

УДК 378.147+811.111

Тетяна ШАПОТЮК

м. Миколаїв

tatasha405@gmail.com

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ У МЕТОДИЦІ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

У статті обґрунтовано роль і значення ефективного використання комунікативних рольових ігор у підготовці студентів до іншомовного спілкування. Викладені методи, цілі і завдання для формування комунікативної моделі. Проаналізовані приклади взаємодії викладача і студента.

Ключові слова: метод навчання, іншомовне професійне спрямування, мотивація навчальної діяльності, рольова гра, комунікативна вправа.

Останнім часом в умовах інтеграції України у світове співтовариство гостро відзначились проблеми якості освіти, триває пошук надійних засобів, методів та технологій оцінювання його результатів, співвіднесених із міжнародними стандартами. Характерна ознака нашого часу – зростаючий інтерес до вивчення іноземних мов. У сучасному світі знання іноземних мов є безперечною умовою кар'єрного успіху та умовою цікавого й повноцінного життя. Разом із тим зростає потреба і в кваліфікованих викладачах іноземної мови. З досвідом більшість викладачів розуміє, що обмежуватись якоюсь однією методикою чи працювати з однотипним матеріалом – не дуже ефективно. Актуальність цієї проблеми викликана цілим рядом чинників. По-перше, інтенсифікація навчального процесу ставить завдання пошуку засобів підтримки у студентів інтересу до матеріалу й активізації їх діяльності протягом усього 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, яка дозволяє наблизити процес навчання до умов реального, що підвищує мотивацію до вивчення іноземної мови. Ігрова діяльність є провідним містком в методиці викладання іноземної мови і сприяє формуванню позитивних якостей особистості, активної життєвої позиції студента в колективі та суспільстві. Гра як засіб, який гарантує позитивний емоційний стан, підвищує працездатність і зацікавленість педагогів і студентів, на відміну від монотонного виконання певних завдань, що призводить до на-

півсонної обстановки в аудиторії. Істотне місце відводиться ігровим методикам, зокрема організації рольових і ділових ігор. При цьому у грі не лише максимально підкреслюються суспільні функції індивідуума, а й на практиці відбувається перевірка набутих знань.

На значенні ігрової діяльності в навчанні іноземній мові акцентують увагу відомі методисти, такі як Е. І. Пассов, М. Н. Скаткин. Важливо усвідомлювати, – вирішенню яких дидактичних задач повинна сприяти дана гра, на розвиток яких психічних процесів вона спрямована [6, 96]. Гра – це лише оболонка, форма, змістом якої повинне бути навчання, оволодіння видами мовної діяльності [2, 76]. Е. І. Пассов відзначає наступні риси ігрової діяльності як засоби навчання: мотивованість, відсутність примушення; діяльність, що індивідуалізувалася, глибоко особиста; навчання і виховання в колективі і через колектив; розвиток психічних функцій і здібностей; навчання із захопленням [2, 89].

Найбільший теоретик ігрової діяльності Д. Б. Ельконін надає грі чотири найважливіші функції: засіб розвитку мотиваційно-поживницької сфери; засіб пізнання; засіб розвитку розумових дій; засіб розвитку довільної поведінки [7, 45]. Гра визначає важливі перебудови і формування нових якостей особи; саме в грі засвоюються норми поведінки, гра вчить, змінює, виховує.

Таким чином, ми розглядаємо гру, як ситуативно-варіантну вправу, де створюється можливість для багаторазового повторення мовного образу в умовах, максимально наближених до реального мовного спілкування з властивими йому ознаками: емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю. У зв'язку з

цим і виникла необхідність у проектуванні навчально-рольових ігор, які стимулюють до різноманітних міжособистісних взаємодій усіх суб'єктів навчального процесу. Цим і пояснюється актуальність вибору даної теми. Головним елементом гри є ігрова роль: не важливо яка саме, важливо, щоб вона допомогла відтворити різноманітні людські відносини, що існують у житті. І тільки якщо покласти в основу гри відносини між людьми, вона стане змістовною і корисною. Звідси, мета роботи полягає в тому, щоб розкрити основні педагогічні прийоми впровадження ігор та їх методичні вимоги, яким має відповідати будь-яка інноваційна технологія навчання.

З'ясовано, що в навчанні іноземної мови високу ефективність мають комунікативні ігри, в яких, зазвичай, використовуються прийоми комунікативної методики. Учасники таких ігор розв'язують комунікативно-пізнавальні завдання засобами іноземної мови. У методичному сенсі комунікативна гра постає навчальним завданням, яке охоплює мовні, комунікативні та діяльнісні складові. У свою чергу, комунікативне завдання зумовлює обмін інформацією між учасниками гри у процесі спільної мовленнєвої діяльності. Таким чином, комунікативна гра вводиться у навчальний процес як творче навчальне завдання з метою створення реальних умов для прояву мисленнєвої діяльності студентів. Це сприяє формуванню та розвитку їхніх інтелектуальних та комунікативних умінь, а звідси виникає підґрунтя для реалізації особистісного потенціалу студентів. У цьому контексті доцільно наголосити, що рольові та ділові ігри належать до комунікативних ігор вищого порядку, оскільки мають підвищену ефективність на рівні прийому навчання міжкультурного спілкування. Рольові та ділові ігри посідають низку властивостей, тому й не дивно, що у сучасній методичній літературі їм відводиться помітна увага. Це дає підстави дійти висновку, що аналізований вид роботи має важливе значення для удосконалення усно-мовленнєвого спілкування, особливо при імітації реального міжособистісного спілкування іноземною мовою.

Як свідчить досвід викладання у Миколаївському коледжі культури і мистецтв, студенти спеціальності «Видовищно-театралізовані заходи» переважно позитивно оцінюють ігрові методи навчання, вбачаючи в них реальну практичну цінність. Власне, рольові та ділові ігри сприяють активному залученню студентів у процес комунікації, створюючи в аудиторії атмосферу, близьку до навколишнього світу. Це дає можливість використовувати лексику, вживання якої в іншій ситуації носило б штучний характер.

З'ясовано, що гра – це своєрідна триєдність, яка втілюється у мовленнєвій, ігровій та навчальній діяльності. Студенти сприймають її, у першу чергу, як ігрову діяльність, у процесі якої вони примірюють різні ролі у різних ситуаціях. При цьому навчальний характер рольової гри ними часто не усвідомлюється. Натомість викладач свідомо розглядає рольову гру як форму навчання спілкуванню, тому для нього мета гри полягає передовсім у «розвитку мовленнєвих навичок і умінь вихованців» [9, 206].

Приймаючи конкретну роль, студенти грають самих себе або ж якого-небудь персонажа у специфічній ситуації. Звідси – важливість включення формованої мовленнєвої діяльності у пізнавальну й ігрову. У цьому ключі викладач конструє для студента такі зовнішні та внутрішні обставини, в яких він змушений використати доцільне висловлювання. Цю доцільність диктує контекст ситуації, а мірою засвоєння студентом згаданих обставин, викладач пропонує ті форми, необхідні для побудови цього висловлювання. Зазначимо, що такий підхід містить особливу перспективність в умовах сьогодення.

Отже, рольові ігри дають можливість програмувати зміст висловлювання, відштовхуючись від психологічної та соціальної специфіки заданої ролі. З цього погляду актуальним є розширення рольової палітри, що міститься у підручниках з іноземних мов. Мірилом цього має бути використання відомих для студентів персонажів, а також моделювання природних ситуацій спілкування. Звісно, в навчанні не втрачають своєї вагомості розважальні елементи, однак більш доречним є вирішення позамовного завдання.

Йдеться, для прикладу, про створення певного образу за допомогою міміки, жестів, визначеного змісту мовленнєвої та позамовленнєвої поведінки.

Зазначимо, що у ділових іграх усі завдання пронизані проблемним характером, адже вони моделюють суперечності професійної діяльності у справжньому житті й запрограмовують фахову спрямованість творчої активності. Заслугує схвалення реакція студентів, коли вони задають додаткові запитання, висувають гіпотези, розмірковують, полемізують з метою розв'язання конфліктних ситуацій. Крім цього, ділові ігри акцентують їхню увагу на найбільш істотних – з практичного погляду – аспектах досліджуваного матеріалу, допомагаючи «творчо переосмислювати та засвоювати навчальний матеріал у контексті його професійної значущості» [8, 116]. Варто зазначити, що ділова гра як методичний прийом – поліфункціональна, адже, по-перше виховує здатність самостійно мислити й приймати рішення; по-друге, збагачує лінгвістичні та країнознавчі знання; по-третє, тренує й закріплює професійні знання; по-четверте, формує мовленнєву, інтеркультурну та комунікативну компетентність.

Таким чином, ділова гра як один із різновидів рольової гри повинна репрезентувати собою імітацію ситуації професійно-орієнтованого спілкування студентів в одній зі сфер їхньої майбутньої фахової діяльності, що реалізується засобами іноземної мови. Її доцільно розглядати як найвищий вимір використання іноземної мови з метою професійного спілкування, адже у процесі гри оволодіння діловими якостями поєднується з опануванням прийомами майбутньої професійної діяльності.

Варто наголосити, що форма роботи, яка охоплює ігрову діяльність, висуває високі вимоги до викладача як ключової фігури навчального процесу. З-поміж них варто виокремити стрижневі вимоги до викладача вищих навчальних закладах у процесі проведення аналогічних заходів. Передовсім він повинен виконувати свої контролюючі функції ненав'язливо для студентів, тобто виявляти терпіння. Тому у рольових або ділових іграх особлива увага відводиться мові викла-

дача, його вмінню використовувати з метою пояснення міміку, голос, педагогічне спілкування загалом.

Усе це дає підстави дійти висновку, що рольова організація спілкування вимагає від викладача іноземної мови у ВНЗ ставлення до студента як до особистості з притаманними їй особливостями, а ці прояви можуть і повинні враховуватися при розподілі ролей. Саме тому такий розподіл постає відповідальним педагогічним завданням. У цьому ключі знання мотивів, інтересів, вікових особливостей та індивідуальних здібностей студентів, їхніх міжособистісних взаємин уможливує викладачеві запропонувати їм ті ролі, які найбільшою мірою відповідають специфіці їхньої «Я-особи». До того ж, при розподілі ролей важливо враховувати не лише інтереси студентів, а й своєрідність їхнього темпераменту.

Загалом технологія організації й проведення навчальних ігор у ВНЗ повинна відповідати наступним вимогам: 1) урахувати комунікативний підхід до навчання; 2) висвітлювати інтеркультурне тло гри; 3) організувати діяльність викладача щодо підготовки гри. Стосовно параметрів ігрової діяльності, то, як показує практика, вони мають опиратися на дидактичний потенціал гри; мовленнєві уміння; країнознавчу основу гри; комунікативну спрямованість; соціальну форму, правила поведінки й сукупність дидактичних засобів (зокрема, робочі комплекти матеріалів, довідкова література).

Дидактичний потенціал гри поєднує комунікативний та пізнавальний аспекти навчання, тому доцільним видається розгляд гри з позицій таких критеріїв, як: а) формування умінь у певному виді мовленнєвої діяльності; б) актуалізація країнознавчого матеріалу; в) розвиток особистісних якостей студентів.

Таким чином, рольові та ділові ігри, будучи важливими формами навчання іноземної мови в умовах ВНЗ, реалізуються згідно заданого сценарію, який вимагає не лише ознайомлення з матеріалом, а й входження у конкретний образ. Здебільшого стартовий рівень володіння іноземною мовою у студентів недостатньо високий, а відтак – несформованою є

й мотиваційна сфера. Тому активне використання ігрових методів покликане стимулювати інтерес студентів до комунікативного розвитку, що сприяє формуванню стійкої мотивації.

Список використаних джерел

1. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – № 6.
2. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе / Е. И. Пассов. – М., 1989.
3. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении / П. И. Пидкасистый. – М. : Просвещение, 1992.
4. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин. – М. : Просвещение, 1984.
5. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – М., 1998.
6. Скаткин М. Н. Школа и всестороннее развитие детей / М. Н. Скаткин. – М., 1980.
7. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М., 1978.
8. Eitington J. E. The winning trainer : winning ways to involve people in learning / Julius E. Eitington. – Oxford : Butterworth-Heinemann, 2001. – 640 с.
9. Carol Livingstone. Role Play in Language Learning. – М. : Высшая школа, 1988. – 125 p.
10. Philips B. D. Role-playing games in the English as a Foreign Language Classroom. – Crane Publishing Ltd, 1994. – 729 p.
11. Reeves N. Linguistic auditing: a guide to identifying foreign language communication needs in corporations / Nigel Reeves, Colin Wright. – Clevedon : Multilingual Matters, 1996. – 139 p.
12. Richards J. C. Approaches and methods in language teaching / Jack C. Richards, Theodore S. Rodgers. – Cambridge : Cambridge University Press, 2001. – 270 p.

Tatiana SHAPOTIUK

Mykolaiv

GAME ACTIVITY IN METHODS OF TEACHING ENGLISH

The article deals with the role and importance of the communicative-oriented role-plays in the process of teaching students foreign language. Methods, objectives and features of communicative model formation in teaching English are described in this article. Ways of interaction between teacher and student are offered.

Key words: Methods of learning, foreign language communication, motivation to study, role-playing game.

Татьяна ШАПОТЮК

г. Николаев

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

В статье обоснована роль и значение эффективного использования коммуникативных ролевых игр в подготовке студентов к иностранному общению. Изложены методы, цели и задачи для формирования коммуникативной модели. Проанализированы примеры взаимодействия преподавателя и студента.

Ключевые слова: метод обучения, иностранное профессиональное направление, мотивация учебной деятельности, ролевая игра, коммуникативное упражнение.

Стаття надійшла до редколегії 01.02.2016