

Токмань Вікторія Вікторівна

Tokman Victoria Victorivna

**Активізація учбової діяльності студентів з використанням методу
рольової гри при вивченні іноземної мови.**

Enhancing learning of students with the use of role-play during learning a foreign language.

У цій статті представлений сучасний метод викладання іноземної мови. Залучення гри як прийому навчання є дієвий інструмент управління навчальною діяльністю, що активізує розумову діяльність студентів, дозволяє зробити навчальний процес захоплюючим і цікавим.

Ключові слова : пізнавальні мотиви, навчальна діяльність, ігрові технології, розвиваюча діяльність.

В этой статье представлен современный метод преподавания иностранного языка. Использование игры как приема обучения является важным инструментом управления учебной деятельностью, активизирует умственную деятельность студентов, позволяет сделать учебный процесс увлекательным.

Ключевые слова : познавательные мотивы, учебная деятельность, игровые технологии, развивающая деятельность.

Attracting game as receiving training is an effective management tool of training activities that activates mental activity of students, can make learning process exciting and interesting.

Key- words : Cognitive motives, learning activities, gaming technology, educational activities

Особливість іноземної мови як предмета полягає в тому, що навчальна діяльність має на увазі іншомовну мовленнєву діяльність, тобто діяльність спілкування, в процесі якої формуються, крім знань, іншомовні мовленнєві вміння.

Пізнавальні мотиви учнів, що містяться в самій навчальній діяльності, надають цій діяльності особистісний сенс. Джерелом пізнавальних мотивів є усвідомлена пізнавальна потреба учнів. Реальні потреби хто вивчає іноземну мову пов'язані з бажанням спілкуватися цією мовою, висловлювати свою думку, користуватися мовою усно і письмово, володіти ним. Останнє призводить до необхідності продуманого добору засобів і прийомів навчання іншомовної мовленнєвої діяльності для підтримки мотивації. У зв'язку з цим використання ігрових прийомів навчання іншомовного спілкування набуває особливої значущості.

Проблема використання ігрових технологій в організації навчальних занять у дидактиці висвітлена недостатньо і часто носить декларативний характер. Між тим, залучення гри як прийому навчання є дієвий інструмент управління навчальною діяльністю (діяльністю з оволодіння іншомовним спілкуванням), що активізує розумову діяльність учнів, дозволяє зробити навчальний процес захоплюючим і цікавим.

У психологічній концепції гра визначається як діяльність, предмет і мотив якої лежать у самому процесі її здійснення.

З розкриття поняття гри педагогами, психологами різних шкіл можна виділити ряд загальних положень:

1. Гра виступає самостійним видом розвиваючої діяльності дітей різного віку.
2. Гра дітей є саме вільна форма їх діяльності, яка усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для особистої творчості, активності самопізнання, самовираження.

3. Гра - перша сходинка діяльності дитини, початкова школа його поведінки, нормативна і рівноправна діяльність молодших школярів, підлітків, юнацтва, змінюють свої цілі в міру дорослішання учнів.

4. Гра є практика розвитку. Діти грають, тому що розвиваються, і розвиваються, тому що грають.

5. Гра - свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість.

6. Гра - головна сфера спілкування дітей; в ній вирішуються проблеми міжособистісних відносин, здобувається досвід взаємин людей.

Гра дає навчаються можливість не тільки виразити себе, діяти, а й можливість переживати і співпереживати.

Гра забезпечує емоційний вплив на учнів, активізує резервні можливості особистості. Вона полегшує оволодіння знаннями, навичками і вміннями, сприяє їх актуалізації. Навчальна гра-вправа допомагає активізувати, закріпити, проконтролювати і скоригувати знання, навички та вміння, створює навчальну і педагогічну наочність у вивченні конкретного матеріалу. Вона створює умови для активної розумової діяльності її учасників. Гра-завдання, що містить навчальну завдання, стимулює інтелектуальну діяльність учнів, вчить прогнозувати, досліджувати і перевіряти правильність прийнятих рішень або гіпотез. Вона є свого роду індикатором успіху учнів в оволодінні навчальною дисципліною, являючи собою одну з форм і засобів звіту, контролю і самоконтролю учнів.

Навчальна гра виховує культуру спілкування і формує вміння працювати в колективі і з колективом. Все це визначає функції навчальної гри як засобу психологічного, соціально-психологічного та педагогічного впливу на особистість.

Завдяки грі зростає потреба у творчій діяльності, в пошуку можливих шляхів і засобів актуалізації накопичених знань, навичок і вмінь. Гра

народжує непримиренність до шаблонів і стереотипів. Вона розвиває пам'ять і уява, впливає на розвиток емоційно-вольової сторони особистості, вчить управляти своїми емоціями, організовувати свою діяльність. Гра здатна змінити ставлення учнів до того чи іншого явища, факту, проблеми.

Соціально-психологічний вплив гри виявляє себе в подоланні страху говоріння (спілкування) іноземною (і рідною) мовою і в формуванні культури спілкування, зокрема культури ведення діалогу. Гра породжує інтерес до країни досліджуваної мови, до читання зарубіжної преси. Вона формує здатність приймати самостійні рішення, оцінювати свої дії і дії інших, спонукає актуалізувати свої знання.

Гра орієнтована на групову активність, що цілком відповідає запитам сучасної методики. Вона також легко трансформується в різні форми індивідуальної активності, даючи можливість кожному студенту спробувати себе в тій чи іншій ролі і проявити індивідуальні здібності.

Комунікативна природа гри також надає можливості для розвитку комунікативних навичок. Необхідність коментувати свої і чужі дії, взаємодіяти в межах групи, заперечувати, погоджуватися, висловлювати свою думку служить базою для розвитку мовленнєвих умінь і стратегій спілкування, що необхідно для ініціації та підтримки міжкультурного діалогу.

Ефект гри заснований на такому механізмі пам'яті як мимовільне запам'ятовування. У грі учні (дорослі і діти) запам'ятовують несвідомо те, що не прагнули запам'ятати. У цьому сенсі можна говорити про залежність запам'ятовування від діяльності, в ході якої вона відбувається. Гра є тією самою діяльністю, яка створює емоційно стимулюючу зацікавленість і сприяє мимовільному запам'ятовуванню.

Дидактична гра, яка використовується в навчанні, являє собою ситуацію, що моделює реальність з метою навчання.

Навчальна гра виховує культуру спілкування і формує вміння працювати в колективі і з колективом. Все це визначає функції навчальної гри як засобу психологічного, соціально-психологічного та педагогічного впливу на особистість. Психологічний вплив гри проявляється в інтелектуальному зростанні учнів. Педагогічно і психологічно продумане використання її на занятті забезпечує розвиток потреби в розумовій діяльності.

Застосування гри сприяє комунікативно-діяльній характеру навчання, психологічної спрямованості уроків на розвиток речемислительної діяльності учнів засобами мови, що вивчається, оптимізації інтелектуальної активності учнів у навчальному процесі, комплексності навчання, інтенсифікації його і розвитку групових форм роботи. Очевидно, що формування мовних навичок та умінь має йти в умовах, максимально наближених до тих, які можуть зустрітися при природній комунікації, а сам процес навчання повинен будуватися на вирішенні системи комунікативних завдань за допомогою мовного матеріалу. Засобом педагогічного управління навчальною діяльністю є комунікативні завдання, за допомогою яких викладач запрошує та залучає учнів у творчу діяльність.

Література

1. Анікєєва, М. П. Виховання грою / Н. П. Анікєєва - М.: Просвещение, 1987. - 144 с.
2. Бім, І. Л. Методика навчання іноземних мов як [наука](#) і проблеми шкільного підручника / І. Л. Бім. - М.: Російська [мова](#), 1977. - 256 с.
3. [Богомоллова](#), М. М. ситуаційно-рольова гра як активний метод соціально-психологічної підготовки / Н. Н. [Богомоллова](#) // Теоретичні та методологічні проблеми соціальної психології. - М.: Изд-во Моск. Ун-ту. - 1977. - С. 192-193.
4. Гаврилова, О. В. Рольова гра у навчанні іноземних мов / О. В. Гаврилова //

English, 2008. - № 1. - Р. 7-8.

5. Гальскова, Н. Д., Гез, Н. І. [Теорія навчання](#) іноземних мов.

Лінгводидактика і методика / Н. Д. Гальскова, Н. І. Гез - М.: Видавничий центр «Академія», 2005. - 336 с.

6. Деркач, А. А., Щербак, С.

Ф. [Педагогічна](#) евристика. [Мистецтво](#) оволодіння іноземною мовою. / А. А. Деркач, С. Ф. Щербак - М.: [Педагогіка](#), 1991, 224 с.

7. Діанова, Є. М. Рольова гра у навчанні іноземної мови (огляд зарубіжної методичної літератури) / Є. М. Діанова // Іноземна мова в школі, 1998. - № 3. - С. 90-93.

8. Жукова, І. В. [Дидактичні](#) ігри на уроках англійської мови / І. В. Жукова // Перше вересня. Англійська мова, 2006. - № 7. - С. 40.

9. Зимова, І. А. [Психологічні](#) аспекти [навчання говорінню](#) на іноземній мові. Посібник для вчителів серед. школи / І. О. Зимня. - М.: Просвещение, 1978. - 159 с. 50.