

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ВПРАВ У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ СТУДЕНТАМ ПЕРШОГО (БАКАЛАВРСЬКОГО) РІВНЯ

Прус Н. О.

*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри іноземних мов та міжкультурної комунікації
Харківський національний економічний університет
просп. Науки, 9-А, Харків, Україна
orcid.org/0000-0001-7762-539X
prysnat@gmail.com*

Бочарникова Т. Ф.

*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри германо-романської філології та перекладу
Харківський гуманітарний університет «Народна українська академія»
вул. Лермонтовська, 27, Харків, Україна
orcid.org/0000-0002-3526-9400
tatyanabocharnikova1982@gmail.com*

Ключові слова: ігрові вправи, студенти немовних спеціальностей, комунікативні навички, класифікація, іншомовне мовлення, форми і види навчання, процес комунікації.

Стаття присвячена обґрунтуванню необхідності використання ігрових вправ під час викладання іноземних мов студентам першого (бакалаврського) рівня. Сучасні вимоги до підготовки кваліфікованого спеціаліста потребують від нього бути активним учасником процесу комунікації та мати необхідні комунікативні спроможності у сферах професійного та ситуативного іншомовного спілкування. Саме тому викладання іноземної мови вимагає розвивати й удосконалювати навички й уміння усного та писемного мовлення. Щоб процес викладання та навчання проходив цікавіше та продуктивніше, а студенті завжди мали бажання та мотивацію до навчання, викладачеві потрібно урізноманітнювати форми й види навчання. З'ясовано, що викладання мови зазнало глибоких трансформаційних змін і вплинуло на розвиток ігрового компонента, який із появою комунікативної методології посів особливе місце. Встановлено два основні чинники, що привели до таких змін: пошук фактичного використання мови, наближення до реальності; навчання через ефективну діяльність (студент повинен почувати себе невимушено та легко). Надано класифікацію ігрової діяльності за Жаном П'єром Кюка й Ізабеллю Грюк, яка складається із 4 типів: лінгвістичні ігри (мовленнєві види діяльності, що дозволяють студентам користуватися правилами мови, знаходити відповідні структури та вміти долати граматичні труднощі тощо); творчі ігри (спрямовані на розвиток мовного потенціалу студентів, заохочують винахідливість, розвивають усне мовлення); культурні ігри (використовують культурні знання учнів, мають міжкультурний характер); ігри на основі театру (симуляція, що створюється для використання набутих знань студентів). Запропоновано приклади ігор, які можна використовувати як в аудиторії, так і під час дистанційних занять. Зроблено висновок, що ігрові форми роботи створюють невимушену атмосферу, де викладач і студенти можуть насолоджуватися моментами навчання та взаємодії, що стає мотиваційним чинником, здатним пробудити внутрішній інтерес до вивчення іноземних мов.

THE USE OF LUDIC ACTIVITIES IN THE PROCESS OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES TO STUDENTS AT THE FIRST (BACHELOR'S) LEVEL

Prus N. O.

*Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor at the Department
of Foreign Languages and Intercultural Communication
Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics
Nauky ave., 9-A, Kharkiv, Ukraine
orcid.org/0000-0001-7762-539X
prysnat@gmail.com*

Stepanenko O. K.

*Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor at the Department
of Germanic and Romance Philology and Translation
Kharkiv University of Humanities "People's Ukrainian Academy"
Lermontovskaya str., 27, Kharkiv, Ukraine
orcid.org/0000-0002-3526-9400
tatyana-bocharnikova1982@gmail.com*

Key words: *ludic activities, students of non-linguistic faculties, communication skills, classification, foreign speech, forms and types of learning, communication process.*

The article deals with the justification of the necessity of using ludic activities when teaching foreign languages to students. Modern requirements for preparing of a competent specialist require active participation in the communication process and essential communication capabilities in the areas of professional and situational foreign-language communication. Therefore, teaching foreign languages requires the development and improvement of oral and written language skills. In order to make the teaching and learning process more interesting and productive, and to ensure that students have the desire and motivation to learn, the teacher needs to diversify the forms and types of learning. It has been found that language teaching has undergone profound transformational changes and influenced the development of the ludic component, which, with the advent of communicative methodology, began to be taken into consideration. Two main factors have been established that led to such changes: the search for the actual use of language, approximation to reality; learning through effective activity (the student should feel relaxed and comfortable). The author provides the classification of ludic activities by Cuq and Gruca, which consists of 4 types: linguistic games (linguistic activities that allow students to use the rules of language, find appropriate structures and be able to overcome grammatical difficulties); creative games (aimed at developing the linguistic potential of students, encouraging ingenuity, developing oral speech); cultural games (use cultural knowledge of students, have an intercultural character); games based on theater (a simulation created to use the acquired knowledge). The paper gives examples of games that can be used both in the classroom and during distance learning. The author concludes that the ludic forms of work create a relaxed atmosphere where the teacher and students can enjoy moments of learning and interaction, which becomes a motivational factor that can awaken an inner interest in learning foreign languages.

Постановка проблеми. У сучасних умовах інтенсивного налагодження міжкультурних зв'язків успішне спілкування між представниками різних національностей і необхідність формування іншомовної комунікативної компетентності потребують постійного підвищення рівня якості навчання іноземних мов, що може бути досягнуто тільки з урахуванням національного та соціокультурного чинників. Осмислення проблем спілкування людей, що належать до різних культур і говорять різними мовами, відіграє особливу роль у процесі викладання іноземних мов у вищому навчальному закладі.

Навчити розуміти та спілкуватися іноземною мовою стає завданням, яке ускладнюється тим, що ефективність процесу порозуміння залежить не тільки від знання іноземної мови, треба враховувати також безліч інших чинників: умови та культуру спілкування, правила етикету, використання невербальних засобів спілкування, наявність глибоких фонових і культурологічних знань тощо.

Саме тому змінюється методика викладання іноземних мов. Насамперед важливим аспектом стають комунікативна спрямованість і розуміння практичної мети навчання – опанування іноземної мови як соціального міжкультурного засобу спілкування, що допомагає розширити горизонти, сформувати всебічно розвинену особистість, надати конкурентні переваги на ринку праці.

Викладання іноземних мов у вищому навчальному закладі має вирішувати завдання доцільності використання різних форм роботи зі студентами, які допоможуть заохотити, умотивувати, показати важливість формування іншомовної комунікативної компетентності. Дієвими засобами формування мотиваційної спрямованості студентів є урізноманітнення структури уроку та використання інтерактивних методів навчання, які роблять освітній процес більш дієвим, цікавим, допомагають залучити всіх студентів до активної роботи. Адже мотивація є фундаментальним рушійним чинником, що напряду відбивається на отриманих результатах.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасні українські науковці досить активно досліджують проблеми мотивації студентів до вивчення іноземних мов. Адже реалії сьогодення змусили ще більше уваги приділяти іноземним мовам, вивчати дві або навіть три мови, формувати та постійно вдосконалювати іншомовні комунікативні компетенції, розвивати здатність до здійснення міжкультурної та професійної комунікації. Так, чималий внесок у вивчення іноземної мови зробили Ф. де Соссюр, Л.В. Щерба, О.О. Потєбня й інші. Питання викладання іноземної мови та розвитку мотивації студентів розкриті в дослідженнях

Е.І. Киричук, А.К. Маркової, Т.А. Матіс, А.Б. Орлової, необхідність і доцільність використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови представлено в наукових працях зарубіжних і вітчизняних науковців: І.Я. Волобуєва, Н.О. Дем'янова, Н. В. Кудикіна, Ю.І. Пассова, Є.С. Полат, В.Г. Редька, М.Ф. Сідун, В.М. Філатова.

Мета статті – обґрунтувати необхідність і доцільність використання ігрового компонента під час викладання дисципліни «Друга іноземна мова: початковий рівень» студентам першого (бакалаврського) рівня університету.

Виклад основного матеріалу. Сучасні вимоги до підготовки кваліфікованого спеціаліста потребують від нього бути активним учасником процесу комунікації та мати необхідні комунікативні спроможності у сферах професійного та ситуативного іншомовного спілкування. Саме тому процес викладання іноземних мов зазнав глибоких трансформаційних змін, що вплинуло на розвиток ігрового компонента та його роль у навчанні іноземних мов. З появою комунікативної методології ігрові технології посіли особливе місце. Два основні чинники привели до таких змін:

- пошук фактичного використання мови, наближення до реальності. Ідеться про те, щоб під час комунікації студенти розвивали необхідні вміння та навички іншомовного мовлення. Гра допомагає студенту висловлюватися вільно та не боятися припуститися помилки;

- навчання через ефективну діяльність: студент повинен почувати себе невимушено та легко під час навчання. Природність допомагає створити максимально реальні комунікативні ситуації. Головною та кінцевою метою гри завжди буде тестування інтерактивного спілкування новою мовою [5; 3].

Ігри вимагають від студента значного рівня залучення й участі, тим самим вони несвідомо активують механізми навчання. Їх використання робить заняття цікавішим і продуктивнішим, мотивує студентів до самонавчання.

Можемо зробити висновок, що «гра є ефективним засобом навчання іноземної мови, що охоплює різні види мовленнєвої діяльності (аудіювання, говоріння, читання, письмо). Ігрова діяльність допомагає в опануванні іноземної мови, а, окрім того, здобувачі освіти відчують емоційне задоволення як у процесі гри, так і під час досягнення результатів. Проведення занять іноземної мови з використанням ігрового матеріалу активізує студентів, сприяє досягненню високої результативності знань <...>» [1, с. 323]. Саме тому викладач обирає ігри згідно з особливостями та рівнем знань студентів, відповідно до тем, що зазначені в робочій програмі навчальної дисципліни.

Існують різні підходи до класифікації ігрових активностей, які використовуються під час навчання іноземних мов. Науковці виділяють різні типи, групи та підгрупи ігрових вправ, спрямованих на формування та розвиток лексичних, граматичних і мовленнєвих навичок. Ми хочемо більш детально розглянути класифікацію Ж.П. Кюка й І. Грюк, які виділяють чотири типи ігрової діяльності.

1. Лінгвістичні ігри. До цього типу відносять фонетичні, граматичні, лексичні, орфографічні та морфологічні або синтаксичні ігри – види діяльності, що дозволяють студентам користуватися правилами мови, знаходити відповідні структури та вміти долати граматичні труднощі тощо. Такі ігри можна використовувати як в усному, так і в писемному мовленні. Навчальні ігри є найкращим засобом запам'ятовування лінгвістичних особливостей. Викладач повинен обирати ігрову діяльність відповідно до потреб студентів і цілей, які потрібно досягти. Як приклади лінгвістичних ігор можемо запропонувати кросворди, ігри на відповідності, пошук синонімів і антонімів, складання фрази з поданих слів, доповнення фрази тощо [4, с. 417].

Творчі ігри. Х. Сильва у своїй роботі зауважує, що «функція творчих ігор – розвивати мовний потенціал студентів, заохочувати винахідливість, розвивати усне мовлення. Студенти грають із формами, значенням слів, фразами, мовленням і оригінальними, незвичайними, поетичними, кумедними оповіданнями тощо» [5, с. 154]. Творчі ігри розвивають уяву та креативність студентів, ведуть до більш особистої рефлексії (в усному та писемному мовленні). Прикладом гри цього типу можуть бути шаради: форма загадки, яка поєднує в собі гру слів і фонетику. Наприклад: *Mon premier ouvre la porte. Mon second se boit. Mon troisième garde les moutons. Solution: clé-eau-pâtre = Cléopâtre*.3.

4. Культурні ігри. Ця категорія ігор може мати міжкультурні характеристики, адже задіяні культурні знання учнів.

5. Ігри на основі театру. Цей тип ігор сприяє розвитку усного мовлення. Їхньою основою є симуляція, що створюється для застосування набутих студентами знань. Такі ігри ідеальні для розвитку іншомовного спілкування та креативності. Ігри на основі театру – це «ігри, що перетворюють аудиторію на театральну сцену, студентів на акторів, які засновані на імпровізації, драматизація, прямоті» [3, с. 458].

Отже, можемо зробити висновок, що гра як частина нашого життя спонукає експериментувати, уявляти, створювати, дозволяє відключитися від «тут і зараз» та перевірити нашу здатність до ефективного розв'язання завдань. Велике

розмаїття дидактичних ігор, трансформованих, розширених, адаптованих до сучасних реалій, є справжнім пулом ресурсів для викладання іноземних мов як студентам мовних спеціальностей, так і студентам немовних спеціальностей. «Гра – це дієвий інструмент викладача, але, як будь-яким інструментом, ним треба вміти користуватися. Адже найкращим заняттям буде не те заняття, у якому найбільше ігор, а те, де вони будуть найкраще використані» [6, с. 9].

Надалі пропонуємо приклади ігрових вправ, які можна використовувати як в аудиторній роботі, так і під час дистанційних занять.

1. Під час вивчення перших тем студенти набувають комунікативних навичок спілкування за тематикою «Знайомство. Привітання. Прощання», навчаються представлятися, надавати інформацію про особу, збирати інформацію. На цьому початковому етапі можна запропонувати гру «Domino». Студенти працюють у парах. Протягом п'яти хвилин кожен учасник ставить своєму одногрупнику запитання про його життя, смаки та діяльність. Потім той, хто щойно ставив запитання, також дає відповідь на запитання. Після цього кожен представляє свого одногрупника, а всі інші можуть ставити уточнювальні запитання. Перевага такого підходу полягає в тому, що набагато легше та не так стресово говорити про іншу людину, ніж про себе.

2. Ігри-загадки. Такий вид діяльності дозволяє закріпити опрацьований вокабуляр, сприяє розвитку навичок підготовленого та не підготовленого мовлення, творчого мислення, здатності застосовувати набуті знання. Ігри-загадки можуть бути різного формату:

а) за дефініцією, або поясненням, зрозуміти слово. Наприклад, на початковому етапі під час вивчення професій: *ella trabaja en un banco – empleada*.

Так можна опрацювати лексичні одиниці за будь-якою темою. Наступний етап – запропонувати студентам самим скласти загадки:

б) за описом вгадати персонаж, пост, який він обіймає, або спеціалізацію підприємства тощо;

в) літери слів переплутані, треба розшифрувати слова та скласти з ними речення або невеличкий діалог.

3. Детектив. Викладач обирає студента на роль детектива та виводить його/її з аудиторії (в окрему кімнату в онлайн-форматі). Поки його немає, усі інші вибирають одного на роль підозрюваного. Викладач надає час, щоб усі могли добре роздивитися підозрюваного (його одяг, зовнішній вигляд тощо). Коли детектив повертається, він розпитує своїх одногрупників, щоб виявити підозрюваного. Цю вправу можна змінити, попросити учня подумати про людину або предмет. Студент має придумати

мати людину або предмет. Після цього інші члени групи ставлять запитання, щоб відгадати таємну думку першого.

3. Ігри на базі телевізійних конкурсів. На основі телевізійних вікторин ми можемо розробити власні ігри або адаптувати ті, що вже існують, до теми, з якою маємо працювати. Наприклад:

а) «Хто хоче стати мільйонером?». Ми можемо використовувати цю гру для відпрацювання граматики, лексики, інформації функціонального або культурного змісту. Даються питання із чотирма можливими варіантами відповідей, з яких лише одна є правильною. У дистанційному навчанні дуже популярною є спеціальна навчальна програма «Kahoot», яка дозволяє розробити серію запитань із кількома варіантами відповідей;

б) «Цифри та літери»: можемо використовувати для роботи як із числами, так і з лексикою. Студенти отримують набір цифр, за допомогою якого вони повинні якомога ближче підійти до заданого числа. У випадку з буквами необхідно скласти слова із заданими буквами, перемагає той, кому вдасться скласти найдовше слово;

в) «Висока напруга»: ми можемо використовувати її як огляд граматичного, лексичного матеріалу різного змісту. Пропонуються правильні та неправильні варіанти. Завдання полягає в тому, щоб вгадати всі правильні варіанти.

4. «Хто це?». Кожен студент отримує картку з іменем відомої людини будь-якої сфери діяльності. Інші ставлять йому запитання, щоби вгадати зірку. Пропонується студентам початкових рівнів, коли вже навчилися складати фізичні описи та повідомляти особисті дані, описувати особливості професійної діяльності тощо. Перемагає студент або група, які першими вгадали.

5. На початку заняття, на етапі розминки, студентам можна запропонувати гру «Асоціації»: дається слово, кожен висловлює все, що асоціюється із цим словом (слова, словосполучення,

фрази, невеличке пояснення – залежно від рівня студентів). Ще одна гра – «Остання літера» (назвати слово, що починається на останню літеру попереднього) [2, с. 49].

Гра допомагає залучати всіх студентів до комунікативного процесу, спонукає висловлювати власні думки, формує навички групової роботи, але викладачі «не повинні грати просто для того, щоб грати, ми завжди повинні мати конкретні причини, які супроводжуються дуже чіткими цілями. Студенти мають знати про існування вимог і цілей, щоб у них не виникало відчуття втрати часу або марності діяльності, оскільки це спричинило б цілковиту демотивацію, що суперечить завданню, яке ми намагаємося вирішити за допомогою ігрових елементів: мотивація наших студентів» [6; 7].

Отже, ігрові види діяльності дозволяють створити належний педагогічний клімат. Тому важливо намагатися зробити навчання корисним, орієнтуючись на ігрові технології, які можуть допомогти досягти результатів з погляду викладання/навчання та здатності розуміти усне повідомлення. Використання ігор дозволяє долати труднощі, з якими стикаються студенти, задовольняти їхні потреби. Ігровий компонент має відповідати потребам студентів, полегшувати розуміння усного мовлення, адже студенти водночас мають сприймати та розуміти іншомовне повідомлення та продукувати власні висловлення іноземною мовою.

Висновки. Застосування ігрових вправ дозволяє якнайкраще використовувати час занять. Якщо студенти добре налаштовані й мотивовані, ми маємо змогу досягти поставлених цілей і виконати завдання. Адже ігрові форми роботи створюють невимушену атмосферу, де викладач і студенти можуть насолоджуватися моментами навчання та взаємодії. Саме тому поєднання гри та навчання стає мотиваційним чинником, здатним пробудити внутрішній інтерес до вивчення іноземних мов.

ЛІТЕРАТУРА

1. Полонська Т.К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника* : збірник наукових праць. Київ : Педагогічна думка, 2018. Вип. 20. С. 317-327.
2. Чернищук Ю.І. Використання ігрових технологій при вивченні іноземних мов як інструмент компетентісно орієнтовного навчання у ВНЗ. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 44. Т. 2. С. 47-50.
3. Cuq J.-P. Dictionnaire de didactique du Français langue étrangère et seconde. Paris : CLE international, 2003. 303 p.
4. Cuq J.-P., Gruca I. Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde. PUG-collection : Didactique (FLE). France, 2007. 482 p.
5. Silva H. Le jeu en classe de langue. Paris : CLE international, 2008. 207 p.
6. Valera González P. El aspecto lúdico en la enseñanza de ELE. *Marco ELE – revista de didáctica ELE*. 2010. Número 11. P. 1-10.

REFERENCES

1. Polonska, T.K. Sutnist ihrovykh tekhnolohii u navchanni inozemnykh mov uchniv pochatkovoï shkoly na kompetentnisnykh zasadakh. *Problemy suchasnoho pidruchnyka: zb. nauk. prats.* K.: Pedahohichna dumka, 2018. Vyp. 20. P. 317–327.
2. Chernyshchuk, Yu.I. Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii pry vyvchenni ynozemnykh mov yak instrument kompetentnisno-oriientovnoho navchannia u VNZ. *Innovatsiina pedehohika*, 2022, Vyp. 44, T. 2. P. 47-50.
3. Cuq, J.-P. Dictionnaire de didactique du Français langue étrangère et seconde. Paris, CLE international. 2003. 303 p.
4. Cuq, J.-P., Gruca, I. Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde, PUG-collection : Didactique (FLE), France. 2007. 482 p.
5. Silva, H. Le jeu en classe de langue. Paris : CLE international. 2008. 207 p.
6. Valera González P. El aspecto lúdico en la enseñanza de ELE. *Marco ELE – revista de didáctica ELE*. Número 11, 2010. P. 1-10.