

ПЕДАГОГІКА

УДК 37.02:811.111

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/72-1-37>

Антоніна АРТЕМЕНКО,

orcid.org/0000-0003-2426-875x

старший викладач кафедри іноземних мов

Київського національного економічного університету імені Вадима Гетьмана

(Київ, Україна) antoninaartemenko33@gmail.com

Ірина РЕДЗЮК,

orcid.org/0000-0002-0170-7054

старший викладач кафедри іноземних мов

Київського національного економічного університету імені Вадима Гетьмана

(Київ, Україна) redira@ukr.net

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЕФЕКТИВНИЙ МЕТОД ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В УНІВЕРСИТЕТАХ

В статті розглядаються дидактичні ігри, які є ефективним засобом вивчення іноземної мови в університетах. Дидактичні ігри допомагають досягати навчальні цілі та завдання у вивченні іноземної мови та сприяють активізації пізнавальної діяльності студентів. Особливістю дидактичних ігор для студентів є відсутність впливу вікових обмежень, наповнюючи гру професійним контентом програмного матеріалу, де студенти мають можливість вивчати іноземну мову.

Зазначається, що дидактичні ігри застосовуються для комунікації та покращення граматичних навичок. Застосування дидактичних ігор підвищує мотивацію студентів вивчення іноземної мови. Заняття з використанням дидактичних ігор наближені до реального спілкування та дають студентам спілкуватися з використанням відповідної лексики.

Дидактичні ігри є ефективним засобом інтенсифікації пізнавальної діяльності студентів, оскільки цей метод навчання сприяє підвищенню мотивації та інтересу до предмету, дозволяє концентрувати увагу студентів, вимагає складних емоційних та психічних реакцій, створює гарну та конструктивну атмосферу на занятті, допомагає викладачу взаємодіяти зі студентами, сприяє досягненню успіху у вивченні іноземної мови для кожного студента, включає в себе інтерактивні та групові форми роботи, містить елементи нестандартності.

Дидактичні ігри за способом організації можуть бути ситуативні, рольові та ділові. Рольові та ділові ігри – це теж свого роду драматичні ігри, але вони відрізняються від останніх тим, що є дидактичними, цими іграми досягається певна навчальна мета й важливим моментом в них є сам процес проведення гри. Рольова гра відрізняється від ділової тим, що в першій присутній буде деякий сюжет з життя навколо нас або уявний, в діловій же грі ситуація стосується майбутньої професії студентів чи безпосередньо професійного роду заняття учасників. Важливим для навчального процесу є навчання студентів діалогічного мовлення.

Для розвитку навчання діалогічного мовлення виділяються три групи рольових вправ, рольові вправи на оволодіння діалогічним мовленням, рольові вправи на оволодіння діалогами, рольові вправи на створення власних діалогів різних функціональних типів студентами.

Отже, дидактична гра є ефективним методом навчання іноземної мови в університетах.

Ключові слова: *дидактичні ігри, інтенсифікація, мотивація, ситуація, діалогічне мовлення.*

Antonina ARTEMENKO,
 orcid.org/0000-0003-2426-875x
 Senior Lecturer at the Foreign Language Department
 Kyiv National Economic University named after Vadym Hetman
 (Kyiv, Ukraine) antoninaartemenko33@gmail.com

Iryna REDZIUK,
 orcid.org/0000-0002-0170-7054
 Senior Lecturer at the Foreign Language Department
 Kyiv National Economic University named after Vadym Hetman
 (Kyiv, Ukraine) redira@ukr.net

DIDACTIC GAME AS EFFECTIVE METHOD OF STUDYING OF FOREIGN LANGUAGE AT UNIVERSITIES

The article deals with didactic games, which are an effective means of learning of the foreign language at universities. Didactic games help achieve educational goals and tasks in learning a foreign language and contribute to the activation of students' cognitive activity. The peculiarity of didactic games for students is the absence of age restrictions, filling the game with professional software content where students have the opportunity to learn a foreign language.

It is noted that didactic games are used for communication and improving grammar skills. The use of didactic games increases the motivation of students to learn a foreign language. Lessons using didactic games are close to real communication and allow students to communicate using appropriate vocabulary.

Didactic games are an effective means of intensifying the cognitive activity of students, since this method of learning helps to increase motivation and interest in the subject, allows students to concentrate their attention, requires complex emotional and mental reactions, creates a good and constructive atmosphere in class, helps the teacher interact with students, promotes success in learning a foreign language for each student, includes interactive and group forms of work, contains non-standard elements.

Didactic games by way of organization can be situational, role-playing and business ones. Role-playing and business games are also a kind of dramatic games, but they differ from the latter in that they are didactic, these games achieve a certain educational goal, and an important point in them is the process of conducting the game. A role-playing game differs from a business one in that the first one involves some plot from the life around us or an imaginary one, while in a business game the situation concerns the future profession of students or directly the professional type of occupation of the participants. Teaching students of dialogic speech is important for the educational process.

Three groups of role-playing exercises, role-playing exercises for mastering dialogic speech, role-playing exercises for mastering dialogues, and role-playing exercises for students to create their own dialogues of various functional types are distinguished for the development of dialogic speech learning.

Thus, a didactic game is an effective method of teaching a foreign language at a universities.

Key words: didactic games, intensification, motivation, situation, dialogical speech.

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку суспільств інтерес до вивчення іноземних мов невинно зростає. Поряд з численними методами та прийомами, що застосовуються в навчальному процесі, ефективним методом навчання іноземної мови є дидактична гра, яка пробуджує інтерес і активність студентів, сприяє запам'ятовуванню іншомовних слів.

Відомо, що дидактична гра спрямована на засвоєння і використання конкретних знань, умінь, навичок і є засобом навчання, механізмом цілеспрямованого керування викладачем розумовою діяльністю студентів, а також засобом формування мовленнєвих структур, які допомагають спілкуватися іноземною мовою.

Аналіз досліджень. Дидактична гра – це одна з форм підвищення ефективності організації інтерактивного навчального процесу вивчення іноземної мови. Аналіз відповідної наукової літератури

засвідчив, що проблеми, пов'язані з дослідженням дидактичної гри, завжди були в центрі уваги науковців і донині не втратили своєї значущості й актуальності. Увага до цієї проблеми пояснюється передусім тим, що потенціал використання дидактичної гри досить значний, проте дидактичні засади організації та проведення ігор різних видів розроблені недостатньо.

Різноманітні аспекти гри як засобу впливу на розвиток особистості розглядалися багатьма вченими, такими як Щербань П.М., Каплінський В.В., Куліш І.М., Дарійчук Л.П., Хедвілд Дж. та інші. Проведені дослідження засвідчують, що у вітчизняній та зарубіжній науці відсутні усталені погляди на класифікацію ігор взагалі й дидактичних зокрема, що не дає можливості віднести ту чи іншу гру до певної групи. Немає також і чітких підходів до визначення дидактичного статусу ігор. Учені відносять дидактичну гру до

методів навчання, до прийомів навчання, до форм навчання, до видів навчальної діяльності, а також характеризують її як засіб навчання.

Дослідження в галузі застосування ігор у процесі навчання іноземних мов показали, що саме дидактична гра є тим засобом навчання, який може бути ефективно використаний з метою формування у студентів іншомовної комунікативної компетенції. Однак сьогодні немає чіткого дидактичного бачення цієї проблеми, а звідси – відсутні теоретичні обґрунтування педагогічної технології застосування, недостатньо аргументовано визначено функціональні можливості гри, не з'ясовано питання оптимального режиму розгортання дидактичної гри у часі та її місце в навчальному процесі.

Мета статті – це аналіз дидактичних ігор як ефективного методу навчання іноземної мови в університетах. Завдання статті – це здійснити теоретичний аналіз проблеми, визначити її реальний стан у практиці навчання іноземних мов студентів в університетах та з'ясувати функціональні можливості дидактичної гри як засобу навчання студентів; проаналізувати дидактичні умови організації навчально-ігрової діяльності та з'ясувати оптимальний режим розгортання дидактичної гри у часі, її місце в навчальному процесі.

Виклад основного матеріалу. Під час навчального процесу дидактична гра являється ефективним засобом засвоєння відповідної навчальної програми. На даному етапі сучасного суспільства важливим є формування розвинутої особистості із моральними, принципами, яка може спілкуватися іншими мовами. Щоб навчити студентів спілкуватися, потрібно на заняттях із іноземної мови приділяти увагу формуванню навичок і вмінь спілкування застосовуючи практичні методи. Дидактична гра як один із практичних методів навчання може використовуватися в навчальному процесі і цей процес цікавим, полегшувати засвоєння навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких розв'язується те чи інше розумове завдання, підтримують і поліпшують інтерес до вивчення іноземної мови (Щербань, 2004).

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на заняттях, вбачає в них можливість ефективної взаємодії педагога й студентів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання.

Дидактична гра – це ефективний метод навчання іноземної мови в університетах. Викладач, використовуючи дидактичну гру, змінює діяльність студентів, які зосереджені, головним

чином, не на способі викладання дії, а на досягненні певного результату. В той же час, вони засвоюють спосіб виконання дії не замислюючись над цим. Процес навчання стає цікавішим та ефективним. Відбувається вплив на особистість студентів, їх психологічні якості. У них розвивається впевненість у собі, відповідальність, кмітливість, увага, пам'ять. Студенти можуть також впливати на викладача в процесі гри. Викладач відчуває емоційність гри і розуміє краще студентів. Коли викладач виступає як організатор гри, то студенти допомагають йому проаналізувати їх особистість та здійснити індивідуальний та диференційований підхід до студентів у подальшій діяльності (Каплінський, 2017).

Участь викладача у дидактичній грі може змінювати організаторську та керівну його функцію на роль учасника. Студенти можуть стати організаторами чи керівниками. Така зміна розвиває в студентів організаторські здібності, дисциплінованість, відповідальність, впевненість, допомагає краще зрозуміти викладача.

Зазначимо, що дидактичні ігри формують інтерес до предмету, забезпечують ефективність вивчення програмного матеріалу, активізують розумову діяльність, розвивають спостережливість, увагу, впливають на стосунки викладача та студентів, зближують навчальну й майбутню професійну діяльність.

Дидактична гра – це спосіб досягнення певної навчальної мети, тобто повторення раніше вивченого матеріалу, вивчення нового матеріалу, та його закріплення, формування умінь практичного застосування знань (Куліш, 2001).

Можна віднести дидактичну гру до вправ, де під «вправою» розуміють повторення певних дій чи операцій з метою засвоєння знань, умінь і навичок. Але ці повторення здійснюються не механічно. Це система завдань, яка передбачає поступовий зріст творчої самостійності студентів. Дидактична гра, як вправа, потребує вирішення поставлених завдань на основі творчого підходу, тобто гра є творчою вправою, яка використовується в навчальному процесі і вміщує навчальне завдання та в штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку, забезпечує досягнення певній навчальній мети. Творча особистість формується лише у творчій діяльності. Оскільки дидактична гра – це творча вправа, то вирішення її завдань – це творча діяльність.

Дидактичні ігри за способом організації можуть бути ситуативні, рольові та ділові. Рольові та ділові ігри – це драматичні ігри, але вони відрізняються від останніх тим, що є дидактичними,

цими іграми досягається певна навчальна мета й важливим моментом в них є сам процес проведення гри. Рольова гра відрізняється від ділової тим, що в першій присутній буде деякий сюжет з життя навколо нас або уявний, в діловій же грі ситуація стосується майбутньої професії студентів чи безпосередньо професійного роду заняття учасників. За часом підготовки учасників рольової і ділової гри можуть бути іграми потужної підготовки, іграми які об'єднуються під час заняття та іграми – імпровізаціями (Дарійчук, 1999).

Навчальні дидактичні ігри поділяються, у відповідності із їх метою і змістом, на мовленнєві і розмовні ігри, а стосовно їх завдань – на оперативні, тактичні. Стратегічні ігри стосовно виконання функцій поділяються на підготовчі, та стосовно кількості складу присутніх – на індивідуальні, парні, групові, фронтальні; стосовно складності виконання дій (чи композиційної побудови сюжету) – на прості, складні, ситуаційні; за тривалістю – на довготривалі, недовготривалі; за рівнем складності інтелектуальної діяльності – ігри на пізнання, репродуктивні, репродуктивно-варіативні, творчі; за способом, характером і структурою проведення – на письмові, усні, рухові, предметні, функціональні, взаємодіючі, рольові, ігри-змагання та ін. (Hadfield, 1997).

Для розвитку навчання діалогічного мовлення виділяються три групи рольових вправ, рольові вправи на оволодіння діалогічним мовленням, рольові вправи на оволодіння стандартними діалогами, рольові вправи на створення власних діалогів різних функціональних типів студентами.

Мета рольових вправ першого типу – навчання студентів вживати відповідні типи діалогічного мовлення. Ці вправи являються умовно-комунікативними, репродуктивними. Стосовно способу використання вони можуть бути різних типів вправ: імітативні, підставні, трансформаційні, питально-відповідальні, вправи стосовно обміну репліками. Вправи цієї групи виконуються в різних режимах: «викладач-аудиторія», «викладач-студент», «аудиторія-студент», «фонограма-студент»; «студент-студент»; «студент-аудиторія-команда». В роботі в парах із зміною мовленнєвих партнерів використовуються різні прийоми інтенсивного інтерактивного навчання (Куліш, 2001).

Мета вправ другого типу – навчити студентів будувати діалоги з використанням діалогічних одиниць, які вони засвоїли в процесі виконання вправ першої групи. Режим роботи рольових вправ даної групи – «студент+студент; тому після формулювання комунікативного чи ігрового завдання необхідно викладачеві на пару з сильним студентом чи використовуючи пару сильних студентів продемонструвати зразок виконання вправи (в якості зразка можна використовувати фонограму): крім цього при необхідності студенти забезпечуються різними зоровими вербальними (діалог-схема, діалог-таблиця і т. д.) і невербальними (предметними, схематичними) опорами. В цих вправах використовуються прийоми «шеренги», «натовп» (інтерв'ю з трьох-чотирьох студентів), одночасна робота в групах по три-чотири студента.

Мета рольових вправ на створення власного діалогу – навчити студентів створювати власні діалоги різних функціональних типів на рівні програми університетів.

Ці продуктивні мовленнєві вправи, ігровий характер яких створює рольовий компонент, де хоч би один із партнерів брав на себе виконання ролі відповідного персонажу, тобто свого ровесника, репортера, менеджера, телефоністів, гіда-екскурсовода, перекладача, лікаря і ін. Щодо цього, то досить часто другий партнер виступає від власного імені що, з нашої точки зору, робить участь в діалозі (розмові, бесіді) ще більш особисто-значимими і наближає створену ігрову ситуацію до природного спілкування (Hadfield, 1997).

Висновки. Отже, однією із основних форм підвищення ефективності організації інтерактивного навчального процесу вивчення іноземної мови є дидактична гра. Навчальний процес набагато цікавіший із застосуванням дидактичних ігор, яка являється найбільш узагальнюючим видом методів навчання, де студенти засвоюють спосіб виконання дій мимовільно.

Зазначимо, якщо гра спрямована на досягнення навчальної мети, то вона являється окремим практичним методом та формувати інтерес до вивчення іноземної мови та являються ефективним способом засвоєння навчального матеріалу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах. К.: Вища школа, 2004. 207 с.
2. Каплінський В.В. Методика проведення практичних занять у вищій школі як важлива умова формування методичної компетентності студентів. Наукові записки ВДПУ ім. М. Коцюбинського. Сер.: Педагогіка і психологія. Вип. 49. Вінниця: ТОВ Нілан ЛТД, 2017. С. 59–66.

3. Куліш І.М. Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету. Дис.... канд. пед. наук. 13.00.09: Черкаський державний університет імені Богдана Хмельницького. Черкаси., 2001. 190с.
4. Дарійчук Л. П. Педагогічні умови формування комунікативних вмінь студентів негуманітарних спеціальностей засобами англійської мови: Дис....канд. пед. наук:13.00.01/Київський університет ім.. Тараса Шевченка. К., 1999. 188 с.
5. Hadfield J. Advanced Communication Game . Edinburgh: Pearson P T R. 1997, 106 p.

REFERENCES

1. Shcherban P.N. (2004) Navchalno-pedahohichni ihry u vyshchyyh navchalnyh zakladah [Scientific and pedagogical games at universities]. K.:High school .207 p. [in Ukrainian]
2. Kaplinskiy V.V. (2017) Metodyka provedennia praktychnykh zaniat u vyshchii shchkoli yak vazhlyva umova formuvannia metodychnoi kompetentnosti studentiv [The method of conducting practical lessons in high schools as an important condition of the formation of the methodological competence of the students]. Naukovizapysky VDPU im. M. Kotsiubynskoho. Ser. Pedahohika i psykhologhiia. Vyp. 49. Vinnytsia: TOV NILANLTD. 59–66. [in Ukrainian]
3. Kulish I.M. (2001) Dydaktychna gra yak zasib aktyvizatsii navchalnoi diialnosti studentiv universytetu [A didactic game as a means of activating the educational activity of university students] Diss.... candidate ped. of science 13.00.09: Cherkasy State University named after Bohdan Khmelnytskyi. Cherkasy. 190p. [in Ukrainian]
4. Dariychuk L. P. (1999) Pedahohichni umovy formuvannia komunikatyvnykh vminstudentiv nehumanitarnykh spetsialnostei [Pedagogical conditions for the formation of communication skills of students of non-humanities majors through the means of the English language]: Diss....cand. ped. Sciences: 13.00.01/Kyiv Taras Shevchenko University. K. 188 p. [in Ukrainian]
5. Hadfield J. (1997) Advanced Communication Game . Edinburgh: Pearson P T R. 106 p.