

УДК 348.147:811.111

## **ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ СИТУАЦІЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА НЕМОВНИХ ФАКУЛЬТЕТАХ ВНЗ**

*Удовенко І.В., канд. філол. наук,  
Котова А.В., канд. пед. наук (Харків)*

У статті висвітлено роль ігрових ситуацій як засобу організації мовленнєвої діяльності студентів англійською мовою. Проаналізовано основні функції гри (навчальна, мотиваційно-збуджувальна, орієнтувальна, компенсаторна, виховна). Встановлено, що ігри на заняттях з англійської мови можна поділити на такі категорії: ігри, спрямовані на засвоєння лексичних одиниць; ігри, спрямовані на закріплення граматичного матеріалу; комунікативні ігри, які спрямовані на розвиток монологічного та діалогічного мовлення студентів.

**Ключові слова:** англійська мова, ігрова ситуація, немовний факультет, студенти.

**Удовенко И.В., Котова А.В. Использование игровых ситуаций во время изучения английского языка на неязыковых факультетах.** В статье освещается роль игровых ситуаций как способа организации речевой деятельности студентов на английском языке. Проанализированы основные функции игры (обучающая, мотивационно-возбуждающая, ориентировочная, компенсаторная, воспитательная). Установлено, что игры, которые проводятся во время занятий по английскому языку, можно разделить на три категории: игры, направленные на усвоение лексических единиц, игры, направленные на закрепление грамматического материала, коммуникативные игры, цель которых развитие монологической и диалогической речи студентов.

**Ключевые слова:** английский язык, игровая ситуация, неязыковой факультет, студенты.

**Udoenko I.V., Kotova A.V. The Usage of Game Situations in the Process of Learning English at Non-linguistic Departments.** The role of game situations as the means of students' English speech organization has been presented in the article. The main functions of games (educational, motivational and excitory, indicative, compensatory, educative) have been analyzed. It has been established that there are three main categories of games held in English classes: games directed to mastering lexical units, games directed to learning grammar structures,

communicative games aimed at the development of students' monologue and dialogue speech.

**Key words:** English language, game situation, non-linguistic department, students.

Сучасний етап розвитку українського суспільства пов'язаний із постійним збільшенням вимог до спеціалістів, які працюють у різних галузях науки та техніки. Молодий фахівець не тільки має володіти ґрунтовними знаннями з обраної спеціальності, вміти творчо використовувати їх у практичній діяльності, проявляти такі риси характеру, як самостійність, цілеспрямованість, гнучкість у прийнятті рішень, а й вільно володіти однією або кількома іноземними мовами. Відомо, що сьогодні мовою міжнародного спілкування є англійська, отже більшість студентів немовних факультетів обирають саме цю мову під час навчання в університеті.

Провідними методистами з англійської доведено, що вивчення мови у ВНЗ не має зводитись тільки до вивчення граматичних правил, читання та перекладу літератури за фахом. Одним із найважливіших завдань викладача англійської мови вищої школи є також розвиток мовленнєвої діяльності студентів. Досягненню цих цілей значною мірою сприяє застосування ігрових ситуацій під час аудиторних занять, адже саме гра надає можливості створити умови максимально наближені до реальних ситуацій, має елемент непередбачуваності, що сприяє розвитку мовленнєвих умінь студентів.

Питання використання ігор у навчальному процесі досить широко висвітлювалось у педагогічній літературі. Так, В. Кирилюк було розроблено класифікацію навчально-рольових ігор під час вивчення англійської мови, Н. Данкевич, Н. Лешньова, О. Кобзар, О. Русанова розглядали особливості проведення рольових ігор під час вивчення англійської мови. Разом з тим, на наш погляд, доцільно більш детально зупинитися на деяких моментах проведення рольових ігор саме на немовних факультетах університетів.

Отже, **метою статті** є визначення особливостей застосування рольової гри на немовних факультетах університетів під час вивчення англійської мови.

**Виклад основного матеріалу.** Доведено, що ефективність навчання студентів значною мірою залежить від того, наскільки цікаво

проходить їх навчально-пізнавальна діяльність. Під час вивчення англійської мови однією із рушійних сил активізації пізнавального процесу студентів виступають ігри, які сприяють виникненню у студентів мотивації до навчання, вільному спілкуванню англійською мовою, подоланню сором'язливості під час спілкування.

Аналіз педагогічної літератури дозволив виділити основні функції, які виконує рольова гра під час навчального процесу у вищій школі. Зокрема, науковці виділяють навчальну, мотиваційно-збуджувальну, орієнтувальну, компенсаторну, виховну функції [2].

Так, навчальна функція гри полягає у закріпленні набутих студентами знань, сприяє розвитку діалогічного та монологічного мовлення молодих людей. Мотиваційно-збуджувальна функція проявляється у стимулюванні студентів до виконання того чи іншого виду навчальної діяльності, активізації резервних можливостей особистості. Орієнтувальна функція спрямована на навчання студентів планувати свою мовленнєву діяльність, вчить слухати інших учасників гри та працювати в команді. Компенсаторна функція полягає у наданні можливості спілкуватися англійською мовою за відсутності мовного середовища. Виховна функція гри спрямована на розширення світогляду студентів, прищеплення поваги до думки інших учасників гри, формування особистості молодої людини [2: 50].

Педагоги підкреслюють, що проведення ігор під час занять з англійської мови має низку переваг порівняно з іншими методами роботи, адже у невимушеній атмосфері студенти вчаться швидше і краще. До того ж, ігри сприяють наближенню навчальної діяльності до реальних умов спілкування, надають можливість сором'язливим або невпевненим у своїх знаннях студентам висловити власну точку зору, свої почуття та думки, сприяють створенню в академічній групі атмосфери взаємодовіри, знімають напругу та надихають на нові ідеї [5: 55].

Досвід роботи у вищому навчальному закладі засвідчує, що ігри, які використовуються у навчальному процесі ВНЗ, можна поділити на такі категорії:

- ігри, спрямовані на засвоєння лексичних одиниць;
- ігри, спрямовані на закріплення граматичного матеріалу;
- комунікативні ігри, які спрямовані на розвиток монологічного та діалогічного мовлення студентів.

Але, незважаючи на спрямованість дидактичної гри, викладачу необхідно дотримуватися низки дидактичних вимог під час її проведення, а саме: 1) чітко визначати мету гри; 2) максимально наближувати ігрові ситуації до реальних умов; 3) урахувати інтелектуальну та емоційну складову свідомості студентів під час проведення гри, створювати психологічно комфортну атмосферу в академічній групі; 4) методично доцільно готувати проведення гри, адже, коли завдання є занадто легким або складним, проведення дидактичної гри не є ефективним тощо [1].

Наведемо кілька прикладів. Так, під час вивчення студентами з невисоким рівнем комунікативної компетенції англійської мови теми “My working day” активізації пізнавальної діяльності студентів сприяє проведення у групі гри “Everyday Actions”. Під час цієї гри студенти працюють у парах, викладач роздає їм набір карток, на яких зображені повсякденні дії людини (як вона прокидається, снідає, йде на роботу тощо). У ході гри студенти мають розташувати картки у тому порядку, який відповідає їх типовому робочому дню, та розповісти про це студенту, з яким працюють у парі [6: 21].

Зі студентами з більш високим рівнем навченості доцільно проводити ігри, спрямовані на засвоєння лексичних одиниць, пов'язаних з їхньою майбутньою спеціальністю. Зокрема, досвід роботи на немовних факультетах Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна та Харківського державного університету харчування та торгівлі засвідчив, що студенти активно беруть участь у грі “Explain the word”, під час якої мають пояснити термін зі спеціальності, не називаючи його. Активізації гри сприяє розділення академічної групи на дві підгрупи та виділення лімітованого часу (наприклад, 1 хвилина) на пояснення трьох – п'яти термінів.

Як відомо, чільне місце в оволодінні студентами англійською мовою посідає граматики. Причому, сучасні методисти наголошують на тому, що виконання тільки репродуктивних вправ або вправ підстановчого характеру не є достатньо ефективним, та підкреслюють, що навчання граматики має проводитися невідривно від мовленнєвої діяльності студентів [4: 91]. Цьому сприяє проведення різноманітних граматичних ігор, спрямованих на закріплення граматичних навичок. Зазначимо, що невичерпним джерелом цікавих та ефективних

дидактичних матеріалів вважаємо методичну літературу видавництва Pearson, яке представляє цікаві розробки для вивчення як лексики, так і граматики англійської мови.

У межах даної роботи наведемо лише кілька прикладів, які, на нашу думку, сприяють інтенсифікації навчального процесу та кращому засвоєнню граматичних конструкцій.

Досвід роботи на немовних факультетах ВНЗ засвідчив, що студенти з не дуже високим рівнем володіння мовою не завжди розуміють різницю між часами групи Indefinite та Continuous. Розумінню цієї різниці сприяє граматична гра “Present Indefinite or Present Continuous”. Для проведення цієї гри викладач розділяє академічну групу на підгрупи з 3-4 осіб та видає два набори карток (Job Cards and Action Cards), на яких зображені одні й ті ж люди. Студенти кладуть картинки Job Cards на середину столу так, щоб не було видно малюнку, та розподіляють між собою Action Cards, на яких зображено, що саме у цей момент робить людина. Після цього один із студентів бере одну із Job Cards, не показуючи її іншим учасникам гри, та описує, що саме він бачить на картинці. Мета цієї гри – з’єднати Job Cards та Action Cards. Досвід роботи засвідчив, що проведення цієї гри сприяє розумінню студентами різниці не тільки між Present Indefinite та Present Continuous, але й розумінню цих граматичних форм часу [7].

Під час вивчення зі студентами майбутнього часу та обставин часу ефективною вбачається гра “Be the Last”. Під час цієї гри викладач пропонує відповісти студентам на такі питання: *What will you do if you are lost in the forest?*

*if you win a lot of money? тощо*

Перемагає той студент, чия пропозиція була останньою, та хто не допустив помилок у граматичних конструкціях. Необхідно зазначити, що темп гри має бути досить швидким, що сприяє активізації розумової діяльності студентів.

Підкреслюючи корисність та необхідність проведення ігор, спрямованих на вивчення лексики та граматики, зазначимо, що особливу увагу на немовних факультетах ВНЗ необхідно приділяти розвитку мовленнєвої діяльності студентів, пов’язаної безпосередньо з їх майбутнім фахом.

Вважаємо, що розвитку мовленнєвих навичок із використанням спеціальної лексики сприяє гра “Наукова конференція”, яка проводиться зі студентами старших курсів. Ця гра складається із трьох етапів: підготовчого, ігрового та заключного. На підготовчому етапі зі студентами опрацьовується необхідний лексичний матеріал, розподіляються ролі між студентами. Для цього студентам роздають картки, на яких записано їх завдання та чітко сформульовано їх комунікативну роль, але не вказані засоби для її виконання. Студенти можуть отримати роль голови конференції, доповідачів або опонентів. Зазначимо, що картки видаються з урахуванням не тільки знань англійської мови, але й індивідуальних особливостей студентів.

Як правило, доповіді базуються на курсових роботах або наукових інтересах студентів, мета опонентів – висловити власну точку зору та поставити запитання. Підкреслимо, що у процесі даної гри студенти не тільки засвоюють спеціальні мовленнєві навички, але й знайомляться з етичними нормами проведення наукових дискусій.

На заключному етапі проводиться обговорення підсумків гри, оцінювання мовленнєвої діяльності студентів, оцінюється ініціативність та активність учасників, проводиться робота над типовими помилками, що зустрічалися у мовленні студентів [3].

Отже, можна зробити висновок, що ігрові ситуації сприяють значній інтенсифікації навчального процесу, кращому засвоєнню навчального матеріалу та розумінню того, як саме необхідно вживати навчальний матеріал у живому спілкуванні англійською мовою.

У подальшому доцільно більш ґрунтовно зупинитися на іграх, які сприяють закріпленню граматичних навичок у студентів із середнім рівнем володіння англійською мовою.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Данькевич Л.Р. Рольова гра як засіб підвищення якості мовленнєвої практики [Електронний ресурс] / Л.Р. Данькевич, Н.Ю. Ямнич. – Режим доступу : [http://archive.nbuv.gov.ua/portal/SOC\\_Gum/nvnau\\_ppf/2010\\_150/10dlr.pdf](http://archive.nbuv.gov.ua/portal/SOC_Gum/nvnau_ppf/2010_150/10dlr.pdf)
2. Кирилюк В.В. Класифікація навчально-рольових ігор при вивченні англійської мови та їх педагогічна сутність / В.В. Кирилюк // Педагогічні науки : зб. наук. пр. – СумДУ, 2009. – № 9. – С. 49–52.

3. Кобзар О.І. Рольова гра як засіб формування навичок наукової дискусії англійською мовою / О.І. Кобзар, Н.О. Лешньова // Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти. – 2012. – Вип. 20. – С. 78–83.
4. Мойсеєнко Н.Г. Місце та роль граматики у формуванні комунікативних навичок студентів економічних вищих навчальних закладів / Н.Г. Мойсеєнко, Л.В. Сізова // Науковий вісник гуманітарного наукового університету. – 2011. – № 3. – С. 90–91.
5. Русанова О.О. Елементи індивідуалізації навчання іноземної мови через рольові ігри / О.О. Русанова // Вісник Житомир. держ. ун-ту. Серія Педагогічні науки. – 2009. – Вип. 44. – С. 55–58.
6. Hadfield J. Elementary Vocabulary Games / J. Hadfield. – London : Pearson, 2005. – 128 p.
7. Hadfield J. Elementary Grammar Games / J. Hadfield. – London : Pearson, 2003. – 120 p.