

**МЕТОДИЧНА РОЛЬ ГРИ У ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ
КУРСУ “ПРАКТИКА УСНОГО ТА ПИСЕМНОГО МОВЛЕННЯ
ПЕРШОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ (АНГЛІЙСЬКОЇ)”**

УДК 371.382:001.76 006.72

Марія Ворник, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри іноземних мов
Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії

**МЕТОДИЧНА РОЛЬ ГРИ У ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ У ПРОЦЕСІ
ВИВЧЕННЯ КУРСУ “ПРАКТИКА УСНОГО ТА ПИСЕМНОГО МОВЛЕННЯ
ПЕРШОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ (АНГЛІЙСЬКОЇ)”**

У статті розглянуто особливості застосування ігрової методики у процесі підготовки студентів-філологів при вивченні курсу “Практика усного та писемного мовлення першої іноземної мови (англійської)”. Гра є своєрідним інструментом активізації розумової діяльності студента, джерелом його пізнавальної активності, ґрунтом для реалізації набутих умінь та навичок і стимулом до подальшої навчальної та наукової діяльності.

Ключові слова: гра, англійська мова, підготовка філологів.

Літ. 8.

Мария Ворник, кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков
Хмельницкой гуманитарно-педагогической академии

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РОЛЬ ИГРЫ В ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ-ФИЛОЛОГОВ В
ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА “ПРАКТИКА УСТНОГО И ПИСЬМЕННОГО
ВЕЩАНИЯ ПЕРВОГО ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА (АНГЛИЙСКОГО)”**

В статье рассматриваются особенности применения игровой методики в процессе подготовки студентов-филологов при изучении курса “Практика устной и письменной речи первого иностранного языка (английского)”. Игра является своеобразным инструментом активизации умственной деятельности студента, источником его познавательной активности, почвой для реализации приобретенных умений и навыков и стимулом к дальнейшей учебной и научной деятельности.

Ключевые слова: игра, английский язык, подготовка филологов.

Maria Vornyk, Ph.D. (Pedagogy), Associate Prof. of Foreign Languages Department
Khmelnitsky Humanitarian and Pedagogical Academy

**METHODICAL ROLE OF THE GAME IN TRAINING STUDENTS OF PHILOLOGY IN
THE COURSE STUDY “PRACTICE ORAL AND WRITTEN SPEECH FIRST FOREIGN
LANGUAGE (ENGLISH)”**

In the paper the application features gaming techniques in training students of philology in the study course “The practice of oral and written language first foreign language (English).” The game is a kind of mental activation tool of student source of cognitive activity, ground for the implementation of acquired skills and abilities and stimulus to further educational and research activities.

Keywords: game, English, philologist training.

Постановка проблеми у загальному вигляді. Новому етапу реформування освіти в Україні до відповідних європейських стандартів притаманний динамічний розвиток міждержавних та міжкультурних зв'язків. Оволодіння іноземною мовою є необхідною умовою в системі суспільної освіти, науки і техніки України. Рівень освіченості особистості передбачає володіння нею іноземною мовою, з метою пізнання наукових та культурних цінностей інших народів, встановлення ділових та партнерських взаємостосунків.

Іноземна мова, зокрема англійська, займає головну нішу у підготовці майбутніх фахівців конкурентоспроможних на сучасному ринку праці. Тому орієнтуючись на стрімкий розвиток

науки, приєднання України до Болонського процесу, запровадження нових методів підготовки кадрів необхідно акцентувати увагу на підвищенні ефективності навчання іноземної мови. Успішна підготовка майбутніх фахівців з іноземної мови передбачає створення мотивації до навчання та підбір відповідних методів, які б сприяли швидшому і ефективнішому засвоєнню іноземної мови, ґрунтуючись на особистісно-орієнтованому, комунікативному та діяльнісному підходах. Рациональним методом навчання іноземної мови студентів-філологів вважаємо і практикуємо ігрову діяльність. Адже в такому невимушеному ігровому середовищі реалізуються зазначені підходи, студенти відпрацьовують практичні навички з іноземної мови, активізується їхня мовна

**МЕТОДИЧНА РОЛЬ ГРИ У ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ
КУРСУ “ПРАКТИКА УСНОГО ТА ПИСЕМНОГО МОВЛЕННЯ
ПЕРШОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ (АНГЛІЙСЬКОЇ)”**

комунікація, відображаються набуті знання та здібності студентів.

Аналіз досліджень та публікацій. Серед методів активізації навчального процесу підготовки філологів англійської мови, можна виділити метод гри, який представлено в науково-методичній літературі. Чимало науковців займалися розробкою ігрових форм і методів навчання іноземної мови: О.І. Вишневський, А.А. Деркач, Т.І. Олійник, Г.О. Китайгородська, Н.П. Красовська, С.Д. Щербак та ін.

Метою статті є вивчення особливостей застосування ігрової методики у процесі підготовки студентів-філологів при вивченні курсу “Практика усного та писемного мовлення першої іноземної мови (англійської)”.

Виклад основного матеріалу. Педагогами доведено, що розв’язання нетрадиційних завдань сприяє “більш швидкому й міцному засвоєнню матеріалу, соціалізації особистості. Ділова гра дає можливість збільшити об’єм засвоєної інформації на 70% (з 20% після лекцій і до 90% після ділової гри), скорочує час на вивчення деяких дисциплін на 30 – 50%” [6, 4]. Науковцями доведено, що ігрова діяльність позитивно впливає на розвиток пам’яті, мислення, уваги та інших пізнавальних процесів. Ігрова діяльність – це не лише процес активізації резервних можливостей студента, а й цікава, планомірна, невимушена діяльність, яка сприяє саморозвитку та самоствердженості особистості. Гра є своєрідним інструментом активізації розумової діяльності студента, джерелом його пізнавальної активності, ґрунтом для реалізації набутих умінь та навичок і стимулом до подальшої навчальної та наукової діяльності.

На думку В. Артемова, гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінням. Також науковець виокремив такі функції гри: розважальну (розважити, надихнути, викликати інтерес); комунікативну (освоєння діалектики спілкування); самореалізації; терапевтичну (подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності); діагностичну (виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри); функцію корекції (внесення позитивних змін у структуру особистісних показників); міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей); соціалізації (включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм [1, 150].

Дещо з іншого ракурсу, В. Кирилук, подає функції гри на заняттях з іноземної мови у навчально-виховному процесі ВНЗ:

- мотиваційно-збуджувальна (стимулювання студентів до виконання того чи іншого виду навчальної діяльності, активізації резервних можливостей особистості);

- навчальна (закріплення набутих студентами знань, сприяє розвитку діалогічного та монологічного мовлення);

- виховна (розширення світогляду студентів, прищеплення поваги до думки інших учасників гри, формування особистості молодшої людини);

- орієнтувальна (навчання студентів планувати свою мовленнєву діяльність, вчить слухати інших учасників гри та працювати в команді);

- компенсаторна (спілкування англійською мовою за відсутності мовного середовища) [3, 50].

Враховуючи ціль та мету дидактичної гри, викладачеві слід дотримуватися певних вимог під час її реалізації, а саме [2]:

1) чітко визначати мету гри;

2) максимально наближувати ігрові ситуації до реальних умов;

3) урахувати інтелектуальну та емоційну складову свідомості студентів під час проведення гри, створювати психологічно комфортну атмосферу в академічній групі;

4) методично доцільно готувати проведення гри, адже, коли завдання є занадто легким або складним, проведення дидактичної гри не є ефективним.

У процесі викладання курсу “Практика усного та писемного мовлення першої іноземної мови (англійської)”, ігрова діяльність стала частиною практичних занять, з метою створення середовища на засадах партнерства, підтримки та заохочення студентів до творчого самостійного мислення, розвитку уяви та креативних ідей, підбору відповідних форм і методів роботи з новим матеріалом.

Метод гри націлював на формування тактовної, гуманної, креативної особистості майбутнього викладача іноземної мови здатного висловлювати та обстоювати власну думку, швидко орієнтуватися у розв’язанні проблеми, застосовуючи власні знання та інноваційні наукові підходи, оптимістичне прогнозування ситуації, що сприяло формуванню нестандартного мислення у студентів, умінь та навичок реалізації поставлених завдань.

Дослідники наголошують на доцільності залучення ділових ігор у процес підготовки майбутніх учителів, оскільки “ділова гра як засіб імітації професійної діяльності інтенсифікує процес навчання й тісно пов’язує його з практичною діяльністю, що дає змогу надати навчанню предметний та соціальний контексти майбутньої професії і тим самим змоделювати

**МЕТОДИЧНА РОЛЬ ГРИ У ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ
КУРСУ “ПРАКТИКА УСНОГО ТА ПИСЕМНОГО МОВЛЕННЯ
ПЕРШОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ (АНГЛІЙСЬКОЇ)”**

більш адекватні (порівняно з традиційним навчанням) умови формування особистості фахівця” [7, 3].

На першому етапі ділової гри (попередня підготовка) проходить ознайомлення з проблемою, вивчення теоретичних матеріалів шляхом лекційного викладу або самостійної підготовки; на другому етапі (організаційний момент) обґрунтовуються тема та мета гри, формуються команди, створюється арбітраж, ознайомлюються з правилами гри, актуалізуються знання гравців; на третьому етапі (підготовча частина) зосереджується увага на самостійній роботі команд, вивченні інструктивних матеріалів, розподілі ролей, заповненні бланків, таблиць тощо; на четвертому етапі (ігровий момент) відбувається імітація гравцями підготовлених завдань, доповнення чи заперечення учасників інших команд, імпровізація та оцінювання з боку арбітрів; на завершальному етапі (аналіз рішень) підбивають підсумки, аналізується проведена гра, вносяться пропозиції гравців щодо організації та проведення гри [7, 10 – 11].

Також визначено чотири головні риси рольових ігор:

- вільна розвивальна діяльність, що починається лише за бажанням людини, заради задоволення від самого процесу діяльності (процедурне задоволення);
- творчий, значною мірою імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності (“поле творчості”);
- емоційна піднесеність діяльності, емоційна напруга;
- наявність прямих чи непрямих правил, що відбивають зміст гри, логічну послідовність її розвитку [6, 10; 5].

Ігрова діяльність на практичних заняттях сприяє розвитку у студентів професійно-особистісних якостей майбутнього викладача іноземної мови (емпатії, рефлексії, комунікативності, соціальної відповідальності, емоційної стійкості, креативності, конкурентоспроможності тощо), пізнавального інтересу, реалізації іншомовних умінь та навичок, виробленню особистої позиції та здатності до співпраці. Залучення рольових ігор у навчальний процес носить інше практичне значення. Велика ймовірність є у тому, що студент виконуватиме свою роль у поставленому завданні з усією відповідальністю, оскільки відчуватиме себе частиною групи та несе персональну відповідальність за успіх усієї справи. Науковцями доведено, що підвищенню рівня мотивації сприяє набуття успішного практичного досвіду у процесі навчання [8].

Оскільки, метою навчально-виховного процесу ВНЗ є підвищення рівня студентської освіти та закладення основ для подальшої самоосвіти, саморозвитку та самовдосконалення, запровадження рольових ігор може відіграти важливу роль у досягненні поставленої мети.

Під час проведення практичних занять з курсу “Практика усного та писемного мовлення англійської мови” ми проводили ділові та рольові ігри навчального, розвивального та виховного характеру, що сприяли створенню уявної імітаційної ситуації, наближеної до умов реальної дійсності (викладацької, перекладацької діяльності), за якої студенти мали змогу проявити свої знання, здібності, нахили, творчі нетрадиційні підходи у розв’язанні створеної ситуації та виступити у певних ролях.

Успішний розподіл ролей серед учасників гри також є запорукою успішності проведення гри. Тому, розподіляючи ролі, необхідно враховувати не лише лінгвістичні здібності, але й індивідуально-психологічні особливості кожного студента таким чином, щоб він почувався природно в своїй ролі, був зацікавлений у ній і мав можливість продемонструвати свої творчі здібності в повній мірі [5].

Класифікація ролей за Г. Китайгородською, В. Бухбіндером та І. Бімом передбачають [4, 143]:

- Статусні ролі – не мають особистісних характеристик і діють у стандартних ситуаціях повсякденного життя (професійні ролі).
- Позиційні ролі – кодовані правилами, що визначають деяку позицію в суспільстві (стать, вік, сімейний стан, особисті якості).

3. Ситуативні ролі – у вигляді фіксованих стандартів поведінки й діяльності, для програвання яких досить бути короткочасним учасником ситуації спілкування: роль гостя, туриста, пішохода та інші.

В умовах рольової взаємодії під час гри активізовано репродуктивну діяльність студента, піднесення емоційного стану, імпровізацію способів реалізації поставлених цілей, підібрано відповідні методи та принципи роботи тощо). Під час застосування ігрових методів навчання, що відображають розвиток певної ситуації чи події, студенти вчаться іншомовно мислити, творчо застосовувати набуті вміння та навички, демонструючи особисті прояви професійності та інтелектуальних здібностей. Саме за невимушеної ігрової діяльності майбутні викладачі намагаються активізувати та пізнавати свої внутрішні сили та потенційні можливості. Реальний режим рольової гри сприяє втіленню власних ідей та можливостей студентів, розвитку критичного мислення, засвоєння нової інформації та її збереження у пам’яті.

**МЕТОДИЧНА РОЛЬ ГРИ У ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ
КУРСУ “ПРАКТИКА УСНОГО ТА ПИСЕМНОГО МОВЛЕННЯ
ПЕРШОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ (АНГЛІЙСЬКОЇ)”**

Метою проведення гри “Newcast” передбачено навчити студентів розуміти мову на слух:

- студенти склали цікаві, реальні історії використовуючи засвоєну лексику;
- презентували їх групі у формі читання;
- задавали спеціальні запитання щодо змісту історій (where, why, what happened);
- решту студентів активізували увагу, пам’ять та мовлення відповідаючи на запитання колег.

Ефективною для розвитку усного мовлення виявилась гра “Chain stories”. Метою цієї гри є підвищення якості комунікативних здібностей студентів. Активізуючи словниковий запас, викладач подає сюжет історії, а студенти, ланцюжком, намагаються логічно розвинути сюжет. Наприклад:

Викладач: “Several years ago, as I was walking home from the theatre, I saw a large, white dog... Robert, would you like to continue the story?”

Роберт: “I was trying to cross the street from the other side, but the traffic was too heavy. It started to cross several times, but ran back, afraid of the cars...”

Викладач: “Then what happened, Susan?”

С’юзан: “I yelled to it to sit and it sat down immediately on the curb. I crossed the street when it was safe, and patted it gently, while I spoke softly to it...”

Викладач: “Jack, please, continue.”

Джек: “As I spoke and patted it, it calmed down and began to lick my hand. When the traffic became lighter, I led it across the street...”

Викладач: “What happened next, Grace?”

Проведення гри у ракурсі діалогічного та монологічного мовлення сприяло активізації словникового запасу, розвитку у студентів навичок іншомовного спілкування, аудіолінгвальних здібностей, уваги, пам’яті та уваги. Заключний етап гри передбачав оцінювання комунікативної активності студентів та їх ініціативність, обговорення результату (переваги та недоліки у роботі студентів).

У процесі навчальної роботи з англійської мови зі студентами-філологами Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії ми застосовуємо комплекс інтерактивних ігрових методів, які спрямовані на формування у майбутніх викладачів професійної іншомовної компетенції, що сприятиме їх успішній майбутній професійній діяльності, а також ефективному функціонуванню в освітньому та культурному просторі.

За результатами отриманими у результаті

впровадження ігрової методики у процесі вивчення студентами-філологами курсу “Практика усного та писемного мовлення першої іноземної мови (англійської)”, ми дійшли таких висновків:

- підвищилась мотивація студентів до вивчення зазначеного курсу та іноземної мови зокрема;
- активізувалась мовленнєва діяльність студентів;
- зазначено високий рівень засвоєння нової лексики;
- удосконалено граматичні навички;
- проявилась впевненість та самостійність у самовираженні студентів;
- простежується загальний інтерес до вивчення іноземних мов (англійської та німецької).

Щодо подальших напрямків дослідження методичної проблеми підготовки майбутніх учителів іноземної мови, варто виділити проблему застосування мультимедійних засобів на заняттях з іноземної мови у ВНЗ.

1. Артемов В.А. Психология обучения иностранным языкам: учеб. Пособие / В.А. Артемов. – М.: Просвещение, 1983. – 222 с.

2. Данькевич Л.Р. Рольова гра як засіб підвищення якості мовленнєвої практики [Електронний ресурс] / Л.Р. Данькевич, Н.Ю. Ямнич. – Режим доступу: http://archive.nbuv.gov.ua/portal/SOC_Gum/nvnaui_ppf/2010_150/10dlr.pdf

3. Кирилюк В.В. Класифікація навчально-рольових ігор при вивченні англійської мови та їх педагогічна сутність / В.В. Кирилюк // Педагогічні науки: зб. наук. пр. – СумДУ, 2009. – №9. – С. 49 – 52.

4. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранному языку / Г.А. Китайгородская, В.А. Бухбиндер. – К.: Освіта, 1988. – 279 с.

5. Кобзар О. І. Рольова гра як засіб підвищення мотивації навчання іноземної мови [Електронний ресурс] / О. І. Кобзар, Н. О. Лєшиньова. – Режим доступу: http://www.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vmuvnz/2008_12/st12/08kobrol.pdf.

6. Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр / В.М. Филатов // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 2. – С. 41 – 47.

7. Яцковская Г.В. Иностранные языки в школе / Г.В. Яцковская. – 1985. – № 5. – С. 12 – 17.

8. Richards C. Jack. Practice teaching: a reflective approach / Jack C. Richards, Thomas S. C. Farrell. – NY: Cambridge University Press, 2010 – 187 p.

Стаття надійшла до редакції 12.05.2015

