

**ВАЖЛИВІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ
ПРИ ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВИЩІЙ ТЕХНІЧНІЙ ШКОЛІ
IMPORTANCE OF USE OF THE EDUCATIONAL GAME METHOD
WHILE LEARNING FOREIGN LANGUAGE IN HIGHER TECHNICAL
SCHOOL**

I. Сидоренко

викладач кафедри англійської мови технічного спрямування №1

Національний технічний університет України

“Київський політехнічний інститут”

Abstract. The given thesis represents the investigation dedicated to the problem of interactive methodologies and technologies of teaching. We examined the main advantages of such technologies and their developing potential for critical thinking, imagination, general culture of education, social behavior, ability to make decisions. Also, attention was given to the basic principles of interactive method and its application in educational process. The central point of given paper is game method, its functions, methodology of introduction, the most important principles which should be introduced in order to motivate and stimulate students. We made a conclusion that game method is irreplaceable to stimulate cognitive thinking and to develop professionally oriented skills.

Методика викладання іноземних мов у вищій технічній школі завжди дуже чутливо реагувала на соціально-економічні та соціокультурні зміни у суспільстві. Кожен із відомих методів викладання іноземної мови свого часу вважався новаторським, але трансформації у суспільстві та прорив науково-технічної революції змінює соціальне замовлення щодо якості підготовки фахівців, і таким чином, змінює прийоми та методи підготовки випускників вищих технічних навчальних закладів.

На сучасному етапі викладачі іноземних мов повинні усвідомлювати переваги інтерактивних методик та технологій викладання, у яких закладено

розвиваючий потенціал: здатність розвивати у студентів вищої технічної школи критичне мислення, збагачувати уяву та почуття, вдосконалювати загальну культуру спілкування та соціальну поведінку загалом. Саме інтерактивні технології навчання іноземним мовам створюють необхідні передумови як для розвитку мовленнєвої компетенції таких студентів, так і для формування умінь приймати колективні та індивідуальні рішення.

Базовим принципом інтерактивного методу є принцип колективної взаємодії, згідно з яким досягнення студентами комунікативних цілей відбувається через соціально-інтерактивну діяльність: дискусії та обговорення, діалоги та рольові ігри, імітації, імпровізації та дебати. Така діяльність відповідає особистісно-орієнтованому підходу до навчання, при її виконанні забезпечується позитивний вплив колективу на особистість кожного студента, формуються сприятливі взаємовідносини у навчальній групі.

З іншого боку, спільна соціально-інтерактивна діяльність дозволяє кожному студентові максимально проявити свої інтелектуальні здібності, заохочує самостійність та ініціативність в ухваленні рішень. Вона поєднує співробітництво мовленнєвих партнерів та керованість дій студентів з боку викладача, передбачає відмову від стандартних шляхів вирішення комунікативних завдань, забезпечує інтенсивну мовленнєву практику студентів у відносно вільній творчій атмосфері.

Практичний досвід показує, що використання в навчальному процесі інтерактивних технологій навчання допомагає студентам досягти плавного переходу від набуття лексичних мовленнєвих умінь у процесі комунікації, збільшить діапазон термінологічної лексики за фахом, зробить процес навчання цікавим, пізнавальним та професійно-спрямованим. Інтерактивні технології навчання стимулюють когнітивні процеси та активізують мовний і мовленнєвий матеріал в іншомовному спілкуванні студентів, розвивають їхні творчі здібності і професійно-орієнтовані вміння в наближених до реальних умов.

При виборі інтерактивних методик навчання на старших курсах технічного вузу необхідно враховувати той факт, що знання, отримані дорослою людиною, набувають цінності тоді, коли допомагають у вирішенні реальних життєвих і професійних проблем, сприяють особистісному самовизначенню та самореалізації людини.

Рольові ігри вигідно відрізняються від інших методів навчання тим, що дозволяють студентам бути причетними до розробки теми, яку вивчають, спробувати свої сили в конкретних життєвих ситуаціях. При цьому треба підкреслити, що рольові ігри не замінюють традиційні методи навчання, а раціонально їх доповнюють.

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.

За допомогою навчальних ігор можна змодельовати адекватні умови для придбання навичок фахівця. При цьому навчання має колективний характер. Під час ділових ігор студенту пропонується виконувати дії, що є основою його професійної діяльності. Відмінність полягає в тому, що результати прийнятих ним рішень відбиваються на моделі, а не в реальній ситуації. Це дає можливість не боятися негативних результатів прийнятих рішень, кілька разів повторювати визначені дії для закріплення навичок їх виконання.

Навчальні педагогічні ігри використовуються для вибору оптимальних рішень, що навчають методам і прийомам діяльності в реальних умовах. Ця гра потребує від учасників знань не тільки конкретної теми, а й основ педагогіки і психології. У формі таких ігор можна проводити самостійну роботу студентів, практичні і семінарські заняття, на яких можна виносити матеріал довільного змісту, уже викладений у лекційному курсі, але який потребує повторення, деталізації і творчого осмислювання.

Основні інтереси студентів технічного профілю лежать саме в сфері їхньої спеціальності, і вони найчастіше розглядають іноземну мову як засіб

розширення своїх професійних умінь. У навчальній грі одними з провідних є принципи спільної діяльності й діалогічного спілкування учасників, послідовна реалізація яких забезпечує активне розгортання змісту цієї гри. Таким чином учасники самостверджуються не тільки як особистості, але й насамперед як фахівці в галузі своєї трудової діяльності.

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. До того ж на інтегрованих заняттях "Переклад + іноземна мова" вони виступають перекладачами в описаних ситуаціях, у них формуються навички виявляти та долати мовні труднощі відтворення того чи іншого аспекту мови оригіналу у мові перекладу, а також розуміти та передавати широкий спектр понять, що виражають вибачення, вдячність, оцінку і т.п. У діловій грі, в якій задіяні "перекладачі", можуть бути залучені всі студенти групи з різним ступенем участі, що залежить від їхніх психологічних особливостей та навчальних можливостей. Останні зумовлюють, поміж іншим, використання ТЗН у навчанні аудіювання та техніки усного перекладу. На інтегрованому занятті переклад виступає засобом перевірки почутого/ прочитаного і видом мовленнєвої діяльності, що формує навички безпосередньо професійного спрямування.

Ігри виконують функцію виявлення й оцінки знань і вмінь студентів, навчають їх комунікативності. Саме під час гри відображаються різні аспекти майбутньої професійної діяльності студентів, розвиваються навички аудіювання й звичайно, головна функція навчальної гри – розмовна практика спрямована на закріплення визначеної професійної лексики на основі раніше вивчених правил фонетики, граматики. Таким чином, навчальна гра створює умови для позитивної мотивації студентів і активізує процес навчання.

Література:

1.Г.В. Барабанова Когнітивно-комунікативна модель навчання професійно-орієнтованого читання іноземною мовою в немовному вузі/Іноземні мови N1,2004-С.20-31.

2. Пометун О.І. Інтерактивні технології навчання:теорія, практика, досвід: метод. посіб./О. Пометун, А. Пархоменко. – К.:АПН, 2010. – С120-140.