

Включення в процес навчання гри сприяє розвитку творчого потенціалу, особистісних професійно значущих якостей майбутнього вчителя. Інтерактивне спілкування в процесі ділових ігор сприяє розвитку суто професійних умінь студентів і дає можливість створення ситуації успіху для кожного з них, оскільки викладач розподіляє ролі з урахуванням індивідуальної готовності кожного студента до успішного виконання поставленого завдання.

Використання кооперативних методів, складових інтерактивного навчання, дає можливість кожному студенту стати активним учасником навчального процесу, розвинути свої комунікативні, організаторські здібності, активізувати власну пізнавальну діяльність. Кооперативне навчання є могутнім інструментом розвитку етнокультурної компетентності майбутнього вчителя історії, його професійно значущих особистісних характеристик: комунікабельності, ініціативності, емпатії, уміння слухати, витримки. При кооперативній взаємодії має місце децентрація особи, завдяки якій здійснюється міжособистісне пізнання, формується гуманне ставлення до інших людей. Децентрація – один з механізмів розвитку пізнавальних процесів особистості, формування її моральної зрілості і вдосконалення професійної компетентності. Робота у групі над поставленою проблемою дає студенту можливість краще пізнати себе, порівняти свої думки і відчуття з баченням певної проблеми іншими. Студенту самому доводиться акцентувати увагу на думці інших, обстоювати власну точку зору, якщо між думками є розбіжності [3, с. 56].

Працюючи в малих групах, студенту простіше подолати свою боязкість, невпевненість, розвинути лідерські якості. Використання інтерактивних методів у процесі навчання майбутніх учителів історії здійснює не лише корекцію поведінки студентів відповідно до культурних норм, а й сприяє формуванню емоційно-ціннісних ставлень до різних подій і явищ навколишнього середовища, іншої людини і власного життя

Отже, підготовка майбутнього педагога має здійснюватися шляхом запровадження у навчальний процес інтерактивного навчання, використання якого є міцним стимулюючим чинником активної пізнавальної діяльності на заняттях, максимально розвиває здатність студентів до комунікації, взаєморозуміння у процесі педагогічно організованого співробітництва, діалогу та спілкування. Це дозволяє надати процесу навчання комунікативної спрямованості, забезпечити оволодіння студентами технікою спілкування: арсеналом засобів і прийомів, що дозволяють досягати в спілкуванні своїх цілей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Баханов К. В пошуках інноваційних технологій викладання історії / К. Баханов // Історія в школах України. – 1996. – № 1. – С.15-16.
2. Використання інтерактивних методів та мультимедійних засобів у підготовці педагога: Збірник наукових праць. – Кам’янець-Подільський, 2008. – С. 34-42.
3. Використання інтерактивних технологій навчання в професійній підготовці майбутніх учителів: монографія / [Н. Г.Баліцька, О. А.Біда, Г. П.Волошина та ін.]; під ред.Н. С.Побірченко. – К. : Наук.світ, 2003.– 138 с.
4. Кашлев С.С. Интерактивные методы обучения педагогике: Учеб.пособие / С. С. Кашлев – Мн. : Выш. шк., 2004. – 176 с.
5. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій: Навчальний посібник / О. М. Пехота, В. Д. Будак, А. М. Старева та ін.; за ред. І. А. Зязюна, О. М. Пехоти. – К. : Вид-во А.С.К., 2003. – 45 с.
6. Химинець В. В. Інноваційна освітня діяльність / В. В. Химинець. – Тернопіль : Мандрівець, 2009. – 360 с.

УДК 371. 3

Ахмад І. М.

ст. викладач кафедри англійської мови
технічного спрямування №1

Національного технічного університету України
“Київський політехнічний інститут”

Слезенко А. О.

ст. викладач кафедри
іноземних мов ФЕФ КНЕУ

ЗНАЧУЩІСТЬ РОЛЬОВИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ

Використання ігор у навчанні є актуальною проблемою, яка висвітлюється у роботах освітян, психологів і викладачів-практиків. Рольова гра є подібною до вистави у театрі. Виконання студентами ролей визначає ситуацію, яка вимагає специфічної поведінки та відповідного словникового запасу. Головна мета використання ігрового методу є створення мотивації досягання успіху. Успіх у розвитку мислення сприяє пізнавальній діяльності студентів.

Ключові слова: рольова гра, психологічний підхід, ситуація.

Ахмад И., Слезенко А. Значение ролевых игр в процессе обучения. Использование игр в обучении является актуальной проблемой, которая освещается в работах ученых, преподавателей, психологов. Ролевая игра похожа на спектакль в театре. Исполнение студентами ролей определяет ситуацию, которая требует специфического поведения и соответствующего словарного запаса. Главной задачей использования игрового

метода является создание мотивации достижения успеха. Успех в развитии мышления стимулирует познавательную деятельность студентов.

Ключевые слова: ролевая игра, психологический подход, ситуация.

Ahmad I. Slezhenko O. The role of the games in the learning process. Using games in training is really urgent problem, which is reasonably covered in the writings of many educators, psychologists and trainers. Role-playing game similar performance in the theater. This performance of students roles defined situations that require the use of specific behavior and appropriate vocabulary. The main purpose of using a game method is to create a motivation to succeed in school. The success in the development of thinking is a high cognitive activity of students.

Key words: role play, physiological aspect, situation.

Рольові ігри відіграють важливу роль і сприяють підвищенню у студентів мотивації вивчення іноземної мови. Участь у рольових іграх допомагає студентам подолати комунікативний бар'єр. Студентам пропонуються різноманітні ігри, завдяки яким вони вивчають лексику.

Гру розглядають як ситуативно-варіативну вправу, де з'являється можливість для багаторазового повторення мовного зразка за умов, максимально наближених до реального мовного спілкування з його ознаками – емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного впливу. Ігри сприяють виконанню важливих методичних завдань:

- створенню психологічної готовності дітей до мовного спілкування;
- забезпеченню природної необхідності багаторазового повторення ними мовного матеріалу;
- тренуванню як у виборі потрібного мовного варіанта, так і підготовки до ситуативної спонтанної промови взагалі.

Мета статті – проаналізувати можливості використання ігрових методів як засобу активізації пізнавальної активності підлітків під час уроків англійської мови.

Завдання:

1. Вивчити літературу з проблеми використання ігрових методів як засобу стимулювання пізнавальної активності підлітків під час уроків англійської мови.
2. Проаналізувати різні підходи до класифікації ігрових методів.
3. Виділити особливості використання ігрових методів у навчанні підлітків англійської мови.

Об'єкт: ігрові засоби навчання англійської мови. Предмет: використання ігрових методів як засобу стимулювання пізнавальної активності підлітків під час уроків англійської мови.

Методи дослідження: вивчення психолого-педагогічної літератури з досліджуваної проблеми; вивчення психолого-педагогічного досвіду в аспекті досліджуваного питання; педагогічне спостереження, бесіда, анкетування.

Використання гри у навчанні є дійсно актуальною проблемою, яка обґрунтовано висвітлена в працях багатьох педагогів, психологів і методистів. У роботах К. Д. Ушинського, А. С. Макаренка гра розглядається як могутній засіб мотивації навчання, як могутній засіб виховання волі, колективізму, формування практичних навичок. Л. С. Виготський розумів гру як сприятливе середовище для зародження пізнавальних сил учня і як підґрунтя для перетворення ігрових дій у розумові, назвав її дев'ятим валом навчання і виховання. О. М. Горький вважав бажання дітей грати «біологічно законним» і стверджував, що гра – основний шлях пізнання світу. В. О. Сухомлинський писав, що без гри немає й не може бути повноцінного розумового розвитку.

Рольова гра подібна виставі в театрі. Це виконання студентами ролей, заданих ситуаціями, які вимагають використання особливої поведінки та відповідної лексики. Група студентів схожа на маленьких дітей, які грають у школу, лікаря, продавця тощо. Таким чином, вони експериментують, використовуючи свої знання. До деяких ігор можна додати лексичні вправи та тексти. Тексти розділені на три або чотири частини. Більшість лексичних вправ виконуються за методикою добору визначення до лексичної одиниці. Для успішного виконання цих вправ студенти мають прочитати текст, а також обмінятися інформацією, що міститься в кожній з трьох частин тексту. Основною метою лексичних вправ є розвиток логічного мислення та мовної здогадки.

Тематика рольових ігор співпадає з лексичними темами, що запропоновані для вивчення на курсі. Залежно від складу групи студентів, їх мовної та психологічної підготовки можливе використання двох способів проведення рольової гри.

За однакового рівня [2] навчальних досягнень студентів усі учасники гри беруть однаково активну участь у грі. При бажанні можна використати роль репортерів, завдання яких написати статтю або зробити доповідь. Можна також розділити групу на головних доповідачів, репортерів, учасників дискусії та публіку. Головні доповідачі виконують більшу частину говоріння, адже вони особисто зацікавлені в тих чи інших проєктах і мають свої інтереси. Учасники дискусії приєднуються до неї час від часу, запитують, переривають чи змінюють хід розмови, вносять уточнення.

Основною метою використання ігрового методу є створення мотивації досягнення успіху в навчанні. Умовою успіху в розвитку мислення є висока пізнавальна активність учнів. Як же домогтися цього? Як організувати навчання, урок, на якому учні вчаться не з примусу, а за бажанням і внутрішніми потребами, як же знайти такий засіб, що дозволить учневі відчути радість пізнання!

Відповідь однозначна – гра як важливий засіб пізнання світу має найактивніше використовуватись у навчальному процесі. Гра ні в якому разі не терпить примусу і є процесом суто добровільним, і перевага

ігрових прийомів порівняно з іншими формами навчання полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для учня, тобто мотивує до навчання непомітно, не потребує ніяких способів насилья над особистістю.

Гравці зацікавлені ігровим результатом, тільки викладач чітко уявляє для чого це потрібно, чітко визначає методiku, принципи впровадження ігрової діяльності в навчальний процес. В дидактичній грі навчальні завдання виступають опосередковано, що й забезпечує їх ефективність. Відомий педагог К. Д. Ушинський писав, що в грі формуються «Всі сторони душі людської, її розум, її серце і її воля».

У старших класах при вирішенні певних проблемних завдань ми використали такі методи, як метод “круглого столу”. В основі таких навчальних занять лежить принцип колективного обговорення проблем. У процесі колективної роботи за круглим столом відбувається обмін інформацією, засвоєння нових знань; його учасники вчаться переконувати, аналізувати, слухати, вести полеміку. Методи “круглого столу” ми об’єднали в такі групи:

1. Навчальні семінари. Розгляд теми в різних аспектах. Обговорення проблем (проблемний семінар) дозволяє виявити рівень знань з теми і сформувати стійкий інтерес до того розділу навчального курсу, який вивчається. Тематичні семінари проводили з метою акцентування уваги на будь-якій актуальній темі.

2. Навчальні дискусії. Проводилися по матеріалах лекції, результатах практичних занять, проблемах, які цікавлять самих учнів, публікаціях у пресі. Навчальні дискусії сприяли покращенню і закріпленню знань учнів, збільшенню обсягу нової інформації, виробленню уміння полемізувати, доводити, захищати і доводити свою думку, прислухатись до думки інших.

3. Навчальні зустрічі за “круглим столом”. Зустрічі з фахівцями – вченими, економістами, діячами мистецтва, представниками громадських організацій, державних установ.

Ігрові методи навчання доцільно розділити на операційні й рольові. Операційні ігри аналогічні методу аналізу проблемних ситуацій, але вони спонтанні. Операційні ігри [4] мають сценарій, в якому закладений більш або менш жорсткий алгоритм “правильності” і “неправильності” рішення, яке приймається. Тобто той, хто навчається, бачить той вплив, який мали його рішення на майбутні події. До операційних ігор належать ділові та управлінські. В цих іграх виражений аспект інструментального навчання, але міжособистісний аспект обмежений у порівнянні з реальністю, тому ігрова модель спрощує зіткнення навчання з дійсністю. Ділова гра – це в певному розумінні репетиція виробничої або громадської діяльності людини. Вона дає можливість програти практично будь-яку конкретну ситуацію в особах, що дозволяє краще зрозуміти психологію людини, стати на її місце, зрозуміти мотиви її дій в той або інший момент реальної події [5].

У системі активного навчання ми використали п’ять модифікацій ділової гри і визначили основні психолого-дидактичні принципи створення і застосування ділових ігор у навчальному процесі.

1. Імітаційні ігри – імітація діяльності будь-якої організації. Імітуватися можуть події, конкретна діяльність людей і обстановка, умови, в яких відбувається подія або здійснюється діяльність.

2. Операційні ігри – виконання конкретних специфічних операцій. В операційних іграх моделюється відповідний робочий процес.

3. Виконання ролей – відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій і обов’язків конкретної особи.

4. Метод інсценування – своєрідний “діловий театр”, коли розігрується будь-яка ситуація, поведінка людини в цій обстановці.

5. Психодрама і соціодрама – соціально-психологічний театр, в якому відпрацьовується уміння відчувати ситуацію в колективі, оцінювати і змінювати стан іншої людини, уміння увійти з нею в продуктивний контакт.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бондар М. В. 130 ігор для уроків з англійської мови / М. В. Бондар. – Х. : Вид. група “Основа”, 2004.
2. Гра – справа серйозна / Упоряд. В. Зоц. – К. : Редакція загальнопедагогічних газет, 2003.
3. Методичні рекомендації до програми виховання дітей дошкільного віку “Малятко”. – К. : Свенас, 1993.
4. Олійник Т. І. Рольова гра у навчанні англійської мови в 6-8 класах: [Посібник для вчителів] / Т. І. Олійник. – К. : Основа, 1992.
5. Павлюк Ф. В. 200 ігор на уроках англійської мови / Ф. В. Павлюк. – Тернопіль : Мандрівець, 2002.

УДК 371.3

Слезенко А.О.,

ст. викладач,

Касьянова Л.С.,

ст. викладач, кафедра іноземних мов ФЕФ
ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана»

РОЛЬОВА ГРА ЯК ОДИН З АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

У статті розкрито сутність активних методів навчання та проаналізовано значення рольових ігор у процесі навчання студентів іноземній мові.