

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

І.А. Сидоренко

Національний технічний університет України «КПІ»

Навчальна гра вигідно відрізняється від інших методів навчання тим, що дозволяє студентам бути причетними до розробки теми, яку вивчають, спробувати свої сили в конкретних життєвих ситуаціях. Саме під час гри розвиваються навички аудіювання, відбувається закріплення визначеної професійної лексики на основі раніше вивчених правил фонетики, граматики, збільшується діапазон термінологічної лексики за фахом. Будь-яка гра містить елемент несподіванки, а значить мова буде спонтанною. Гра також являє собою ситуативно-варіативну вправу, в яких створюється можливість для багаторазового повторення мовного зразка в умовах, наближених до реального мовного спілкування з притаманними йому ознаками – емоційністю, спонтанністю і цілеспрямованістю впливу.

Навчальна гра імітує спілкування, метою якого є встановлення контактів між людьми для здійснення спільної діяльності. До найтипівіших ситуацій такого спілкування належать обміни поглядами, бесіди, дискусії офіційного та неофіційного характеру, для участі в яких студентам слід уміти запитувати інформацію, виступати перед аудиторією з повідомленням, дискутувати. У формі навчальних ігор можна проводити практичні і семінарські заняття, на яких можна виносити матеріал довільного змісту, уже викладений у лекційному курсі, але який потребує повторення, деталізації і творчого осмислення.

Однак, перед тим як застосовувати гру в навчальному процесі, необхідно чітко з'ясувати, який навчальний матеріал доцільно викладати за допомогою рольових ігор, для якого контингенту студентів їх можна використовувати, як зв'язати гру з іншими засобами навчання, які є в навчальному плані. Для того, щоб навчальна гра приносила бажані результати, вона повинна відповідати як загальному, так і фаховому рівневі підготовки студентів. Ігрова діяльність стає недоцільною, якщо поставлене завдання або тема розмови виходить за межі набутих знань. Необхідно також чітко визначити часові межі проведення гри, відповідно до яких гру можна використовувати на різних етапах проведення заняття – презентації, контроль, розмовна практика і т.д.

Методика проведення ігор має різнобічний характер. Але у будь-якому разі ігри проводяться за певною моделлю, яка складається з таких етапів: підготовка учасників гри; вивчення ситуації, інструкцій, настанов та інших додаткових матеріалів; проведення гри; аналіз, обговорення та оцінка результатів гри.

Етап підготовки учасників гри включає:

- визначення теми гри і опрацювання проблемної ситуації;
- формулювання основної мети гри і встановлення її правил;
- опрацювання конкретних завдань щодо визначення її форм;
- затвердження організації гри та форми її проведення;

- визначення посадових осіб, ролі яких будуть виконуватися під час гри;
- моделювання навчальної ситуації на основі заздалегідь опрацьованих матеріалів;
- видачі учасникам гри, експертам та іншим особам матеріалів, необхідних для вирішення дидактичної проблеми.

Зміст етапу вивчення дидактичної ситуації, інструкцій, настанов і низки інших матеріалів, які потрібні для розв'язання навчальної проблеми, такий:

- вивчення настановних матеріалів;
- збирання додаткової інформації та її систематизація;
- отримання інформації у педагога, експертів;
- здійснення певних контактів між учасниками ігор, коли є така необхідність;
- опрацювання необхідних документів і підготовка навчально-методичної бази.

Відповідальним і змістовним етапом навчальних ігор є аналіз, обговорення та оцінка результатів гри. На цьому етапі здійснюється обмін думками, дискутування, захист учасниками ігор своїх рішень і висновків, остаточний підсумок результатів гри.

При розподілі командних ролей варто робити так, щоб роль допомагала неавторитетним зміцнити авторитет, неактивним - проявити активність, недисциплінованим - стати організованими, студентам, котрі чимось себе скомпрометували - повернути втрачений авторитет, новачкам - проявити себе, подружитися з усіма.

На початковому етапі навчання у ВНЗ найбільш поширеною є рольова гра, для участі в якій студенти отримують необхідні репліки, які вони повинні об'єднати в змістовий контекст. Така гра допомагає закріпити, контролювати та коректувати знання, навички та вміння. Необхідно пам'ятати, що легка гра нестимулює діяльність її учасників. Більш складною формою рольової гри є гра-завдання, яка сприяє розвитку творчих здібностей студентів, стимулює їх інтелектуальну діяльність, вчить прогнозувати та перевіряти правильність своїх рішень. Учасники отримують загальний опис сюжету та опис своїх ролей. Вони повинні не лише обмінюватися інформацією у процесі рольового спілкування, але й передбачити поведінку свого партнера й відповідно реагувати. Тому рольові ігри на заняттях з іноземної мови часто містять елементи соціального тренінгу, які необхідні для формування соціальних навичок спілкування.

Ефективна рольова гра забезпечує високу активність кожного учасника навчального процесу. Незважаючи на те, що різні ролі відрізняються об'ємом рольових реплік, кожен із учасників бере активну участь в ігровій діяльності, навіть якщо він отримує невеликі за змістом ролі. Для успішного проведення рольової гри необхідна постійна концентрація уваги всіх студентів за її перебігом. Для того, щоб вчасно й правильно виступити зі своєю реплікою, навіть ті учасники, які мають невелику роль, повинні постійно зосереджуватися над отриманою інформацією, обробляти й оцінювати її. Перевага рольової гри над іншими методами навчання полягає в тому, що надто сором'язливим і невпевненим у собі студентам легше говорити, "сховавшись"

за роль. Відповідно знімається психологічна напруга учасників гри, підвищується їхня комунікабельність. Роль викладача в процесі гри постійно змінюється. На початку гри він активно контролює діяльність учасників, але поступово його роль зводиться до ролі активного спостерігача. Саме на викладачеві лежить відповідальність за успіх гри. Він повинен чітко визначити цілі гри та її складові елементи, створити такі умови, коли досягається максимальна зацікавленість студентів. Пряме втручання викладача в процес гри, наприклад, виправлення помилок, обмежує свободу дій учасників та уповільнює ігрову діяльність. Якщо ж студенти мають труднощі щодо певних висловлювань, викладач може виступити в ролі суфлера, підказуючи відповідне слово чи фразу.

Також на початковому етапі навчання у ВНЗ слід використовувати рольові ігри, спрямовані на формування лінгвістичної та комунікативної компетенції студентів. Оскільки учасники процесу навчання уже володіють певним рівнем лексичних та граматичних знань, здобутих у середній школі, наша мета – розвинути, активізувати й закріпити ці знання у комунікативній діяльності.

Студентам старших курсів навчання доцільно пропонувати проведення ділових ігор, зміст яких стосується їхньої майбутньої професійної діяльності. На заняттях організують круглі столи, диспути. Такі ігри сприяють розвитку комунікативних навичок, необхідних для роботи з діловими партнерами. Крім того, виконання творчих завдань, розв'язання проблемних ситуацій орієнтують майбутніх фахівців на досягнення ефективних результатів в їхній професійній діяльності, яка імітується. Вибір тем тут необмежений і залежить від власного творчого підходу викладача.

Важливо також зазначити, що успішне проведення навчально-рольової гри значною мірою залежить від якості роздаткового матеріалу, ефективна організація якого може створити, підтримати і підвищити комунікативну мотивацію студента. Викладач має відбирати актуальний та цікавий матеріал використовуючи різні види вербально-зобра-жальних опор з метою посилення наочності створеної професійно орієнтованої ситуації.

У якості додаткових матеріалів, які допоможуть візуалізувати та проаналізувати запропоновану професійно-орієнтовану ситуацію, в межах якої представлена навчально-рольова гра, можна використовувати статті, відеоматеріали, аудіозаписи, що містять корисну та більш детальну інформацію про професійно-орієнтовану ситуацію. Наявність достатнього обсягу необхідної інформації стимулює жваву дискусію, заохочує студентів до обміну думками, сприяє активній участі у навчально-рольовій грі.

Література:

1. Ананьева Е.Г., Алексеев В.Е, Губенков С.Ю. и др. Методологические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. М., 1991. – С. 40-82.
2. Трайнев В.А. Деловые игры в учебном процессе. Методологические разработки и практика проведения. – Москва: Изд. Дом “Дашков и К”, 2002. – 359с.

