augusta Witkowskiego w Krakowie.