

5. Гальцова Н. П., Мезенцева Т. И., Швадленко И. А. В.10. Серия: Педагогика, 2006. — 13-18 с.

6. Хужаниязова Г. Ю. Innovative technologies and the teaching of foreign languages // Молодой ученый. — 2016. — №12.4. — С. 117-120.

*Суїма І.П.*

*Дніпропетровський національний університет імені Олеся Гончара*

*м. Дніпро, Україна*

*E-mail: [Suima-irina@mail.ru](mailto:Suima-irina@mail.ru)*

### **Роль ігор на практичних заняттях з іноземної мови.**

На сучасному етапі розвитку вищої школи опанування іноземної мови розглядається як надбання комунікативної компетенції на базі сформованої лінгвістичної компетенції. «Комунікативно-орієнтоване викладання мов має на меті не тільки дати учням практичні знання граматики та лексики мови, що вивчається (target language), але також розвинути у них розуміння того, як відповідна мова використовується для спілкування» [1].

Усно-мовленнева комунікативна компетенція передбачає здатність слухати, розуміти, розмовляти. Комунікативна компетенція є метою та результатом навчання, але цей результат стає реальним лише при наявності сформованої лінгвістичної компетенції та високої вмотивованості учнів [2].

Оволодіння засобами спілкування (фонетичними, лексичними, граматичними) спрямоване на їх практичне застосування у процесі комунікації, відповідно, засвоєння умінь говоріння, аудіювання, читання та письма здійснюється переважно шляхом реалізації цих видів мовленнєвої діяльності у процесі навчання в умовах, що моделюють ситуації реального спілкування [5, с. 39]. Тому актуальним є дослідження методики використання комунікативного підходу, що зумовлює цілі, принципи, зміст і методи навчання іноземних мов, вони ж, у свою чергу, реалізуються в конкретних методичних прийомах. Одним з найбільш ефективних і доцільних прийомів при роботі зі студентами є ігри.

Сучасні автентичні навчальні матеріали пропонують велику кількість найрізноманітніших ігор, у тому числі спрямованих на закріплення граматичних структур та лексики, але головним чином на розвиток різних видів усного спілкування [3-8]. Ігри формують основні синтаксичні моделі висловлювання, вміння поставити питання, відповісти на питання, висловити власну думку, сформулювати комунікативну інтенцію (наказати, запропонувати, аргументувати, заперечити, погодитися).

Застосування ігор на заняттях з іноземної мови є ефективним засобом привертання та утримання уваги. Ігри знімають психологічний бар'єр страху перед спілкуванням, дають можливість використовувати мову в реальних життєвих ситуаціях. Ігри забезпечують ефективне поєднання мотивації і можливості для розмовної практики. Більшість навчальних матеріалів та навчальних комплексів включають у свою структуру ігри.

В практиці викладання іноземної мови значне місце виділяється рольовим іграм, що не випадково, адже дійсно ефективна рольова гра, як ніяка інша вправа, сприяє залученню студентів до навчальної діяльності та забезпечує високу активність практично кожного учасника гри.

Власне, рольова гра – це виконання студентами ролей, заданих певними ситуаціями, які вимагають використання особливої поведінки та відповідної лексики, вона забезпечує невимушену обстановку, в якій студенти є настільки винахідливими і жвавими, наскільки це можливо. Студенти творять свою власну реальність, таким чином, вони експериментують, використовуючи свої знання про реальний світ, і водночас розвивають здатність спілкуватися з іншими людьми, тобто, діяльність зацікавлює студентів як формою, так і змістом.

Значення рольової гри неможливо вичерпати й оцінити розважальними можливостями. У тому і є її феномен, що, будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість, у модель людських відносин і проявів у праці.

Відомо, що у навчальній практиці рольова гра виконує наступні функції [4, с. 18]:

- розважальну (це основна функція гри – розважити, надихнути, викликати інтерес);
- комунікативну: освоєння діалектики спілкування; самореалізації у грі; терапевтична: подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності;
- діагностичну: виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;
- функцію корекції: внесення позитивних змін у структуру особистісних показників;
- міжнаціональної комунікації: засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей;
- соціалізації: включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм.

У структуру рольової гри органічно входить з'ясування мети, планування, реалізація мети, а також аналіз результатів, у яких особистість цілком реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору й елементами змагальності, задоволення потреби в самоствердженні, самореалізації [2, с. 117]. Вона розвиває здатність студента вільно володіти мовою, сприяє взаєморозумінню, підвищує мотивацію до засвоєння розмаїтих компонентів чужомовного світу.

Організаційними компонентами гри є [6, с. 17]:

- а) ролі, узяті на себе граючими;
- б) ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;
- в) ігрове використання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими, умовними;
- г) реальні відносини між граючими;
- д) сюжет (зміст) – область дійсності, умовно відтворена в грі.

Сюжетно-рольові ігри можуть моделюватися самими студентами. Вони розрізняються:

- за змістом (відображення побуту, праця, громадське життя);
- за типологією організації, кількістю учасників (індивідуальні, групові, колективні);

- за видом (ігри, сюжет яких вигадують самі учасники, ігри-драматизації, розігрування казок і оповідань) [6, с. 113].

Психологами встановлено, що в рольовій грі насамперед розвивається увага, увага й образне мислення студентів. Крім того, психолог Л.Вигодський заакцентував, що розвиток уваги є дуже важливим сам по собі, адже без нього неможлива навіть найпростіша людська діяльність [5, с. 10].

Великий вплив здійснює рольова гра на розвиток у студентів здатності взаємодіяти з іншими людьми. Відтворюючи в грі взаємини, студент освоює правила і способи спілкування, здобуває досвід взаєморозуміння, учиться пояснювати свої дії і наміри, координувати їх з іншими учасниками [5, с. 12]. Відтак, ідея використання рольової поведінки на заняттях одержала підтримку з боку теорії ролей, розробленої соціологами і соціопсихологами. Соціальне середовище, у якому людина живе, виступає стосовно неї як первинна соціалізація, у ній вона поступово засвоює соціальний досвід, зафіксований у мові. Відповідно, при оволодінні іноземною мовою як засобом спілкування необхідно відтворити умови, подібні до умов, що існують при оволодінні рідною мовою. У цьому зв'язку соціологи говорять про вторинну соціалізацію, що імітує першу. Соціальні ролі в рамках вторинної соціалізації носять неминуче штучний, умовний характер. Міра умовності може бути різною: перевтілення в реальних людей, у літературних персонажів, у героїв казок і т.д. Елемент умовності і перевтілення присутній в усіх різновидах рольової гри [1, с. 201]. Застосування теорії соціальних ролей особливо важливе у студентів, які значно ближче до самостійних соціальних моделей, проте відчутно інакше реагують на рольові ігри, враховуючи конфлікт протестності поведінки та вмотивованості інтересу до навчання. Студенти не завжди готові до відкритого спілкування та вживання в образ іншої людини так, щоб це не викликало іронії та відштовхування. Дійсно, з подібними ускладненнями приходиться

зіштовхуватися при проведенні ігор, але недоліки цього прийому з лишком заповнюються його перевагами, оскільки крім того, що рольова гра є одним із найефективніших методів вивчення іноземної мови, вона також допомагає спілкуванню, сприяє одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок людини, її сприйняттю, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, таких рис як спостережливість, дисциплінованість та уважність, а також рольові ігри мають велику методичну цінність, вони цікаві як студентам, так і викладачу.

Ігри, що відпрацьовуються, заучуються і програються для інших студентів, не є рольовими іграми, це вистави. Рольова гра стосується процесу гри, а не готового продукту. Це повинно бути з'ясоване із самого початку, оскільки багато студентів дуже соромливі, відповідно, вони бояться, коли їх змушують брати участь у спектаклі. І крім того, вони часто переконані у тому, що вони не мають таланту гри. У рольовій грі вони не беруть участь у спектаклі, там немає публіки. Навіть викладач повинний відійти на задній план, оскільки його присутність може перешкоджати своєю готовністю коригувати учня щоразу, коли допускаються помилки. Навчання найбільш ефективно в атмосфері, вільній від напруження.

Розглядаючи питання про використання рольових ігор на уроках іноземної мови, необхідно зазначити те, що потрібно, безперечно, враховувати вікові особливості учасників. Таким чином, якщо ми досліджуємо питання про використання рольових ігор в вищих навчальних закладах, то, відповідно потрібно пам'ятати про те, що студент поєднує у собі риси підлітка та ознаки юнацького віку. А оскільки в студентів особливо проявляється прагнення до самостійності, самоствердження, досягнення статусу рівності з дорослими, до можливості відстоювати свої погляди та переконання, то саме комунікативна спрямованість навчання іноземної мови і створення сприятливого клімату для спілкування є тими факторами, які мають найбільшу значущість. У зв'язку з цим дуже важливо відбирати темами рольових ігор такий матеріал, який носить проблемний характер, стимулює обмін думками, спонукає до роздумів.

Студенту нецікаві елементарні завдання, постійний контроль з боку вчителя, тобто те, що обмежує його ініціативу [3, с. 232].

Групова діяльність впливає на особистість студента, і рольова гра надає широкі можливості для активізації навчального процесу. Ефективність навчання тут обумовлена в першу чергу вибухом мотивації, підвищенням інтересу до предмета, адже рольова гра являє собою відтворення її учасниками реальної практичної діяльності людей, створює умови реального спілкування.

За допомогою рольової гри викладач може розвивати усі види мовленнєвої діяльності студентів, і перш за все усне мовлення, яке є провідним видом мовленнєвої діяльності на середньому ступені навчання. Рольова гра сприяє тому, що мовлення студентів стає змістовнішим, складнішим за структурою мовного та мовленнєвого матеріалу.

Рольова гра володіє великими навчальними можливостями:

- Рольову гру можна розцінювати як найточнішу модель спілкування.

Вона

наслідує дійсність в її найістотніших рисах. У рольовій грі, як і в житті, мовна і немовна поведінка партнерів переплітається найтіснішим чином;

- Рольова гра має великі можливості спонукального плану.

Спілкування, як відомо, немислимо без мотиву. Однак у навчальних умовах не просто викликати мотив до висловлення. Труднощі полягають у тому, що викладач повинен змалювати ситуацію таким чином, щоб виникла атмосфера, що викликає в студентів внутрішню потребу у вираженні думок. Але в умовах іншомовного спілкування важливо, щоб студенти змогли виразити те, що їм хочеться сказати. На уроках переважають висловлення, викликані до життя директивно: «Розкажи про свого друга», «Розкажи про свою родину», тому що викладачу хочеться перевірити, як студенти вміють комбінувати відповідний мовний матеріал. Мотив же, яким керуються при цьому студенти, лежить за межами мови: їм важливо відповісти викладачу. Становище змінюється, якщо студенти залучені до рольової гри, в якій *сама ситуація диктує лінію мовленнєвої поведінки*. Рольова гра придатна для кожного виду роботи з мовою:

у ході рольової гри використовуються різноманітні граматичні структури, інтонаційні моделі, значний обсяг лексичного матеріалу. Велика роль приділяється невідповідній мові студентів. У цьому плані рольова гра може перевершити можливості будь-якої іншої парної і групової діяльності.

- Рольова гра тренує студентів говорити в будь-якій ситуації на будь-яку тему, сприяє розширенню асоціативної бази при засвоєнні мовного матеріалу.

- Рольова гра сприяє формуванню навчального співробітництва і партнерства, адже виконання етюдів припускає охоплення групи студентів (рольова гра будується не тільки на основі діалогу, але і полілогу), що повинні злагоджено взаємодіяти. При розподілі ролей варто враховувати як мовні, так і акторські можливості студентів, доручаючи одним більш вербальні, іншим - пантомімні ролі, третім же призначаючи на ролі «суфлерів», даючи їм право підказувати на основі тексту. Студенти активно працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів; викладач лише керує навчальною діяльністю.

Таким чином, практично весь навчальний час у рольовій грі відведено на мовленнєву практику, при цьому не тільки студент, що говорить, але і слухаючий максимально активний, тому що він повинний зрозуміти і запам'ятати репліку партнера, співвіднести її із ситуацією, визначити наскільки вона релевантна ситуації і задачі спілкування, і правильно відреагувати на репліку.

### Література

1. Баграмова Н. В. Коммуникативно-интерактивный подход как способ повышения овладения иностранным языком / Н. В. Баграмова // Материалы XXXI Всероссийской научно-методической конференции преподавателей и аспирантов. – Вып 18. – 2001. – С. 3-6.
2. Денисова Л. Г., Мезенин С. М. Snowball English / Л. Г. Денисова, С. М. Мезенин. – М., 2000. – 238 с.
3. Зимняя И. А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке / И. А. Зимняя. – М., 1989. – 222 с.
4. Колкер Я. М. Практическая методика обучения иностранному языку / Я. М. Колкер. – М., 2000. – 340 с.

5. Лопатухина Т.А., Рябова М.В. Современные методические подходы к обучению иностранному языку в техническом вузе / Т.А. Лопатухина, М.В. Рябова. – Ростов-на-Дону: РВВКИУ РВ, 1998. – 246 с.
6. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению / Е.И. Пассов. – М., 1985. – 208 с.
7. Communication in the modern languages classroom / by Joe Sheils. Strasbourg: Council of Europe Press, 1993. – 235 p.

*Тараненко В.В.*

*Харьковский национальный автомобильно-  
дорожный университет*

*г. Харьков, Украина*

*e-mail: VVT1000@rambler.ru*

### **Игровые формы обучения РКИ с использованием SMARTboard**

Использование игр в обучении русскому языку как иностранному давно заняло свое место. Это один из методов повышения оптимизации учебного процесса, активизации познавательной деятельности иностранных студентов. Игра создает необходимую мотивацию общения на изучаемом языке, преодолевает языковые барьеры. Игровая деятельность влияет на все механизмы познавательных процессов студента, на его память, внимание, воображение. Кроме того, игра создает условия для полного проявления способностей учащегося, способствует их самореализации [Белгарян, с.77].

Игровые методы могут применяться на протяжении всего периода изучения языка. Особенно эффективны такие методы на начальном этапе.

Принято разграничивать понятия игры и обучающей игры. В методике преподавания русского языка как иностранного обучающая игра определяется как система ситуативных упражнений, при выполнении которых создаются условия для многократного повторения речевого образца в условиях, приближенных к речевому общению [Азимов, с.166].