

## ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

**Постановка проблеми.** Сучасний етап розвитку освіти характеризується особистісно орієнтованим підходом до навчання, мета якого створити максимально сприятливі умови для розвитку і саморозвитку особистості, яка вміє творчо розв'язувати проблеми, прагне змінити на краще своє життя і життя своєї країни.

Тож актуальними на теперішній день є такі ідеї та принципи в навчанні:

- Визнання першочерговості процесу пізнання та доступності інформації.
- Цінність співпраці, зокрема використання діалогів, полілогів, імпровізацій та рольових ігор як основних форм роботи.
- Визнання рівності пізнавальних та творчих можливостей усіх дітей, а також свідомої їх участі у процесі навчання.
- Активна позиція дитини у процесі навчання.
- Принцип комунікативності, який передбачає побудову процесу навчання як моделі процесу реальної комунікації.
- Урахування індивідуально-психологічних особливостей дітей у процесі навчання.

Найбільш повно ці ідеї та принципи можна реалізувати лише при співпраці викладача та студента або студентів між собою. Досягнення такої взаємодії можливе в колективних формах та методах навчання, якими зокрема є ігри. Саме навчальні ігри є засобом підтримки інтересу студентів до матеріалу й активізації їхньої діяльності в процесі вивчення іноземної мови. Гра є інструментом викладання, який активізує розумову діяльність студентів, дає змогу зробити навчальний процес привабливішим і цікавішим, примушує хвилюватися і переживати, що формує могутній стимул до оволодіння мовою.

**Аналіз попередніх досліджень і публікацій.** Про навчальні можливості гри відомо давно. Багато видатних педагогів звертали увагу на її ефективність у навчальному процесі.

Поняття «гра» в педагогічній літературі трактується досить по різному. За Г. Селевком, гра — «це вид діяльності в умовах ситуацій. Спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою». І. Підласий трактує пізнавальну (дидактичну) гру як «спеціально створені ситуації, що моделюють реальність, із яких учням пропонується знайти вихід». У педагогічній енциклопедії дається таке визначення: «Гра — це засіб фізичного, розумового та морального виховання дітей» [3, с. 30].

Найбільш активно навчальна гра використовується на заняттях з іноземної мови, це пояснюється особливостями цієї дисципліни, головна мета якої — навчання мови як засобу спілкування. Гра допомагає забезпечити взаємне спілкування всіх учасників і мотивує мовленнєву діяльність.

Різноманітні навчальні ігри, які можна використовувати на заняттях з іноземної мови описані такими методистами як М. Стронін, Т. Клементьєва, Т. Олійник та ін.

Досвід використання ігор вказує на те, що діти проявляють високу зацікавленість ігровими ситуаціями, оскільки під час гри створюються умови, які сприяють мимовільному засвоєнню навчального матеріалу, розвитку їх творчих здібностей та активності.

**Мета статті** полягає в тому, щоб обґрунтувати практичне значення використання ігрових ситуацій на заняттях з іноземної мови.

**Виклад основного матеріалу.** Гра на уроці іноземної мови є формою навчання, яка моделює життєві ситуації, явища, процеси, види професійної діяльності. Гра — це не просто колективна розвага. Це спосіб досягнення цілей навчання, тому необхідно точно знати, які саме навички і вміння потрібно розвинути, і чому студент має навчитися в процесі гри.

Викладачі іноземної мови нашого коледжу в своїй роботі опираються на основний методичний принцип навчання іноземної мови — принцип комунікативності. Цей принцип передбачає таку організацію процесу навчання, за якої моделюються риси реального процесу спілкування.

Одним із шляхів створення комунікативної ситуації є рольові ігри, які сприяють реалізації міжособистісного спілкування студентів на занятті. Рольова гра орієнтує студентів на планування особистої мовленнєвої поведінки і прогнозування поведінки співрозмовника, а також передбачає елемент перевірки студента у представника певної соціальної групи, професії тощо. Через це рольові ігри часто сприймаються студентами як реальна дійсність: студенти отримують можливість для самовираження, яке здійснюється у рамках цих ролей. Кожен гравець виступає як частина соціального оточення інших і демонструє шаблон, у рамках якого він може спробувати свою власну чи групову поведінку. Кінцевою метою є відпрацювання комунікативних навичок та умінь. Учасники рольової гри не тільки роблять повідомлення з певної теми, але й невимушено вступають у бесіду, намагаються підтримати її, цікавляться думкою інших, обговорюють різні точки зору, кожен прагне висловити свою думку, і таким чином розмова стає невимушеною, що власне і є реалізацією комунікативного підходу.

З позиції студентів рольова гра є ігровою діяльністю, в процесі якої вони виконують певні ролі. Метою рольової гри є здійснювана діяльність — гра, причому вмотивованість дій полягає у змісті діяльності, а не поза її межами. Навчальний характер гри студентами не усвідомлюється. Отже, з точки зору студентів рольова гра є діяльністю, спрямованою на оволодіння іншомовним спілкуванням.

З позиції викладача рольова гра є формою організації навчального процесу, зокрема процесу навчання діалогічного мовлення. Метою рольової гри викладач вважає формування і розвиток у студентів мовленнєвих навичок і умінь. Рольова гра є керованою, її навчальний характер викладачем чітко усвідомлюється.

Таким чином, педагогічна мета використання рольової гри в навчанні діалогічного мовлення реалізується в завуальованій формі [6, с. 5].

Компонентами рольової гри є:

- 1) ролі;
- 2) навчально-мовленнєва ситуація;
- 3) рольові дії.

1. Ролі, які студенти програють на занятті, можуть бути соціальними та міжособистісними. Перші обумовлюються місцем особи в системі об'єктивних соціальних відносин (професійних, соціально-демографічних), другі — місцем особи в системі міжособистісних взаємин (лідер, товариш, суперник). Добирати ролі для навчання діалогічного мовлення слід таким чином, щоб формувати в студентів активну життєву позицію, кращі людські якості: почуття взаємодопомоги, милосердя, співчуття тощо.

2. Навчально-мовленнєва ситуація є засобом організації рольової гри. З розвитком діалогічного мовлення студентів ступінь розгорнутості кожного з компонентів навчально-мовленнєвої ситуації (суб'єкта; об'єкта, тобто предмета розмови; відношення суб'єкта до предмета розмови; умов мовленнєвої дії) — може зменшуватись, відповідно до набутих студентами діалогічних умінь. Навчально-мовленнєві ситуації можуть подаватися на трьох рівнях:

I рівень — є всі чотири згадані вище компоненти (найповніша НМС);

II рівень — пропонуються реальні обставини та стосунки між комунікантами (через розподіл ролей), при цьому мовленнєвий стимул (комунікативне завдання) менш повний;

III рівень — реальні обставини і мовленнєвий стимул подаються у найзагальнішому вигляді, а стосунки між партнерами студенти встановлюють самі; тобто самостійний вибір ролей [6, с. 6].

Відповідно до зазначених рівнів розгорнутості навчально-мовленнєвої ситуації змінюється і ступінь самостійності студентів у рольовій грі. У першому випадку рольова гра буде керованою, у другому — спрямованою, а в третьому — вільною.

Навчально-мовленнєві ситуації здебільшого подаються за допомогою вербального опису, який може бути усним (зі слів викладача) або письмовим (на картках). Картки дають змогу подати інформацію по секрету від партнера або групи, що сприяє непередбаченому діалогічному спілкуванню на занятті.

Що ж до мови, якою пропонується навчально-мовленнєва ситуація — рідною чи іноземною, — то, звичайно, слід керуватися основною метою гри і віддати перевагу іноземній. Там, де є потреба (наприклад, якщо мовна підготовка студентів недостатня), викладач вдається до підрядкового перекладу (з іноземної на рідну). Надалі така потреба поступово зникає.

Отже, навчально-мовленнєва ситуація спонукає студентів до спілкування, керує їхньою мовленнєвою поведінкою, «запускає» механізм рольової гри.

3. Рольові дії, що їх виконують студенти, програючи певні ролі, є третім компонентом рольової гри. Як різновид ігрових дій, рольові — органічно пов'язані з роллю — головним компонентом рольової гри — і складають разом з нею нерозривну основу, суть гри. Вони включають вербальні та невербальні дії, використання бутафорії тощо.

Рольова гра — явище поліфункціональне. У навчальному процесі з іноземної мови вона може виконувати такі функції: навчальну, мотиваційно-збуджувальну, орієнтуючу, компенсаторну, виховну. Рольова гра виконує **навчальну** функцію, оскільки вона виступає як особлива вправа, метою якої є оволодіння навичками і вміннями діалогічного мовлення в умовах міжособистісного спілкування. Рольова гра реалізує **мотиваційно-збуджувальну** функцію, тому що вона приводить у дію механізм мотивації. Як модель міжособистісного спілкування, вона викликає потребу в ньому, стимулюючи інтерес студентів до участі в іншомовному спілкуванні. **Орієнтуюча** функція рольової гри виявляється в тому, що вона орієнтує студентів на планування власної мовленнєвої поведінки і передбачення поведінки співрозмовника, розвиває вміння оцінювати вчинки (свої та інших). **Компенсаторна** функція означає, що рольова гра дає змогу розв'язувати протиріччя, що виникають між потребою студента виконати мовленнєву дію і неможливістю здійснити операції, що їх вимагає дія. Завдяки розширенню контексту діяльності студентів урахується їх прагнення виглядати дорослими, задовольняються не здійсненні раніше бажання. **Виховна** функція реалізується завдяки тому, що через рольову гру забезпечується всебічний вплив на студентів. Рольова гра сприяє формуванню позитивних якостей особистості, активної життєвої позиції студента в колективі та суспільстві [6, с. 8].

Успішність навчання з використанням рольової гри залежить від того, наскільки повно актуалізуються всі зазначені функції в навчальному процесі.

Перед проведенням рольової гри викладач має враховувати мовленнєву підготовку студентів. Гра буде неефективною, якщо студенти не будуть попередньо підготовлені.

Підготовка, яку заздалегідь проводять викладачі нашого коледжу складається з таких етапів:

I етап — традиційна мовна практика — вправи та ігри, направлені на засвоєння граматичних структур та лексики. На цьому етапі, як правило, студенти виконують некомунікативні вправи. Проте, якщо таким вправам надати ігрового характеру, рівень умотивованості значно зростає. Крім того, гра вимагає наявності команд, які змагаються. Отримуючи завдання від викладача, часто обмежені часом, члени команди мають виконати його якнайшвидше, а обрані викладачем чи студентами капітани або лідери -

представити результати. Учасники гри здійснюють мовленнєві дії, обговорюють способи вирішення отриманого завдання: ставлять запитання, відповідають на них, висувають версії. При цьому їм необхідно спілкуватися мовою, що вивчається; а викладачеві слідкувати, щоб студенти не використовували рідну мову.

Рівень мотивації виконання некомунікативних вправ під час змагання є надзвичайно високим. Команди намагаються виграти, отримуючи більшу кількість балів-жетонів. Використання групової чи парної діяльності сприяє максимальному включенню студентів у мовленнєву діяльність [10, с. 5].

Наступний етап — використання техніки заміни невідомих слів синонімами, для чого доцільно використовувати вправи на пояснення слів іноземною мовою, наприклад: описуючи людину студент має не тільки назвати рису характеру, а й обґрунтувати свою думку — Tom is honest. He never tells lies. У підручниках О. Карп'юк до кожної теми є вправи, де даються у двох колонках слова та їх визначення. Завдання студентів з'єднати слово та його тлумачення. Цей вид роботи сприяє збагаченню словникового запасу студентів та кращому розумінню значення слів.

Досить часто викладачі іноземної мови використовують такі завдання, як складання діалогів, заповнюючи пропуски; складання діалогів за зразком у парах або в групах; підбір відповідних реплік; розміщення реплік у правильній послідовності.

Ефективним у підготовці до рольових ігор також є тренування у техніці розмов, зокрема, використання технології незакінчених речень, наприклад: «I see...», «You know...»; аудіювання та драматизація діалогів; проведення дискусій.

Сучасні підручники, з якими працюють студенти I та II курсів коледжу, містять різноманітні комунікативні вправи та рольові ігри до різних тем. Наприклад, за темою «Чи любите ви спорт?» автор пропонує розіграти такі ситуації:

1. Двоє товаришів ведуть бесіду після футбольного матчу. Один щасливий — його улюблена команда виграла; інший ні, тому що його команда програла матч.

2. Уявіть, що ви спортивні фанати, які обговорюють свій улюблений вид спорту.

3. Недільний ранок. Через кілька хвилин транслюватимуть футбольний матч по одному каналу, а на іншому — йтиме показ мод. Ви брат і сестра.

До теми «Наша планета в небезпеці» пропонується ситуація для роботи в групах:

Один із вас телеведучий, інші троє — гості, які вижили після жахливих природних катастроф. Розкажіть про пережите.

На старших курсах, коли студенти засвоїли професійну лексику, рольові ігри набувають характеру ділових, які пов'язані з майбутньою професією. Наприклад, у процесі роботи над навчальними темами «У лікаря», «В лікарні», «В поліклініці» викладачі нашого коледжу проводять рольові ігри, пропонуючи студентам такі ситуації, як: черговий реєстратор — пацієнт; медсестра поліклінічного відділення — амбулаторний хворий; дільничний лікар — пацієнт. На таких заняттях викладач опосередковано керує роботою кожного студента, створює в групах атмосферу доброзичливості, легкості спілкування, розкутості.

Досвід роботи з використанням ігор підтверджує, що важливими характеристиками рольових ігор є *системність* їх проведення, *різноманітність форм* та чіткий *регламент* часу, а ефективність ігрової діяльності прямо пропорційна частоті її використання у навчальному процесі. Різноманітність прийомів сприяє підтриманню стійкого інтересу та мотивації студентів, лімітовані часові рамки дозволяють утримувати дисципліну і сам процес гри під контролем.

Гра допомагає забезпечити взаємне спілкування всіх учасників та мотивує мовленнєву діяльність, причому формування мовленнєвих навиків та вмінь здійснюється в умовах, максимально наближених до тих, які можуть трапитися в реальному житті.

Рольові ігри, як один із резервів підвищення творчої активності студентів під час вивчення іноземних мов, значно сприяють формуванню комунікативних, вербальних,

дискусійних умінь, які необхідні майбутнім медикам для професійного спілкування з колегами — іноземцями.

**Висновок.** Таким чином, застосування ігрових прийомів у процесі вивчення англійської мови дозволяє розглядати їх як одну із педагогічних умов інтенсифікації процесу навчання, оскільки ігрова діяльність забезпечує ефективне засвоєння мовного матеріалу в умовах обмеженого часу завдяки щільності спілкування та емоційному підйому пізнавальної мотивації.

### Література:

1. Деркач А. А., Щербак С. Ф. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком. — М.: Педагогика, 1991.- 224с.
2. Вишневецький О. І. Діяльність учнів на уроці іноземної мови. Посібник для вчителів. — К. : Рад.шк., 1989. — 224 с.
3. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Автор-укладач Н. П. Наволокова. — Х. : Вид. група «Основа», 2009. — 176 с. — (Серія «Золота педагогічна скарбниця»).
4. Лобанова В. Рольова гра на заняттях з англійської мови. // Рідна школа. — 2002. — №10. — С.51-52
5. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справ. пособие/ Е.А. Маслыко, П. К. Бабинская, А. Ф. Будько и др. — Мн.: Выш. Шк., 1992. — 445 с.
6. Олійник Е. І. Рольова гра у навчанні англійської мови в 6-8 класах: Посібник для вчителів. — К.: Освіта, 1992. — 128 с.
7. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Навчально-методичний посібник. / За заг. ред. О.І. Пометун. — К. : «Вид-во А.С.К.», 2004. — 192 с.
8. Сидорова Н. Використання ігрових форм у процесі навчання англійської мови // Завуч.- 2002.- № 8. — С.6
9. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка: (Из опыта работы). Пособие для учителей. Изд. 2-е — М.: Просвещение, 1984. —112 с.
10. Gordyueva A., Taran I. English Grammar Is My Pleasure: Навчальний посібник. — К.: Ленвіт, 2009. — 272 с.

*Використання ігрової діяльності допомагає зробити навчальний процес привабливішим і цікавішим, створити ситуації, які моделюють реальний процес спілкування. Використання гри значно полегшує засвоєння складних граматичних конструкцій, допомагає розширити словниковий запас. Рольова гра розкриває великі можливості для комунікативної практики. Вона сприяє спілкуванню всіх учасників і мотивує мовленнєву діяльність.*

**Ключові слова:** принцип комунікативності, навчальні ігри, рольова гра.

*Использование игровой деятельности помогает сделать процесс обучения более привлекательным и интересным, создавать ситуации, имитирующие реальный процесс общения. Использование игр значительно облегчает изучение сложных грамматических структур, позволяет расширить словарный запас. Ролевая игра открывает большие возможности для коммуникативной практики. Она способствует общению всех участников и мотивирует речевую деятельность.*

**Ключевые слова:** принцип коммуникативности, учебные игры, ролевая игра.

*Use of gaming activity helps to make the learning process more attractive and interesting, to create situations that simulate a real process of communication. The use of games greatly facilitates learning of complex grammatical structures, helps to expand vocabulary. Role-playing gives great opportunities for communicative practices. It facilitates communication between all participants and motivates the speech.*

**Key words:** principle of communication, language games, role-play.