

**Ахмад Інна**

*Національний технічний університет України «КПІ»*

## **МЕТОД ІГРИ У НАВЧАННІ СТУДЕНТІВ НЕМОВНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ**

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

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. 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 можливо додати лексичні вправи та тексти. Тексти розділені на три або чотири частини. Більшість лексичних вправ виконано за методикою піддібрання визначення до лексичної одиниці. Для успішного виконання цих вправ студенти повинні 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 можливо використання двох способів проведення рольової гри.

При однаковому рівні володіння студентами всі учасники гри приймають однаково активну участь у грі. При бажанні можливо використати роль репортерів, завдання яких написати статтю, або зробити доповідь. Можливо також розділити групу на головних доповідачів, репортерів, учасників дискусії та публіку.

Головні доповідачі виконують більшу частину говоріння, так як вони особисто зацікавлені в тих чи інших проектах і мають свої інтереси.

Основною метою використання ігрового методу є створення мотивації досягнення успіху в навчанні. Умовою успіху в розвитку мислення є висока пізнавальна активність учнів. Як же добитися 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 відчувати радість пізнання!

Відповідь однозначна – гра як важливий засіб пізнання світу повинна найактивніше використовуватись в навчальному процесі. Гра ні в якому разі не терпить примусу і є процесом суто добровільним і перевага ігрових прийомів з іншими формами навчання полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для учня, тобто мотивує до навчання непомітно, не потребує ні яких способів насилля над особистістю.

Гравці зацікавлені ігровим результатом, тільки викладач чітко уявляє для чого це потрібно, чітко визначає методику, 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»

В 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 по темі 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, наслідках 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 відстоювати свою думку, прислуховуватись до думки інших.

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

Ігрові методи навчання, доцільно розділити на операційні і рольові. Операційні ігри аналогічні методу аналізу проблемних ситуацій, але вони спонтанні. Операційні ігри 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 відносяться ділові і управлінські. В цих іграх виражений аспект інструментального навчання, але міжособистісний аспект обмежений у порівнянні з реальністю, тому ігрова модель спрощує зіткнення навчаючого з дійсністю. Ділова гра - це в певному розумінні репетиція виробничої або громадської діяльності людини. Вона дає можливість програти практичну 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.