

Констатировано необхідність збільшення лексического запаса студентів.

Ключевые слова: англійський язык, міжкультурна комунікація, учебні програми, інформаційно-комунікаційні технології, лексический словарь, преподаватель, студент.

Smoliarchuk O.F.

STATE OF TEACHING OF ENGLISH LANGUAGE AT UNIVERSITIES  
OF PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

*The article presents analysis of teaching English language in the People's Republic of China. It is based on the results of Yi Zhou's dissertation paper «A Study of Chinese University EFL Teachers and Their Intercultural Competence Teaching». There were used mixed methods of study and conducted trial research, studying the experience of teachers of Chinese universities, their views concerning teaching practices of intercultural communication. The study was conducted in summer and autumn in 2009 in 5 universities of Harbin city.*

*The article presented the results of study of Chinese scholar Veyhua Lo (Weihua Luo), who wrote his dissertation paper «English Language Teaching in Chinese Universities in the Era of the World Trade Organization: A Learner Perspective». He analyzed the state of English language teaching (ELT) in Chinese universities. It is described Veyhua Lo's research project, which was developed under English language teaching (ELT) in Chinese universities on the background of globalizational process.*

*Based on the results of Du Hui's study it was found out that reforms on language education in China in 2002 meant qualitative changes in the direction of profound teaching of English language at numerous Chinese universities (College English (CE)) with previously dominant type of speech activity – but at the same time we must not forget about such kinds of activities as listening, reading and writing.*

*Keywords: English language, intercultural communication, curriculum, informational and communicational technologies, lexical vocabulary, teacher, student.*

Рецензент: Кузьменко В.В.

УДК 378.147

Хмельковська С. В.\*

**ГРА ЯК ЧИННИК ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ НАВЧАННЯ  
МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ**

*У статті розглядаються мотиваційні здібності ігрової мовленнєвої діяльності в підготовці майбутніх учителів іноземних мов. Автором наводиться низка практичних завдань на запам'ятовування і контроль лексики, тренування мовного матеріалу, лексико-граматичного оформлення монологічних (діалогічних) висловлювань різної спрямованості (опис, повідомлення, ситуації групового спілкування), формування навичок і вмінь аргументації. Наведені завдання можуть слугувати мотиваційним початком заняття, стимулювати як комунікативну діяльність студентів, так і активність таких психічних процесів, як пам'ять, увага, логічне мислення. Особливе місце в роботі відводиться іграм, спрямованим на «соціалізацію» студентів.*

*Ключові слова: інтерактивні форми роботи, мовленнєва гра, мотиваційні можливості ігрової діяльності, «соціалізація».*

Сучасні зміни в суспільстві спонукають педагогів шукати інновації та впроваджувати їх у навчальний процес. Таке завдання знаходить свою реалізацію у використанні інтерактивних технологій, які спрямовані насамперед на формування активної, діяльної, творчої, конкурентоспроможної особистості. У методичній літературі серед організаційних форм навчання можна виділити одну, в умовах якої одночасно

\*© Хмельковська С. В.\*

реалізуються всі три фактори розвитку творчого стилю діяльності: проблематизація навчального процесу, висока активність викладача і студентів та їх комунікативна взаємодія. Це дидактична гра.

Ідеї, представлені засновниками концепції ігрової діяльності (Д. Ельконін, О. Пометун) знаходять своє продовження в роботах сучасних науковців, що є підтвердженням актуальності зазначеного питання [6; 5]. Так, І. Куліш, удосконалює класифікацію ігор взагалі та дидактичних зокрема, обґрунтовує технологію підготовки та застосування дидактичної гри. Особливий інтерес у роботі викликає спрямованість проведеного експерименту на дослідження психічних процесів студентів під час участі в дидактичних іграх – на розвиток пам'яті, уваги, мислення студентів. Проведені дослідником експерименти встановили, що показники обсягу лексичних одиниць, що зберігаються в довготривалій та короткочасній пам'яті студентів, навчання яких ґрунтується на дидактичних іграх, достовірно зростає. Також зростають показники інтенсивності, стійкості та концентрації уваги [2].

Аспектам ігрової діяльності присвячено дослідження М. Воровки «Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності». На увагу заслуговують установлені авторкою принципи, які забезпечують підготовку майбутніх учителів до професійної діяльності, серед яких: імітаційне моделювання її змісту; відтворення проблемних ситуацій, типових для цієї професійної діяльності через систему ігрових завдань, що містять деякі суперечності й зумовлюють труднощі; діалогове спілкування взаємодії партнерів гри; двоплановість навчальної діяльності та активності. Розроблений зміст містить взаємопов'язані модулі (мотиваційно-діагностичний, навчально-професійний, рефлексивно-оцінний) і реалізується у різних формах (індивідуальна, парна, групова, міжгрупова), різними методами (інструктаж, заохочення зовнішньої та внутрішньої взаємодії учасників ігрових груп, метод «позик», метод премій і штрафів) [1].

Утім використання ігрових технологій у вищих закладах освіти іноді сприймається викладачами як елемент шкільного навчання, який може викликати легковажне ставлення студентів до предмета, лише часткове досягнення поставлених завдань і, як результат, – непродуктивне використання часу заняття.

Отже, мета цієї статті – проаналізувати переваги такої форми інтерактивного навчання, як гра, і продемонструвати приклади комунікативних ігор з різних лексичних і граматичних тем при навчанні усного та писемного мовлення студентів I-II курсів, які вивчають іноземну мову як фахову.

У психологічній концепції ігрової діяльності (Д. Ельконін) гра визначається як діяльність, предмет та мотиви якої полягають у самому процесі її реалізації [6]. Дидактичною грою прийнято називати таку, що використовується в навчальному процесі як завдання, що містить навчальне завдання. Його вирішення забезпечить досягнення певної навчальної мети.

Це зумовлено тим, що гра дає волю, припиняє можливу монотонність заняття, знімає напруженість, в якій перебувають студенти під час відповіді, гра дає вихід в інший емоційний стан, мобілізує духовні і фізичні сили. Водночас гра – це завжди підпорядкування низці певних правил, що дає можливість створити і згуртувати колектив. Як наголошується у психологічних дослідженнях ігрової діяльності, ігровий контакт настільки сильний і глибокий, що ігрові співдружності зберігаються і після її завершення. Гра містить елемент невизначеності і непередбачуваності, спонтанної реакції, що збуджує й активізує розум на пошук нових ідей, розвиває уяву. Вона дає розвиток психологічної практичності, адже вона не тільки змагання, але й елемент театралізованого мистецтва.

За правильного відбору певних типів дидактичних ігор їх використання є можливим на всіх етапах вивчення певної граматичної або лексичної теми. На етапі засвоєння нового матеріалу студентам пропонуються мовні ігри на тренування різних

аспектів мови: лексичні, граматичні, фонетичні, мовленнєві та нескладні комунікативні імітаційно-моделюючі ігри. На етапі закріплення і повторення вивченого матеріалу використовуються помірно контрольовані рольові ігри та більш складніші імітаційно-моделюючі. На таких етапах професійно спрямованого навчання, як текстовий аналіз і презентація власних міркувань, запроваджуються ділові та вільні рольові ігри.

Зазначимо основні цільові напрямки розроблених завдань: запам'ятовування і контроль лексики, тренування вживання лексичного (граматичного матеріалу), тренування лексико-граматичного оформлення монологічних (діалогічних) висловлювань різної спрямованості (опис, повідомлення, ситуації групового спілкування тощо), формування навичок і вмінь вибору й аргументації в іншомовному спілкуванні, дискусії та ін.

З метою активізації нового лінгвістичного матеріалу кожне заняття пропонується починати з проведення дидактичної гри, яка уможлиблює розвиток творчої самостійності та активності, уяви, фантазії та образного мислення, імпровізації, яскравого виявлення творчого самопочуття, прийнятності партнера зі спілкування, педагогічного артистизму.

Так, при закріпленні граматичного і лексичного матеріалу можливе використання лексичних ігор, які різняться за своєю комунікативною спрямованістю (некомунікативні, умовно комунікативні, суто комунікативні):

Тема: Одяг. Хід: група поділяється на дві команди. Завдання першої – назвати найбільшу кількість елементів жіночого одягу, другої – чоловічого.

Тема: Сім'я. Хід: кожен з учасників гри отримує картку, що містить одну лексичну одиницю або лексичну єдність. Необхідно скласти міні-ситуацію, яка б закінчувалася отриманим словом чи виразом, не називаючи його самого. Завдання інших учасників – підібрати відповідну ЛО чи ЛЄ.

Тема: Одяг. Хід: кожна група має уявити образ людини: жінка, що любить носити одяг, який купує на ринку; дитина, що вдягається до школи; презентація високої моди. Необхідно описати створений образ, зв'язати його з життєвою ситуацією.

Тема: Подорож. Хід: Група поділяється на дві команди, які по черзі добирають синонімічні вирази, що пояснюють задану лексичну єдність (sich auf den Weg machen: reisen, die Koffer packen, eine Reise planen, Tappetenwechsel brauchen usw – збиратися у дорогу – подорожувати, збирати валізи, планувати подорож...).

Тема: Місто. Хід: група поділяється на дві команди, кожна з яких одержує два слова, що складають вихідний і кінцевий пункт ланцюжка оповідання. Виграє той, хто використав під час розповіді більшу кількість проміжних слів. Завдання: уявіть логічний ланцюжок пошукових дій, використовуйте активну лексику заняття, вживайте іменники у давальному відмінку. Die Mappe – der Fisch: ich entdecke auf der Mappe eine kleine Stadt – die Stadt liegt am Fluss Dnipro – in dieser Stadt befindet sich eine stille Strasse – diese Strasse führt zum Fluss – am Ufer suche ich nach einem Fischer – beim Fischer möchte ich Fisch kaufen.

Тема: Квартира. Завдання: опишіть основні характеристики предмета, який пропонує ведучий, вживайте невизначений артикль: килим – м'який, кольоровий, з малюнком, лежить на підлозі, важкий тощо.

Тема: Квартира. Завдання: підберіть слова, які пояснюють значення запропонованого ведучим іменника. Квартира (меблі, килими, кімнати, стіни); меблі (ліжка, шафа), інтер'єр (квіти, картини, скриньки, вази).

Тема: Місто. Завдання: спробуйте згадати маршрут до будь-якої відомої в нашому місті будівлі (Катеринівський собор). опишіть шлях до нього, не називаючи вулиць. Використовуйте лише загальну лексику (вулиця, квартал, перехрестя, будинок, йти уздовж і ін.). Завдання інших – угадати місце й основні вулиці маршруту.

Тема: Одяг. Завдання: виберіть один фільм чи серіал, який відомий усій групі. Згадайте особливості стилю одягу героїв (довжина суконь, колір, деталі одягу), опишіть їх, не називаючи серіалу. Завдання групи – вгадати назву, описати одного з героїв.

Як зазначалося вище, застосування ігрових форм роботи позитивно впливає на стимулювання таких психічних процесів, як уява, пам'ять і логічне мислення. Наведемо деякі приклади таких завдань:

Тема: Професія. Завдання: уявіть представника будь-якої професії: його зовнішній вигляд, одяг, розпорядок робочого дня, особливості мови, ступінь важливості його праці тощо. Завдання групи – упізнати загаданий образ, додавши упущені моменти.

Тема: Місто. Завдання: уявіть себе в ролі директора однієї з проектних організацій міста. Вашим завданням стає реконструкція спорудження чи громадського місця, що прийшло в занепад. Об'єкт реконструкції кожна проектна група отримує на особистій картці (школа, кінотеатр, центральна вулиця, набережна, парк).

Тема: Книга. Завдання: кожна з груп отримує картку з назвою одного стилю або жанру літератури. Уявіть себе письменником отриманого стилю чи жанру. Доведіть, що ваші твори мають найсильніший вплив на читачів, а їх тематика і проблеми залишаються завжди актуальними.

Тема: Одяг, Професія. Завдання: кожна підгрупа загадує певну професію і вибирає представника, який від свого імені описує одяг і зовнішній вигляд людини, професія якої була загадана. Під час опису необхідно використовувати прикметники. Завдання інших гравців – визначити загадану професію.

Особливою популярністю користуються у студентів інсценівки різних ситуацій, при підготовці яких необхідно уявити себе в ролі вигаданого героя і виконати певні дії в незвичайній ситуації. Такі завдання дають можливість фантазувати й самостійно обирати певний стиль поведінки, змушують спонтанно реагувати на не відому заздалегідь репліку співрозмовника, створюють умови для перетворення студента, для вияву його внутрішнього світу. Так, при вивченні теми «Пори року» завданням одного співрозмовника є умовити свого «вигаданого» начальника надати відпустку в розпал літнього сезону. У свою чергу співрозмовник, який виконує роль начальника, переконати працівника відмовитися від своїх планів, надавши при цьому вагомі аргументи. При інсценуванні подібних ситуацій творча діяльність студентів найбільш активна. Діалоги будуються на фоні рольової гри, де кожен з учасників визначає свою стратегічну лінію. Розглянемо деякі проблемні ситуації, на основі яких розвивалась професійна творчість студентів.

Тема: Навчання. Завдання: Студент хоче покинути університет і зайнятися власним бізнесом. Відмовте його, виконуючи роль батьків (друзів, викладачів). Будьте переконливі, використовуйте вагомі аргументи.

Тема: Подорож. Завдання: Ви перебуваєте на митниці, службовець хоче оглянути ваш багаж, але ви, на жаль, не можете знайти ключ від валізи. Інсценізуйте ваші дії в такій ситуації.

Тема: Біографія, Професія. Завдання: Ви – директор школи, якому необхідний учитель іноземних мов. Після тривалих пошуків ви знаходите вчителя-початківця, але він вагається. Про причини ви можете тільки здогадуватися. Якщо вчитель відмовиться, ваші учні залишаться без вчителя. Що ж робити?

В організації ігор слід спиратися на основні принципи комунікативно орієнтованого навчання, що передбачають комунікативний характер завдань, діяльнісний підхід у навчанні, «соціалізацію» процесу взаємодії. Тобто у процесі спілкування студенти мають відчувати потребу один в одному і надавати допомогу при вирішенні загальногрупових завдань. У зв'язку з цим доцільно використовувати три основних види мовленнєвої взаємодії учасників: а) співпраця учасників з метою розв'язання загальної проблеми; б) комбінування інформації, розподіл між учасниками

взаємодії; в) передання інформації від одного учасника до іншого. Розглянемо деякі приклади комунікативних вправ «соціалізації».

1. На дошці – 4 малюнка з певними проблемними ситуаціями. До кожного малюнку додається опис, який складається з чотирьох уривків. Кожен з учасників отримує картку з кількома фразами. Завдання студентів – зібрати розірвані тексти з описом відповідного малюнка та знайти рішення проблеми.

2. Обираються два студенти, які імітують поведінку покупця та продавця. Завдання: ви перебуваєте у великому магазині, покупець має намір купити нову річ, але сумнівається в її якостях. Побудуйте діалог, до якого залучить по можливості всіх учасників гри в будь-якій якості: покупець – продавець – подруга покупця – випадковий свідок розмови – завідувач відділу тощо. Спроектуйте розмову, в якій кожен може висловити свою думку.

3. Група отримує початковий та кінцевий пункти певного маршруту міста. Кожен із гравців має на руках картку з частиною маршруту. Ведучий має запитувати, як йому краще дібратися до кінцевого пункту. Інші учасники взаємодії підказують маршрут по вулицями, які написані на їх картках. Необхідно правильно відновити послідовність. У розмові слід використовувати кліше, які виражають сумнів, ствердження, радість тощо.

A: Entschuldigung, wie komme ich zum Bahnhof? – B: Sie gehen die Leninstrasse entlang. –C: Ich glaube, Sie irren sich, die Frau muss zuerst um die Ecke in die Uschakoffstrasse einbiegen. A: Sind Sie sicher, ich soll in die Strasse einbiegen?

Отже, використання ігрових форм роботи є важливим на будь-якому етапі вивчення певного мовного матеріалу (запам'ятовування і контроль лексики, тренування мовного матеріалу, лексико-граматичного оформлення монологічних / діалогічних висловлювань різної спрямованості (опис, повідомлення, ситуації групового спілкування), формування навичок і вмінь аргументації; ігри такого типу розвивають логічне мислення, активізують пам'ять, формують уміння комунікативного спонтанного мовлення, об'єднують колектив; регулярне застосування дидактичних ігор на заняттях з практики мовлення є впливовим мотивом для підвищення інтересу студентів до вивчуваної мови та їх позитивним досвідом ефективного використання ігрових технологій у подальшій професійній діяльності.

Перспективи подальших наукових досліджень полягають у визначенні найбільш ефективних шляхів використання ігрових форм роботи в умовах вищого навчального закладу.

### **Література:**

1. Воровка М. І. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.04 – теорія і методика професійної освіти / Маргарита Іванівна Воровка. – Тернопіль, 2007. – 22 с.
2. Куліш І. М. Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету : автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.09 – теорія навчання / Ірина Миколаївна Куліш. – К., 2003. – 20 с.
3. Маслыко Е. А. Настольная книга преподавателя иностранного языка / Е. А. Маслыко, П. К. Бабинская. – Минск : «Высшая школа», 1999. – 522 с.
4. Пасічник О. О. Особливості використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови у ВНЗ / О. О. Пасічник // Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія «Педагогіка, соціальна робота». – 2011. – № 6. – С. 125-126.
5. Пометун О. І. Технологія інтерактивного навчання [Електронна версія] / О. І. Пометун. – Режим доступу : [http://nvk-liceu.at.ua/\\_ld/0/2\\_VTn.pdf](http://nvk-liceu.at.ua/_ld/0/2_VTn.pdf).
6. Эльконин Д. Б. Психология игры [Электронная версия] / Д. Б. Эльконин. – Режим доступа : <http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM>.

Хмельковская С. В.

ИГРА КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧЕНИЯ  
БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

В статье рассматриваются мотивационные способности игровой речевой деятельности при подготовке будущих учителей иностранных языков. Автором приводится ряд практических заданий на запоминание и контроль лексики, тренировку речевого материала, лексико-грамматического оформления высказываний, формирование навыков и умений аргументации. Представленные задания могут служить мотивационным началом занятия, стимулировать как коммуникативную деятельность студентов, так и активность таких психических процессов, как память, внимание, логическое мышление. Особое место в работе отводится играм, направленным на «социализацию» студентов.

Ключевые слова: интерактивные формы работы, речевая игра, мотивационные возможности игровой деятельности, «социализация».

Ckmelkovska S.V.

GAME AS A FACTOR OF INCREMENT OF MOTIVATION IN TEACHING  
OF FUTURE TEACHERS OF FOREIGN LANGUAGES

The article is examined motivational abilities of speech game activity in preparation for future teachers of foreign languages and particularly of their impact on positive psychological mood in the group of students. Technology of forming of this valuable quality is aimed to work with our consciousness. In fact, consciousness has unlimited opportunities that everyone can develop and give them right direction. Certainly there is a continuity of stages of development of game activities and gradual improvement of ways of perfection of games. The author added a number of practical tasks on memorization and control of vocabulary, practice of speech (lexical and grammatical one), lexical-grammatical formalization of monologue (dialogue) using various kinds of work: (description, message, situation of group communication), forming of skills and argumentation. These submitted tasks could serve us as motivational beginning of a lesson, stimulate communicative activity of students and also the activity of such mental processes as memory, attention, logical thinking. A special place is given to games directed to the «socialization» of students, which gives an additional possibility to create a motivational climate in the group. Routine work with game material teaches students how to obtain skills and habits, how to use such knowledge in their future professional activity. Actual material of this article can be used by teachers in their preparation for practical purposes (practical German, grammar).

Keywords: interactive forms of work, speech game, motivational possibilities of game activity, «socialization».

УДК 377.1

Якімець Ю. М.\*

КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ТЕХНІЧНОГО  
ПРОФІЛЮ ДО ПРОЕКТУВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Сформульовано концептуальні засади підготовки майбутніх фахівців технічного профілю до проектувальної діяльності, зокрема: розгляд проектування як самостійного виду діяльності, методу навчання та елемента змісту освіти; навчання проектувального мислення; посилення взаємозв'язку етапів дипломного проектування та вивчення професійно орієнтованих дисциплін для формування проектувальних умінь; розроблення та уточнення критеріїв сформованості проектувальних умінь (виходячи з нових вимог і запитів галузі); презентація проектувальної діяльності як системи інтегрованих знань і вмінь; формування проектувальної культури майбутнього фахівця та ін. Визначено низку вимог до студентів у процесі освоєння основ проектувальної діяльності, що передбачає розроблення і виготовлення виробів від ідеї до втілення у практику.

Ключові слова: проектувальна діяльність, метод проектів, проектування знання та уміння, концептуальні засади, майбутні фахівці технічного профілю

\*© Якімець Ю. М.\*