

Шевчук А. О.,

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки,
іноземної філології та перекладу
Харківського національного економічного університету
імені Семена Кузнеця

ІГРОВІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ В НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИМ МОВАМ

У сучасній школі ігрова діяльність використовується педагогами: як самостійна технологія для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета; як елемент більш загальної технології; як заняття або його частина (введення, контроль); як технологія позааудиторної роботи. Поняття ігрові педагогічні технології включає досить велику групу методів та прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання і відповідним їй педагогічним результатам, які можуть бути обґрунтовані, виділені у певному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю [2].

Однією з актуальних проблем сучасної методики викладання іноземних мов є організація навчання студентів різного віку за допомогою ігрових технологій. Актуальність цієї проблеми викликана цілою низкою факторів. По-перше, інтенсифікація навчального процесу ставить завдання пошуку засобів підтримки у студентів інтересу до матеріалу, що вивчається, та активізації їх діяльності протягом всього заняття. Ефективним засобом вирішення цього завдання є навчальні ігри. По-друге, однією з найважливіших проблем викладання іноземної мови є навчання усного мовлення, що створює умови для розкриття комунікативної функції мови та дозволяє наблизити процес навчання до умов реального навчання, що

підвищує мотивацію до вивчення іноземних мов. Залучення студентів до усної комунікації може бути успішно здійснено у процесі ігрової діяльності.

Ми пропонуємо класифікувати ігри, які використовуються на заняттях з іноземної мови (ІЯ), на дві основні групи: дидактичні та рольові [1, 3].

1. Дидактичні ігри, до яких слід віднести граматичні, лексичні, фонетичні та орфографічні ігри, які сприяють формуванню мовних навичок. На відміну від ігор взагалі дидактична гра має суттєву ознаку – чітко поставлену мету навчання і відповідним їй результатам. Дидактичні ігри, які застосовуються, на заняттях з іноземної мови G.Heud поділяє на дві великі групи: 1) ігри з мовним матеріалом та 2) ігри мовою [4]. Перші відповідають заняттям, спрямованим на систематизацію мовного матеріалу. При цьому велика увага приділяється знанню граматичних правил. Тому такі ігри добре підходять для занять на початковому етапі, а також для тренування окремих структур на просунутому рівні. Ігри з мовним матеріалом можливо повністю запрограмувати, а отже, і контролювати. Вагнер називає такі ігри трансформованими вправами, які не мають ігрового характеру, а лише через наявність змагального елемента перетворені на ігри. Автор зауважує, «закритість ігор, провідна роль викладача, стають причиною непридатності подібних ігор для занять з розмовної практики» [5]. Але це не означає, що вони не можуть успішно застосовуватись для певних цілей.

2. Творчі, рольові ігри є одним із способів навчання іноземних мов. Такі поняття, як рольова гра, симуляція, драма і гра, найчастіше взаємозамінні, але насправді вони мають різні значення. Різниця між рольовими іграми і симуляціями полягає в справжності ролей, що виконуються студентами. При симулюванні студенти грають свою природну роль, інакше кажучи, роль, в яку вони грають у реальному житті (наприклад, роль покупця або бронювання квитків на транспорт). У рольовій же грі студенти грають роль, яку вони не виконують у реальному житті (наприклад, прем'єр-міністр чи рок-зірка). Рольову гру можна розглянути, як один із компонентів або елемент симуляції.

Таким чином, рольова гра є дуже гнучкою навчальною діяльністю, що має широкий спектр можливостей для різноманітності та уяви. У рольових іграх широко використовуються різні комунікативні прийоми, тим самим розвивається вільне володіння мовою, взаємодія між студентами та підвищується мотивація. Рольова гра покращує розмовні навички студентів у будь-якій ситуації, тому що практично весь навчальний час у рольовій грі відведено на мовну практику, причому не тільки той, хто говорить, але і слухає максимально активний, так як він повинен зрозуміти та запам'ятати репліку партнера, співвіднести її з ігровою ситуацією, визначити наскільки вона релевантна ситуації та завданню спілкування та правильно відреагувати на неї.

У свою чергу рольові ігри можна класифікувати таким чином:

1. Короткочасна рольова гра, яка є найбільш простим і швидким видом проведення гри тривалістю від 10 до 30 хв. Вона може бути побудована на основі тексту чи діалогу. Приклад цієї гри може бути представлений у вигляді інтерв'ю. Студенти діляться на пари, після чого їм роздають картинки із зображенням різних проблемних ситуацій (забруднення навколишнього середовища, вирубування лісів, відсутність їжі у зоопарках). Один із студентів бере роль інтерв'юера, інший роль респондента. Ставиться завдання – описати проблему та запропонувати її вирішення. Ігровий компонент полягає в тому, що серед студентів також призначаються експерти, завдання яких скласти критерій для оцінки та оцінити згодом усіх виступаючих та вказати на скоєні помилки. У ході цієї гри спостерігається висока мотивація та бажання студентів показати себе, адже одним із критеріїв оцінки може бути артистизм.

2. Повноцінна рольова гра, в якій учням надається опис ситуації та своїх ролей. Тривалість проведення такого типу ігор в середньому займає одне-два заняття. Як приклад розглянемо словесні рольові ігри. Такий тип ігор відбувається шляхом мовної взаємодії учасників, що описують дії своїх ігрових персонажів, і наставника, в ролі якого може виступати викладач, що

описує реалії ігрового світу. Однією з найвідоміших настільних словесних ігор є «Мафія». Рольова гра «Мафія» дуже популярна по всьому світу, і дозволяє грати в неї, як класом, так і в поза аудиторний час використовуючи Інтернет. Студенти, приділяючи увагу ходу гри, починають говорити спонтанно. Застосування цієї гри в рамках заняття допомагає студентам розвивати їх комунікативну компетенцію, вчить захищати свою точку зору, переконувати та спонукає проявляти ініціативу.

3. Тривалі рольові ігри є більш складним типом ігор, що проходять за тривалістю від серії занять і більше. Під час підготовки тривалих рольових ігор викладач повинен надати учням роздатковий матеріал, ознайомити учнів з ігровим матеріалом шляхом Case Study та надати учням чітке визначення ігрової ситуації. У даному типі ігор учням надається можливість створення свого ігрового персонажа. Учні можуть вибрати стать, расу, вік, професію, залежно від запропонованої гри. Прикладом даних ігор є серія Dungeons and Dragons – настільна рольова гра. У D&D студенти приміряють роль фантастичних героїв зі своїми вміннями та особливостями. Мета цієї гри залучити студентів діяти спільно, вирішуючи завдання та головоломки, які перед ними ставить викладач у процесі вивчення світу гри. Таким чином, дозволяючи досягати основної мети – розвиток комунікативної компетенції.

4. Комп'ютерні рольові ігри. Саме комп'ютерні ігри можуть стати мотивацією для студента, який вивчає іноземну мову і відіграти величезну роль у його саморозвитку. Ці ігри дають зацікавленим студентам можливість встановити прямі контакти з людьми з усього світу, які мають спільні інтереси, але вони повинні використовувати англійську для спілкування, таким чином, підкреслюючи цінність вивчення мови, крім оцінок. Більшість комп'ютерних рольових ігор мають можливість для тренування як навичок аудіювання, так і навичок читання. В іграх є безліч історій, діалогів, заставок, представлених іноземною мовою. Прикладом комп'ютерної рольової гри

може бути Minecraft. У цій грі учасники можуть будувати та виживати, кооперуючись з іншими гравців.

Рольові ігри забезпечують позитивний емоційний стан учнів та комунікативну спрямованість уроку. Ігрова діяльність – найбільш приваблива для студентів, що позначається на ефективності навчання іноземної мови. Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів студентів, сприяють усвідомленому освоєнню іноземної мови. Вони сприяють розвитку таких якостей, як самостійність, ініціативність, вміння працювати в команді. Студенти активно, захоплено працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів, а викладач лише керує їхньою навчальною діяльністю.

Список використаних джерел:

1. Федусенко Ю. І. Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів: дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.09. К., 2009. 205 с.
2. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посібник. – Київ, 2004. 207 с.
3. Якубовська Л. П. Використання навчально-рольової гри професійної спрямованості в процесі вивчення курсантами іноземної мови. *Наукові записки. Серія: Педагогіка і психологія*. 2001. Вип.5. С. 101-105
4. Heyd G. Deutsch lehren. Frankfurt am Main, 1990. – 208 S.
5. Wagner J. Spielübungen und Übungsspiele im Fremdsprachenunterricht. Materialien Deutsch als Fremdsprache. Heft 10. – Regensburg: DAAD, 1979.