

Педагогічні науки

Черкасова Т.А.

*старший викладач кафедри іноземних мов
Сумського національного аграрного університету
м. Суми, Україна*

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Володіння іноземними мовами виступає сьогодні необхідною умовою для інтеграції України в світову спільноту. Потреба суспільства в високоосвічених, кваліфікованих спеціалістах, здатних до встановлення ділових контактів і ділової співпраці з іноземними партнерами, які цінують і поважають як свою культуру, так і наукові досягнення та традиції інших країн і народів, володіють іноземною мовою на професійному рівні, висуває нові вимоги до закладів освіти. Тож перед методистами та викладачами іноземних мов постає завдання пошуку нових стратегічних напрямків та підходів, вдосконалення змісту, методів, прийомів та засобів навчання і впровадження їх в навчальний процес.

Сучасна методика викладання іноземної мови володіє великою кількістю новітніх технологій, здатних покращити ефективність навчання, суттєво полегшити процес оволодіння іноземною мовою, зробити його цікавим і необтяжливим. Важливу роль в цьому процесі відіграє застосування ігрових технологій.

Серед переваг ігрових методів можна виділити наступні:

- Під час гри і викладач і студенти спілкуються іноземною мовою.
- Одноманітне повторення будь-якої граматичної конструкції, або закріплення нового лексичного матеріалу в ігровій формі перетворюється в захоплююче заняття.
- Студенти на практиці застосовують набуті знання. Неабияку роль в цьому процесі відіграють рольові ігри.
- Зникає мовний бар'єр, котрий найчастіше має місце у сором'язливих людей.

Під час гри людина розкріпачується, що робить спілкування більш вільним і невимушеним.

Існує безліч різноманітних класифікацій ігрових прийомів, що застосовуються при вивченні іноземних мов. По цілям і задачам навчання, учбові ігри можна розділити на мовні (аспектні) і мовленнєві.

Перша група ігор спрямована на засвоєння різних аспектів мови, а саме: фонетики, лексики, граматики. Ціллю ігрових прийомів цієї групи є закріплення граматичного матеріалу, повторення нових слів і відпрацювання вимови.

Мовленнєві ігри включають аудіювання, читання і письмо. Їх застосовують для моделювання життєвих ситуацій. Такі ігри мають на меті практичне застосування раніше набутих вмінь і навичок в одному або декількох видах мовленнєвої діяльності. По формі проведення виділяють предметні ігри, рухливі ігри з вербальним компонентом, сюжетні або ситуаційні, рольові, ігри - змагання, інтелектуальні ігри (ребуси, кросворди, чайнворди, шаради, вікторини и т.ін.), ігри – взаємодії (комунікативні, інтерактивні). По способу організації ігри можуть бути комп'ютерними и некомп'ютерними, письмовими та усними, з опорами і без опор, і т.ін. По рівню складності все учбові ігри діляться на “прості” (моноситуативні) и “складні” (поліситуативні). По тривалості проведення вони діляться на тривалі і нетривалі. По кількості і складу учасників - на індивідуальні і парні, групові, колективні і командні.

Гра завжди передбачає прийняття рішень: - як поводитись, що сказати, як виграти. Бажання вирішити ці питання прискорює розумову діяльність гравців.

Гра є захоплюючим заняттям. В грі всі рівні, в неї можуть грати навіть найслабші студенти. Відчуття рівності, атмосфера захопленості і радості, відчуття посильності завдань - все це надає можливість подолати сором'язливість, що заважає вільно спілкуватись іноземною мовою і благотворно позначається на результатах навчання. Навчальна гра – це активний і веселий спосіб досягнення багатьох освітніх цілей. Але слід пам'ятати, що розвагою вона є лише для студентів. Для викладача вона

залишається тренувальною вправою з чіткою навчальною ціллю.

Гра – гарний спосіб заохочення студентів до активної роботи на занятті. Це ідеальний спосіб розслабитися. Гра допомагає зняти напругу, особливо якщо виключити з неї елемент змагання або звести його до мінімуму. Сором'язливі і слабкі студенти почуватимуться більш впевнено і комфортно в таких умовах. Саме елемент змагання здійснює сильний психологічний тиск на студентів, оскільки вони бояться не впоратись з завданням. Хоча інколи елемент змагання додає похвалений і підвищує активність.

Слід окремо зупинитись на сюжетно-рольовій грі, оскільки вона є однією з найрозповсюдженіших форм ігрової діяльності.

До рольових ігор висувають наступні вимоги:

1. Гра повинна викликати у студентів цікавість і бажання гарно виконати завдання, її слід проводити на основі ситуації близької до реальної.
2. Рольова гра має бути добре підготовленою з точки зору, як змісту, так і форми, а також чітко організованою.
3. Вона повинна бути прийнята всією групою.
4. Будь-яка гра неодмінно проводиться в дружлюбній, творчій атмосфері. Від того наскільки комфортно і вільно відчуває себе студент в рольовій грі, залежить ступінь його ініціативності в спілкуванні і впевненість у власних силах.
5. Рольова гра організовується таким чином, щоб студенти могли в активному рольовому спілкуванні максимально використати мовленнєвий матеріал, що відпрацьовується.

Використання навчальних ігор на заняттях іноземної мови сприяє виконанню важливих методичних задач:

- створенню психологічної готовності студентів до спілкування іноземною мовою;
- забезпеченню природної потреби багатократного повторення мовленнєвого

матеріалу;

- тренуванні студентів у виборі потрібного мовленнєвого варіанту.

Гра надає можливість не лише вдосконалювати раніше набуті знання та навички, але й отримувати нові, оскільки суперництво і прагнення до перемоги примушує думати, пригадувати раніше вивчене і запам'ятовувати все нове. Гра є гарною помічницею в розвитку пам'яті, уваги, логічного мислення.

Існують певні правила використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови.

1. Перш ніж пропонувати гру студентам, запитайте самі себе: навіщо потрібна ця гра, що вона дає. Гра заради гри – марно витрачений час. Викладач має чітко сформулювати для себе дидактичну ціль. Перед студентами слід поставити лише ігрову ціль. Дидактична ціль залишається таємницею викладача.

2. Не намагайтесь однією грою вирішити дві задачі: відпрацювати новий граматичний матеріал і вивчити нові слова. Задоволення від гри студенти, можливо, і отримають, але користі від цього не буде. Визначте головну мету і йдіть до неї. Якщо вам потрібно відпрацювати нову граматичну структуру, то лексика повинна бути добре знайомою. Якщо ви ставите задачу запам'ятати нові слова, то робити це потрібно на гарно засвоєному граматичному матеріалі.

Іноколи викладачі намагаються всі свої заняття будувати в формі гри, але в роботі зі студентами достатньо використовувати лише елементи гри. Доцільним є використання ігрових технологій на певному етапі заняття, але їх обов'язково слід поєднувати з іншими прийомами. Використання ігрових технологій в процесі вивчення іноземних мов суттєво підвищує цікавість до предмету, допомагає урізноманітнити заняття і підвищити ефективність викладання.

Література:

1. Князян М. Структура інформаційно-технологічної компетентності та методичні аспекти її формування у майбутніх перекладачів // Наукові Записки

- Кіровоградського державного педагогічного університету ім. В.Винниченка. Серія: Філологічні науки. Випуск 81(2). Вид-во КДПУ. Кіровоград. 2009. – С.337–340.
2. Степанова, Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е. Л. Степанова. - ИЯШ. - 2004.
 3. Засоби і технології єдиного інформаційно-освітнього простору/За ред. В.Ю. Бикова, Ю. О.Жука. – К.2004. –240 с.
 4. Гальскова, Н.Д., Гез, Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 336 с.
 5. Інноваційні технології в сучасній освіті / За ред. Л.І. Даниленко.– К.: Лотос, 2004. - 220 с.
 6. Скалій Л.І. Використання інформаційних технологій у формуванні професійної компетенції майбутнього вчителя іноземних мов // Іноземні мови. – 2003. – № 4. - с. 5–9.
 7. Степанова, Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е.Л. Степанова. - ИЯШ. - 2004.