

УДК 378.011.3-051.091.33:81'243

**О. І. Єфремова**

### **ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ З МЕТОЮ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ДО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

**Постановка проблеми.** Основним складником навчальної діяльності є виявлення у кожного учня/студента мотивації до вивчення іноземної мови та культури, управління його мотивацією з метою підвищення ефективності навчально-виховного процесу.

Традиційна теоретична та практична професійна підготовка майбутніх викладачів іноземної мови, яку вони отримують у вищому навчальному закладі, свідчить про недостатнє врахування необхідності формування готовності майбутнього викладача до забезпечення в учнів/студентів мотивації навчання.

Підвищення мотивації учнів/студентів до навчальної діяльності є одним з актуальних питань дидактики. Дійсним засобом підтримки пізнавальних мотивів є «включення діяльності по оволодінню іноземної мови у діяльність, яка має для учнів/студентів певне особистісне значення (гра, спілкування, труд, пізнання)» [3, с. 33].

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблема використання ігрових технологій у навчанні знайшла своє відображення у дослідженнях таких видатних вчених, як Л. Виготський, В. Пасинок, Л. Савенкова, Г. Щедровицький та інших науковців. Методичні аспекти гри при навчанні іноземним мовам вивчали І. Зимня, К. Лівінгстоун, Г. Рогов, Т. Сахарова, М. Стронін та ін. Вирішення проблеми підвищення навчальної мотивації у молоді зроблено у працях: Н. Арістової, С. Рубінштейна, В. Шабрикова.

**Мета:** дослідити вплив ігрових технологій на підвищення мотивації до вивчення іноземної мови.

**Виклад основного матеріалу.** Справжні потреби тих, хто вивчає іноземну мову, пов'язані з її оволодінням, з бажанням спілкуватися цією мовою, визначати свою думку, користуватися мовою письмово та усно. Все це приводить до необхідності використання різних прийомів та засобів навчання іншомовної мовленнєвої діяльності для підтримки мотивації. У зв'язку з цим доцільним вважається використання ігрових прийомів навчання іншомовному спілкуванню.

Проблема застосування ігрових технологій під час організації навчальних занять у дидактиці вищих навчальних закладів є недостатньо освітлена та часто має декларативний характер. Між тим, застосування ігрових технологій як прийому навчання є дійсним інструментом управління діяльністю по оволодінню іншомовним спілкуванням, що активізує розумову діяльність тих хто навчається, та робить навчальний процес цікавим. Розгляд ігрових технологій з необхідністю потребує звертання до змістового поля гри. Український педагогічний словник

Гончаренка визначає гру як – «форму вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого та розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення певних ситуацій, станів» [2, с. 73]. Особливість гри – в тому, що вона не тільки готує учнів до соціальних відносин, але є й засобом їх регулювання. В ігровій ситуації вчитель, використовує певні ролі, правила, здатен програмувати певні позитивні почуття в учнів, закріплювати певний стиль поведінки, дозволяє при цьому підлітку самостійно, активно обирати та у подальшому коректувати свою ігрову позицію. Завдяки грі, зростає потреба у творчій діяльності, у пошуку можливих шляхів та засобів актуалізації накопичених знань, навичок. Гра народжує непримиренність до шаблонів та стереотипів. Вона розвиває пам'ять та уяву, чине вплив на розвиток емоційно-вольової сторони особистості, навчає організувати свою діяльність та керувати своїми емоціями. Тож, під ігровою діяльністю ми будемо розуміти культурно та історично сформовану пізнавальну діяльність людини, яка спрямована на формування базових засад особистості, її соціалізацію, розвиток навчально-пізнавальних інтересів, закріплення набутих знань, умінь та навичок. Про значення ігрової діяльності під час навчання іноземної мови свідчить відомий методист Є.І. Пасов. Він визначає гру як «оболонку, форму, змістом якої повинно бути навчання, оволодіння видами мовної діяльності» [8, с. 24]. Він виокремлює наступні риси ігрової діяльності як засобу навчання:

- умотивованість,
- відсутність змушування,
- індивідуалізована, глибоко особистісна діяльність,
- навчання та виховання у колективі та через колектив,
- розвиток психічних функцій та здібностей,
- навчання з захопленням [8, с. 27]

Відомий теоретик ігрової діяльності Д. Б. Ельконін у своїй праці «Психологія гри» надає грі чотири важливі функції:

- засіб розвитку мотиваційно-потрібнісної сфери,
- засіб пізнання,
- засіб розвитку розумових дій,
- засіб розвитку довільної поведінки [10, с. 319].

Гра – стимул по оволодінню іноземною мовою та ефективний прийом, яким повинен користуватися викладач іноземної мови. Адже використання гри викликає в учнів/студентів готовність, бажання грати та спілкуватися. Гра забезпечує емоційний вплив на тих, хто навчається, активізує резервні можливості особистості. Ігри викликають інтерес навіть у самих пасивних та «слабких» учнів/студентів, що позитивно відображується на їх успішності [3, с. 12].

Ігрові технології навчання відрізняються від інших технологій тим, що гра:

- добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;

- мотиваційна за своєю природою (по відношенню до пізнавальної діяльності вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);

- ефективний засіб активізації. У грі легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;

- дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь, навичок; переважно колективна, групова форма роботи, в основі якої знаходиться змагання;

- багатофункціональна, її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом;

- має кінцевий результат. У грі учасник має отримати приз: матеріальний, моральний, психологічний;

- має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат [7, с. 6].

На нашу думку, методика використання ігрових технологій під час навчання іноземним мовам розроблена, головним чином, в дидактиці ранньої освіти (для дітей дошкільного, молодшого шкільного та середнього шкільного віку), тоді як використання ігрових технологій у вузівському навчанні, на наш погляд, недостатньо розроблена. Іншими словами, важлива інтеграція прийомів та методів, які використовуються в дидактиці ранньої освіти у вузівську дидактику. Ми переконані, що використання гри як прийому навчання іншомовної мовленнєвої діяльності ефективно у дитячій аудиторії та у дорослій з певною адаптацією для кожного окремого віку. Використання ігор на уроках іноземної мови сприяє створенню сприятливої атмосфери спілкування та допомагає учням/студентам розглядати іноземну мову як реальний засіб спілкування [5, с. 5].

Гра відрізняється від інших методів навчання тим, що вона запускає такий механізм пам'яті, як мимовільне запам'ятовування. Під час гри учні (студенти) різного віку не усвідомлено запам'ятовують те, що не збирались запам'ятовувати. У даній ситуації гра є тією діяльністю, яка створює емоційно-стимульовальну зацікавленість, та сприяє мимовільному запам'ятовуванню [4, с. 5].

Джерелом активності студента у навчальному процесі є його інтерес, один з найбільш ефективних та потужних збуджувачів уваги [9, с. 22].

Розвиток пізнавальних інтересів учня/студента – один з найважливіших факторів успішності навчання. У педагогічній практиці пізнавальний інтерес визначається як потреба того, хто навчається, в знаннях, засіб активізації пізнавальної діяльності учнів/студентів, інструмент викладача, за допомогою якого процес навчання стає привабливим, активізується мислення, та вони захоплено працюють над навчальним завданням.

Серед аспектів, які підвищують рівень мотивації, можна виокремити:

- 1) постійно підтримуючий інтерес тих, хто навчається до самого процесу оволодіння іноземною мовою, його результативність;

2) певні психомотиваційні резерви, приховані в самій організації навчального матеріалу, для розвитку комунікативних мовленнєвих вмінь та навичок іншомовного спілкування;

3) стимули, пов'язані зі складеними у навчальній групі міжособистісними взаєминами, кліматом спілкування, діалогом та співробітництвом.

Усі ці стимули забезпечують «мотиваційну підтримку» в навчанні [4].

Ігрові технології переважно застосовувати до початку лекційного курсу – для мотивації та діагностики знань «на вході» в навчальний процес, під час занять (украплювання в лекції) – для перевірки засвоєння теоретичного матеріалу та після лекційного курсу – для відпрацьовування практичних умінь, навичок та діагностики знань «на виході» [6, с. 37].

Рольова гра є одним з найкращих засобів підвищення мотивації до вивчення іноземної мови. Під час гри активізується свідоме та підсвідоме оволодіння навчальним предметом. Не залишається без уваги й емоційна сфера студента, адже вплив на неї веде до підвищення мотивації при вивченні іноземної мови. Усі рольові ігри складаються з трьох етапів: підготовчий, ігровий та заключний. Під час підготовчого етапу засвоюється лексико-граматичний матеріал завдяки виконанню тренувальних та комунікативних вправ. На ігровому етапі студенту надається спеціальна картка зі вказаною роллю та чітко сформульованої комунікативною задачею, але в ній не вказані лексичні засоби, необхідні для їх вирішення. Під час рольової гри студенти користуються одержаними на підготовчому етапі знаннями, самостійно обирають граматичні та лексичні засоби, які необхідні у певній комунікативній ситуації та демонструють свої творчі здібності. Під час заключного етапу підводяться підсумки роботи студентів, студенти усвідомлюють результати своєї діяльності, відчуття успішності цієї діяльності дуже важливі з точки зору підвищення мотивації [1, с. 8].

За звичай заняття з іноземної мови повинно розпочинатися з мовної розминки, яку можна провести у формі гри. Ще на самому початку заняття ігри налаштовують учнів/студентів на подальшу активну мовленнєву діяльність. Але, щоб цей інтерес не зник, слід надавати ігровий лад більшості вправ на занятті, особливо якщо вони пов'язані з запам'ятанням та тренуванням мовних зразків на певну тему, що по суті є не веселим заняттям. Потреба та мотив до дії можуть бути викликані, наприклад, пошуком рішення наявної у грі проблемної задачі, або створення проблемної мовленнєвої ситуації.

**Висновки.** Дослідження науковцями сутності ігрових технологій, розгляд досвіду їх використання в освітній діяльності свідчить про значний освітній та виховний потенціал ігрових технологій.

Гра мотивує прояв інтересу до навчальної діяльності, стимулює творчі якості особистості, підсилює процес пізнання, викликає позитивні емоції, бажання діяти у колективі.

Значний інтерес для викладачів вищих навчальних закладів мають ігрові технології як засіб ефективного вивчення студентами іноземної мови

та один з напрямів підвищення педагогічній майстерності майбутніх викладачів іноземної мови. Тому **перспективними** напрямами наших подальших досліджень є вивчення педагогічних умов використання ігрових технологій у фаховій підготовці майбутніх вчителів іноземної мови.

### **Список використаної літератури**

**1. Арістова Н.** Формування мотивації вивчення іноземної мови у студентів нелінгвістичних навчальних закладів : автореф. дис. ... на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук / Н. Арістова. – К. : Ін-т вищ. освіти АПН України, 2008. – 20 с. **2. Гончаренко С.** Український педагогічний словник / С. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с. **3. Дешева І.** Применение игры для создания положительной мотивации на занятиях по иностранному языку / И. Дешева // Материалы научно-методической конференции «Актуальные проблемы преподавания иностранных языков на неязыковых факультетах высших и средних специальных заведений» 12 – 14 апреля, 2000. – Ижевск., 2000. – 231 с. **4. Зимняя И.** Психология обучения иностранным языкам в школе / И. Зимняя. – М. : Просвещение, 1991. – 219 с. **5. Коньшева А.** Игровой метод в обучении иностранному языку / А. Коньшева. – СПб. : КАРО, Мн. : Изд-во «Четыре четверти», 2006. – 192 с. **6. Панфилова А.** Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. Заведений / А. Панфилова ; под общ. ред. В. Слостенина, И. Колесниковой. – М. : Издат. центр «Академия», 2006. – 368 с. **7. Приставська А.** Ігрові технології навчання / А. Приставська // Англійська мова та література. – 2011. – № 11. – С. 5 – 97. **8. Урок** иностранного языка : учеб. пособие / под ред. Е. Пасова, Е. Кузнецовой. – Воронеж : НОУ «Интерлингва», 2002. – 40 с. **9. Шадриков В.** Познавательные процессы и способности в обучении / В. Шадриков, Н. Анисимова, Е. Корнеева. – М. : Просвещение, 1990. – 142 с. **10. Эльконин Д.** Психология игры / Д. Эльконин. – М. : ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

### **Єфремова О. І. Використання ігрових технологій з метою підвищення мотивації до вивчення іноземної мови**

У статті досліджено проблему використання ігрових технологій, які впливають на підвищення мотивації до вивчення іноземної мови, а саме необхідність формування готовності майбутнього викладача іноземної мови до забезпечення в учнів/студентів мотивації навчання засобами гри. Розглянуто та проаналізовано значення ігрової діяльності під час навчання іноземній мові, розвиток пізнавальних інтересів тих хто навчається. Особливу увагу приділено використанню рольової гри як одного з найкращих засобів підвищення мотивації до вивчення іноземної мови.

*Ключові слова:* ігрові технології, гра, мотивація, пізнавальний інтерес, рольова гра.

**Ефремова О. И. Использование игровых технологий с целью повышения мотивации к изучению иностранного языка**

В статье исследуется проблема использования игровых технологий, которые влияют на повышение мотивации к изучению иностранного языка, а именно необходимость формирования готовности будущего преподавателя иностранного языка обеспечить у студентов мотивацию обучения средствами игры. Рассмотрено и проанализировано значение игровой деятельности во время изучения иностранного языка, развитие познавательных интересов обучающихся. Особое внимание отводится использованию ролевой игры как одного из лучших способов повышения мотивации к изучению иностранного языка.

*Ключевые слова:* игровые технологии, игра, мотивация, познавательный интерес, ролевая игра.

**Yefremova O. I. The usage of gaming technologies with the purpose of the growth of motivation to the foreign language learning**

The problem of the usage of gaming technologies, that influence on motivation growth while learning foreign language is investigated in the article. The importance of the formation of future teacher's readiness to provide the pupil/student with the motivation by means of game is stated. The importance of gaming activity while learning foreign language; the development of learners' cognitive interests; the role play as one of the best means of motivation growth are also taken into consideration.

*Key words:* gaming technology, game, motivation, cognitive interest, role play.

Стаття надійшла до редакції 17.10.2012 р.

Прийнято до друку 21.12.2012 р.

Рецензент – д. п. н., проф. Савченко С. В.

УДК [378.016:80]:37.091.2

**О. Г. Ігнатович**

**ПРОБЛЕМА ФОРМУВАННЯ КОМПЕТЕНЦІЙ САМОСТІЙНОЇ  
НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ**

Становлення сучасної системи освіти, орієнтованої на входження у світовий освітній простір, що відбуваються в Україні зміни не тільки в політичному та економічному житті суспільства, а й у правовій сфері, зумовлюють необхідність перегляду деяких напрямків у професійній підготовці молодих кадрів. В останнє десятиліття у відповідності з програмою соціально-економічного розвитку країни визначилися основні напрямки розвитку вітчизняної системи освіти, здійснено низку кроків,