

УДК: 378.147. 091. 3 – 027. 22: 811.111

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

Пінчук Л.М.

Запорізький національний університет, вул. Жуковського, 66, м. Запоріжжя, Україна

LarisaPinchuk2000@gmail.com

У статті наголошено на педагогічній цінності навчальних ігор як засобу досягнення освітніх цілей; розглядаються переваги використання ігрових педагогічних технологій у процесі навчання англійської мови як другої іноземної на рівні B1 Pre-Intermediate; виділені мовні (лексичні, граматичні, фонетичні) і мовленнєві (творчі) ігри як метод активізації навчальної діяльності; наведено приклади використання навчальних ігор як засобу підвищення мотивації до вивчення іноземної мови.

Ключові слова: ігрові педагогічні технології, формування англійськомовної компетенції, мотивація, навчальні ігри, лексичні, граматичні, фонетичні, рольові ігри.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

Пинчук Л. Н.

Запорожский национальный университет, ул. Жуковского, 66, г. Запорожье, Украина

LarisaPinchuk2000@gmail.com

В статье отмечается педагогическая ценность обучающих игр как средства достижения образовательных целей; рассматриваются преимущества использования игровых педагогических технологий в процессе обучения английскому языку как второму иностранному на уровне B1 Pre-Intermediate; выделены языковые (лексические, грамматические, фонетические) и речевые (творческие) игры как метод активизации учебной деятельности; приведены примеры использования обучающих игр как средства повышения мотивации к изучению иностранного языка.

Ключевые слова: игровые педагогические технологии, формирование англоязычной компетенции, мотивация, обучающие игры, лексические, грамматические, фонетические, ролевые игры.

USING EDUCATIONAL GAME TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF FORMATION OF THE COMMUNICATIVE COMPETENCE IN ENGLISH

Pinchuk L.N.

Zaporizhzhya National University, Zhukovsky str., 66, Zaporizhzhya, Ukraine

LarisaPinchuk2000@gmail.com

The article highlights the pedagogical value of gaming technologies as a means of achieving educational goals in the process of teaching English as a second foreign language at the level of B1 Pre-Intermediate. It analyzes the main types of game technologies for using at English classes; identifies lexical, grammatical, phonetic, role, creative games as a method of activating educational activities. The problem of finding the most effective technologies that are able to achieve their goals is urgently needed today because the pedagogy as the science about the methods and activities of teaching needs updating traditional teaching methods and inculcating modern innovative technologies. The priorities of modern higher education are to teach the students how to study, how to work, how to live. Theoretical and practical aspects of innovative pedagogical techniques of educational process in higher educational institutions are considered in research of A. Aleksyuk, Ya. Boliubash, I. Volkov, I. Dychkivska, M. Yevtukh, I. Ziazun, V. Slastenin, A. Slobodianiuk, M. Fitsula and others. The problem of increasing motivation to study foreign languages using gaming technologies is investigated by such prominent scientists as I. Bim, Ye. Polat, Yu. Pasov, I. Pidkasiy, G. Selevko, M. Sklyarenko, M. Stronin, O. Tarnopolskiy and others. In foreign pedagogical theory and practice the problems of educational technologies are examined by such scholars as J. Harmer, S. Thornbury, H. Mitchell, W. Sharp and others. Gaming technology is an integral part of innovative educational technologies, one of the unique interactive learning methods, that activates and diversifies the learning process. Educational game is a kind of a situational exercise which creates opportunities for multiple repetition of the speech sample that is close to real communication (with its inherent features - emotion, spontaneity, commitment of the speech act). While using educational games at English classes, a teacher should consider certain conditions on how to reach for game technologies effectiveness: the games should be correspondent with the main practical aims of the lesson, they must

be accessible and moderately-used, varied in form: quizzes, contests, virtual tours, roleplays, etc. Students develop their social interaction skills, abilities to work in team, they express their own views and consider the ideas of the others, they learn how to make decisions and solve the problems. Game educational technologies make it possible to diversify everyday learning activities, increasing interest in learning a foreign language.

Key words: gaming pedagogical technologies, formation of the communicative competence in English, motivation, educational games, lexical, grammatical, phonetic, role plays.

Постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями.

Процес входження України у світовий освітній простір вимагає від педагогічної науки оновлення традиційних методів навчання і впровадження сучасних інноваційних технологій. Пріоритетні завдання сучасної вищої освіти – навчити навчатися, навчити працювати, навчити співіснувати, навчити жити. «Навчання навчатися полягає у виробленні вміння оволодівати і оперувати найрізноманітнішою інформацією. Навчання працювати має на меті формування здатності ефективно оволодівати професійними навичками, вміння знаходити вихід у найнепередбачуваніших виробничих ситуаціях, співпрацювати у колективі, співвідносити себе з конкретними фаховими ролями та ефективно їх виконувати. Навчання співіснувати полягає в розвитку таланту до налагоджування соціальних, дружніх, родинних стосунків, виховання здатності до емпатії, персоніфікованих взаємин з іншими людьми. Завданням навчання жити є формування в молодій людини цілісного світогляду і світосприйняття, вміння осмислено бачити особистісний сенс життя, прагнути до духовної зрілості, бути відповідальною за себе, усвідомлювати відповідальність за долю людства» [1, с. 10].

Реалізація поставлених цілей можлива за умов формування здатності цілеспрямовано оволодівати знаннями, необхідними в майбутній професії, уміннями знаходити й аналізувати важливу інформацію, ефективно організовувати самостійну роботу. Студентам вкрай важливо розвивати уміння співпрацювати в колективі на умовах співробітництва, взаємодії і взаємоповаги, ставити перед собою реальні цілі, критично осмислювати свої досягнення, аналізувати можливі прорахунки і знаходити шляхи їх подолання. Ігрові педагогічні технології навчання саме і спрямовані на формування і розвиток усіх цих умінь.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано вирішення цієї проблеми і на які спирається автор.

Теоретичні й практичні аспекти використання сучасних педагогічних технологій у вищих навчальних закладах розглядалися у наукових дослідженнях А. Алексюка, Я. Болюбаша, І. Волкова, І. Дичківської, М. Євтуха, І. Зязюна, В. Сластьоніна, А. Слободенюка, М. Фіцули та ін. Проблему стимулювання мотивації до вивчення іноземної мови із застосуванням ігрових технологій досліджували видатні науковці І. Бім, Є. Полат, Ю. Пасов, І. Підкасістий, Г. Селевко, М. Скляренко, М. Стронін, О. Тарнопольський та ін.

Особливості навчання іншомовного спілкування розглядали зарубіжні науковці Дж. Хармер (*J. Harmer*), С. Торнбері (*S. Thornbury*), Х. Мітчел (*H. Mitchell*), В. Шарп (*W. Sharp*) та ін.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, яким присвячена стаття. Формулювання цілей статті (постановка завдання).

Мета дослідження – визначити особливості використання ігрових педагогічних технологій у процесі формування англійськомовної комунікативної компетенції студентів 2 курсу факультету іноземної філології при навчанні англійської мови як другої іноземної на рівні *B1 Pre-Intermediate*.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу. Ігрові технології є складовою частиною інноваційних педагогічних

технологій, однією з унікальних інтерактивних форм навчання, яка активізує й урізноманітнює навчальний процес.

Основна мета викладання іноземної мови у вищій школі – сприяти оволодінню іноземною мовою як засобом спілкування в різних сферах життя (побутовій, навчальній, виробничій, культурній) для успішного здійснення подальшої професійної діяльності. Володіння іноземними мовами для сучасної людини – це своєрідне вікно у світ нових можливостей для подальшого саморозвитку і самовдосконалення.

Одним із ефективних способів навчання іноземної мови як засобу спілкування є використання на заняттях навчальних ігор. Головна особливість використання навчальних ігор, на думку М. Фіцули, полягає у формуванні в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. «Ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців) [2, с. 248].

Навчальна гра – це своєрідна ситуативна вправа ігрового характеру, при виконанні якої створюються можливості для багаторазового повторення мовного зразка (зразків) в умовах, максимально наближених до умов реального спілкування (з властивими йому ознаками – емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного акту). Ігри під час навчання іноземної мови сприяють вирішенню таких методичних завдань, як створення психологічної готовності учня до мовного спілкування; тренування учнів у виборі потрібного мовного варіанту, що є підготовкою до спонтанного мовлення.

При використанні ігрових технологій на заняттях з іноземної мови слід урахувати певні умови, а саме: відповідність навчальних ігор змісту і практичній меті заняття; доступність і помірність у використанні; етап заняття, на якому доцільно проводити ігри (етап ознайомлення з новим матеріалом, активізації знань, повторення і систематизація вивченого, контролю сформованих навичок тощо) або проведення цілого заняття у формі гри (вікторина, конкурс, віртуальна подорож, рольова гра за темою заняття тощо).

Формування англійськомовної комунікативної компетенції студентів другого курсу факультету іноземної філології здійснюється за автентичним комплексом *“CuttingEdgePre-IntermediateThirdEdition”* by S. Cunningham, переважна більшість завдань якого має комунікативну спрямованість. Проте досвід використання базового підручника на практичних заняттях з другої іноземної мови (англійської) свідчить, що в ньому недостатньо мовних і мовленнєвих завдань ігрового характеру. Нами був розроблений комплекс мовних (граматичних, лексичних, фонетичних) і мовленнєвих ігор за темами основного підручника.

Мета граматичних ігор – навчити правильного вживання в мовленні граматичних структур, що вивчаються, у спеціально створених ігрових ситуаціях, наближених до умов реального спілкування.

Наприклад, з метою активізації вживання в мовленні неправильних дієслів у минулому часі студентам пропонується граматична гра *“Yesterday my friend had a busy day”*. Під час гри викладач пише на дошці декілька дієслів для опису подій учорашнього дня.

E.g. wake up /get up /have breakfast/ put on (a coat) / leave home / catch a bus to go to the university /eat out in the evening, etc.

Студенти по черзі складають речення із запропонованими неправильними дієсловами, вживаючи їх у минулому часі. Умова гри – повторювати всі попередні речення, додаючи своє. Той, хто забув повторити або склав неправильне речення, вибуває з гри.

E.g.

*S1: Yesterday my friend **had** a busy day. He **woke up** at 6 o'clock but **got up** at 7.*

S2: Yesterday my friend **had** a busy day. He woke up at 6 o'clock but got up at 7. He **had** breakfast at 7, **put on** his suit and **left** home.

S3: Yesterday my friend **had** a busy day. He **woke up** at 6 o'clock but **got up** at 7. He **had** breakfast at 7, **put on** his suit and **left** home. He **caught** a bus to go to the university etc.

Грамотична гра “How did you spend your summer holiday?” допомагає навчити студентів правильного вживання питальних речень у минулому часі. Під час гри викладач роздає картки-смужки, у яких студенти однієї команди дописують запитання, наприклад:

_____ in June or July?	Where _____?
Who _____ with?	_____ enjoy your holiday?

Потім викладач збирає смужки, згортає їх у трубочки і складає в коробку. Студенти іншої команди дістають із коробки смужки-запитання і по черзі відповідають. Бали знімаються за помилки у питаннях або відповідях.

Лексичні ігри спрямовані на тренування у використанні лексичних одиниць, що опрацьовувалися за темою заняття; активізацію мовленнєвої реакції, підготовку до усного і писемного мовлення.

Наприклад, лексична гра “Board Race” («Перегони») [4, с. 67]. Гра активізує процес вживання лексики за темою, що вивчається. Під час гри викладач ділить дошку на дві частини для учасників двох команд. Визначається тема гри, наприклад “Your Look” («Твій зовнішній вигляд»). За командою викладача розпочинаються «перегони»: кожен учасник команди повинен написати слово за темою. Виграє та команда, яка написала більше слів за певний проміжок часу. Можна ускладнити гру тим, щоб слова належали до однієї частини мови (іменники, прикметники). Якщо слово написано неправильно – бал не зараховується. По закінченні відведеного часу члени команд спершу підраховують кількість правильно написаних слів, а потім по черзі читають слова, дають їхнє тлумачення, перекладають, називають синоніми, антоніми і складають речення.

E.g. *skin, jaw, belly, forehead, dimples / well-built, overweight, skinny, tall, pretty.*

S1: The word 'overweight' means 'too fat'. Its opposite is 'underweight'.

The sentence: He's still a few pounds overweight.

Зазвичай велике задоволення у студентів викликає лексична гра “Hot seat” («Гаряче місце») [5, с. 78]. Під час гри учасник сідає на стілець, спиною до дошки. Викладач або один зі студентів пише на дошці слово (відповідно до теми заняття). Інші учасники повинні пояснити слово так (у т.ч. і за допомогою невербальних засобів комунікації), щоб той, хто сидить на «гарячому стільці», здогадався, про яке слово мається йдеться.

E.g. (a vacuum cleaner) a machine that cleans floors by sucking up dirt

(time-consuming) taking a long time to do, etc.

Дуже популярною є гра, яка не тільки сприяє розвитку лексичних навичок мовлення, а й покращує увагу і пам'ять студентів. Це – *memory game* ‘I went to the shop and bought...’, під час якої учасники повинні доповнити фразу ‘I went to the shop and bought...’ словом за обраною темою. Кожен наступний учасник повинен повторити усе речення і додати своє слово. Той, хто помилився, вибуває з гри. Ця гра має безліч варіантів залежно від теми, яка вивчається на занятті.

S 1: I went to the shop and bought a shirt.

S 2: *I went to the shop and bought a shirt and jeans.*

S 3: *I went to the shop and bought a shirt, jeans and a cap.*

S4: *I went to the shop and bought a shirt, jeans, a cap and sunglasses, etc.*

Інша лексична гра “*WordSnakes*” («Змійка») спрямована на формування орфографічних навичок. Під час гри представники двох команд шикуються в чергу біля дошки. Представник першої команди пише слово за обраною темою, представник іншої команди повинен придумати слово на останню літеру, якою закінчується слово. Якщо у словах є помилки, команда втрачає бали. Наприклад, “*Word Snakes*” за темою “*Clothes*” («Одяг»):

E.g. *clothes – sneakers – scarf – furcoat – T-shirt – trousers – sock – kerchief, etc.*

Рольові ігри – це своєрідна форма організації колективної навчальної діяльності на заняттях з іноземної мови, спрямована на формування і розвиток мовленнєвих навичок і умінь в умовних ситуаціях, наближених дореального спілкування. Студенти отримують ролі і розігрують сценки відповідно до теми заняття.

Залежно від тривалості гри і складності виконуваного мовленнєвого завдання, рольові ігри можуть бути контрольованими (*controlled role-play*), коли учасники гри використовують заздалегідь запропоновані їм репліки, напів-контрольованими (*semi-controlled role-play*), коли студенти отримують картки з описом сюжету гри і своїх ролей, неконтрольованими (*free role-play*), коли студентам-учасникам гри пропонуються лише тема гри і відповідні ролі.

Більш складним варіантом є напів-контрольовані і неконтрольовані рольові ігри, які відкривають простір для ініціативи і творчості студентів в іншомовній діяльності. Студенти самі вирішують, яким буде сюжет гри, ролі, ситуації. Викладач лише визначає тему, яка співвідноситься з навчальним матеріалом і за необхідності допомагає студентам скласти ситуації для спілкування з використанням мовного матеріалу, що був опрацьований на заняттях.

Так, контрольована рольова гра є найпростішим видом гри і може бути побудована на основі діалогу або тексту. Студентам пропонується діалог-зразок і необхідні для опрацювання лексичні одиниці, граматичні структури мовленнєві кліше. Студенти можуть розіграти запропонований діалог або скласти свій варіант, використовуючи необхідний для засвоєння мовний матеріал. Якщо основою рольової гри є текст, то студентам пропонується обрати ролі персонажів тексту. Цей вид рольової гри доцільно використовувати на заняттях з домашнього читання на етапі контролю розуміння прочитаного тексту. Студенти обирають ролі персонажів книги, складають діалоги і розігрують їх відповідно до змісту прочитаної книги.

Наприклад, у рольовій грі «*Спробуй себе в майбутній професії*» студентам пропонується ролі двох студенток із України і Британії і роль перекладача [3, с. 70]. Студентки розігрують сценку, а «*перекладач*» перекладає з української на англійську і навпаки:

S1: Привіт! Мене звати Ганна. А Вас?

S2: Oh! Pleased to meet you. I'm Helen.

S1: Ви з якої країни?

S2: I'm from Great Britain. And you?

S1: А я з України. Ви навчаєтесь чи працюєте?

S2: I'm a student at Mortimer University.

S1: Що Ви вивчаєте?

S2: Design and Architecture. Where do you study?

S1: Я навчаюсь у Запорізькому національному університеті на факультеті іноземної філології.

S2: What languages do you study?

S1: Англійську, німецьку та іспанську.

S2: Oh!Great! I speak only English!

S1: Рада познайомитися з Вами.

S2: Me too.

Переваги рольових ігор як педагогічної технології полягають у формуванні у студентів особливого ставлення до проблеми «Я і навколишній світ», адже учасники гри одночасно перебувають і в реальному, і у вигаданому світі, що робить гру особливо привабливою. Кожен учасник гри має можливість проявити індивідуальні якості, висловити власну думку не тільки в ігровій ситуації, а і в системі міжособистісних відносин, адже рольові ігри сприяють встановленню доброзичливої атмосфери співробітництва і взаємодії.

Висновки з дослідження і перспективи подальших розвідок у заданому напрямі.

Отже, у процесі ігрової діяльності у студентів розвиваються уміння соціальної взаємодії: уміння співпрацювати в колективі, висловлювати власну точку зору і враховувати думки інших, уважно слухати і виконувати вказівки, приймати самостійні рішення, вирішувати проблемні завдання. Сучасні ігрові педагогічні технології навчання іншомовного спілкування є ефективним педагогічним засобом підвищення мотивації до вивчення мови і культури, сприяють активному використанню в мовленні матеріалу, що вивчається, індивідуалізації і диференціації процесу навчання, дають можливість урізноманітнити заняття, уникати суб'єктивізму в оцінюванні знань, виховувати навички працювати в команді і нести колективну відповідальність за свої досягнення і результат роботи команди загалом. Ігрові технології навчання сприяють засвоєнню знань і накопиченню мовленнєвого досвіду не тільки за необхідністю, а і за бажанням самих учнів, адже вони урізноманітнюють повсякденну навчальну діяльність, підвищуючи інтерес до вивчення іноземної мови.

ЛІТЕРАТУРА

1. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
2. Фіцула М.М. Педагогіка вищої школи. Київ: Академвидав, 2010. 454 с.
3. Пінчук Л.М. Друга іноземна мова (англійська): навч. посіб. / Запорізький нац. ун-т. Запоріжжя: ЗНУ, 2017. 85с.
4. Стайнберг Дж. 110 ігр на уроках англійського язика / пер. с англ. П. А. Сарнова. Москва: Астрель, 2004. 124с.
5. Harmer J. How to teach English. Oxford: Express Publishing, 2008. 253 p.

REFERENCES

1. Dychkivska I. M. Innovatsiyini pedagogichni tehnologii. Kyiv: Akademvydav, 2004.352 p.
2. Fitzula M. M. Pedagogika vyshchoi shkoly. Kyiv: Akademvydav, 2010. 454 p.
3. Pinchuk L. M. Druga inozemna mova (angliyska): navch. posib. / Zaporizky nats. un-t. Zaporizhzhia: ZNU, 2017. 85 p.
4. Stainberg J. 110 igr na urokakh angliyskogo yazyka / per. s angl. P. A. Sarnova. Moskva: Astrel, 2004. 124 p.
5. Harmer J. How to teach English. Oxford: Express Publishing, 2008. 253p.