

МОВНА ГРА ЯК ШЛЯХ РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ НЕМОВНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Парахневич А.О.

викладач

Національний технічний університет України «КПІ»

Добре відомо, що у володінні іноземною мовою комунікативна компетенція відіграє чи не найголовнішу роль: вміння коректного вербального формулювання думки, донесення своєї точки зору до адресата повідомлення та логічного і послідовного викладу інформації цінується реципієнтами не менш аніж знання граматичних норм мови.

На сьогоднішній день в процесі навчання іноземної мови студентів немовних спеціальностей проблема розвитку комунікативної компетенції набуває все більшої актуальності. Студентам важко усвідомити необхідність розмовних навичок і умінь, а викладачеві, в свою чергу, важко знайти правильний та сучасний підхід. Вже відомі методики, що набули широкого застосування: переказ спеціалізованих текстів, підготовка усних тем, пояснення значення термінів та слів та ін., стають все менш ефективними, оскільки сприймаються учнем не інакше як домашнє завдання, а не як саме те, що допоможе йому у повсякденному спілкуванні.

І насправді, сучасні тенденції у педагогіці та методиці навчання іноземної мови не тільки вимагають від викладача докладати більш зусиль у підготовці до заняття (розробляти та використовувати електронні матеріали, презентації тощо), але й надають йому набагато більше простору для використання фантазії та зміни звичного перебігу заняття. А для розвитку саме комунікативних навичок та умінь можна використовувати мовні ігри, які допоможуть не тільки подолати мовний бар'єр, а й певні комплекси, що можуть виникати у студента у зв'язку з невпевненістю у собі та у своїх знаннях. Слід зазначити, що правила ігор, розглянутих далі, можуть варіюватись та змінюватись згідно з рівнем оволодіння іноземною мовою.

1. Коли ти у дошки – швидкість понад усе (“Board Race”)

Гра підходить для студентів усіх рівнів оволодіння іноземною мовою. Її можна використовувати як для перевірки лексичного матеріалу за певною тематикою, так і для словникового запасу взагалі[1].

Грати доволі легко:

- Студенти діляться на дві команди.
- Викладач пише на дошці тему, слова котрої студентами були вивчені заздалегідь або були надані на минулому занятті. Дошка ділиться на дві частини.
- Гравцям виділяється час на повторення лексики (від двох до п'яти хвилин).
- З кожної команди обирається гравець, що піде до дошки.

- За хвилину, що надається студентам, вони повинні написати якомога більше слів (словосполучень), які відповідають темі.

- Після того, як слова будуть написані, гравець команди в голос зачитує їх. Помилки в написанні або/та вимові рахуються як мінус один бал кожній команді. Виграє та команда, що набере більше балів.

2. “Alias”

Ця настільна командна гра вже набула широкої популярності та визнання у молоді. В неї весело та легко грати. Крім того, вона здатна розвивати комунікативні навички учнів[2]. За відсутності англійської версії гри, викладач може самостійно розробити її прототип. Оскільки існує багато варіантів груп слів, що треба пояснити («Абстрактні іменники – ідеї, поняття», «Професії», «Емоції», «Дієслова», «Прикметники» тощо), викладач може підбирати лексику та формувати списки слів, які студенти здатні не тільки зрозуміти, а ще й пояснити.

- Викладачем підбирається належна кількість слів за певною лексичною тематикою (або тематиками).

- Формуються картки: від 5 до 10 слів на кожній (бажано, щоб карток було не менше 10).

- Студенти діляться на дві команди.

- З кожної команди обирається один учасник, що буде пояснювати слова.

- Гравцеві надається хвилину (або більше – в залежності від рівня знань аудиторії), за яку він пояснює слова з картки.

- За кожне відгадане слово команда отримує бал.

- У випадку, якщо одна команда не може відгадати слово, ця можливість надається іншій.

- Виграють ті, хто набере більше балів за гру.

3. Шибениця (“Hangman”)

Так, відома з дитинства гра може допомогти студентам у розвитку комунікативних здібностей [1]. Краще всього її використовувати або як розігрів перед початком заняття задля зацікавлення та налаштування студентів на продуктивну роботу, або у кінці заняття в якості продуктивного та веселого завершення. Правила гри усім відомі:

- Викладач загадує слово, рисками на дошці вказує кількість літер у слові.

- Можна дати студентам підказку, з якої лексичної теми слово.

- Студенти називають літери, якщо вгадують – літери вписуються над рисками, якщо ні – частинами малюється шибениця.

- Якщо малюнок шибениці завершено – викладач виграв, в іншому випадку перемогу здобувають студенти.

Розглянувши ці найпростіші та досить цікаві варіанти ігор, можна зробити висновок: з їхньою допомогою можна не лише розвивати комунікативну компетенцію студентів, але й зацікавити їх у навчанні,

побудувати дійсно товариські стосунки з групою, і насамперед, показати студентам, що навчання може бути водночас веселим і продуктивним.

Література:

1. 10 Best Games for ESL Teachers Abroad [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.gooverseas.com/blog/10-best-games-esl-teachers>
2. Alias (board game) [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://en.wikipedia.org/wiki/Alias_\(board_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Alias_(board_game))