

УДК 811.111'255.2:6

**ЗАСТОСУВАННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ ТЕХНІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ****С.В. Цимбал⁹**

кандидат психологічних наук, доцент, доцент кафедри англійської мови для технічних та агробіологічних спеціальностей,
Національний університет біоресурсів і природокористування України
e-mail: fedko_s@ukr.net

**ПРИМЕНЕНИЕ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА
СТУДЕНТОВ ТЕХНИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ****С.В. Цимбал**

кандидат психологических наук, доцент, доцент кафедры английского языка для технических и агробіологических специальностей,
Национальный университет биоресурсов и природоиспользования Украины

**USING OF ACTIVE METHODS IN ENGLISH TRAINING FOR THE STUDENTS OF
TECHNICAL SPECIALTIES****Svitlana Tsymbal**

PhD (Psychology), Associate Professor of the Department of English for Technical and Agrobiological Specialities,
National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine

Автор статті підкреслює необхідність використання у навчальному процесі з англійської мови активних методів навчання. Визначаються поняття гра, рольова гра, ігротехніка. Наголошується, що проведення професійних ігор має різнобічний характер та проводиться за певною моделлю. Систематичне та цілеспрямоване використання ігротехніки як методу навчання англійської мови для студентів технічних спеціальностей сприяє ефективному засвоєнню навчального процесу.

Ключові слова: гра, навчальний процес, учасник, ігротехніка, активний метод навчання, професійна діяльність.

Автор статьи подчеркивает необходимость использования в учебном процессе по английскому активные методы обучения. Определяются понятия игра, ролевая игра, игротехника. Отмечается, что проведение профессиональных игр имеет разносторонний характер и проводится по определенной модели. Систематическое и целенаправленное использование игротехники как метода обучения английскому языку для студентов технических специальностей способствует эффективному усвоению учебного процесса.

Ключевые слова: игра, учебный процесс, участник, игротехника, активный метод обучения, профессиональная деятельность.

The author emphasizes the need of using of active methods in English teaching. Define the concepts of the game, role playing, game technicians. It is noted that the holding of the professional game has a versatile character and performed on a particular model. Systematic and targeted use of the game technicians as a method of learning English for students of technical specialties promotes effective assimilation of the educational process.

Keywords: game, the learning process, party game technicians, active teaching method, professional activity.

«Гра – це іскра, яка запалює вогник допитливості, цікавості»

В.О.Сухомлинський

Сучасний етап розвитку українського суспільства характеризується все більшою відкритістю до зовнішнього світу. В політиці, економіці, культурі та інших сферах діяльності все більше громадян

⁹ © Цимбал Світлана Володимирівна, 2015

Ліцензується на умовах Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Україні залучається до реального процесу спілкування з представниками іноземних держав як у процесі своєї професійної діяльності, так і для задоволення своїх потреб.

Постановка проблеми. Знання іноземної мови є невід'ємною складовою частиною професійної підготовки спеціаліста і однією з передумов його подальшої успішної трудової діяльності. Для цього необхідно навчати мові не як знаковій системі з певним набором типових фраз, а навчати спілкуванню іноземною мовою в професійно значущих ситуаціях. Отже, завданнями сучасного викладача англійської мови є розвиток професійно-спрямованих комунікативних навичок майбутніх спеціалістів і тим самим сприяння підготовці випускників до їх майбутньої професійної діяльності із застосуванням знань англійської мови.

Формування комунікативних умінь у майбутніх спеціалістів значною мірою допомагає впровадження у навчальний процес новітніх технологій. Так, при використанні на практичних заняттях з курсу «Іноземна мова професійного спрямування» активних методів навчання у студентів технічних спеціальностей розвивається і вдосконалюється уявлення про майбутню професійну діяльність.

Актуальність теми обумовлена необхідністю використання у навчально-виховному процесі з англійської мови активних методів навчання, наприкладі рольової гри, як простого способу пізнання людиною навколишньої дійсності, одного із найдоступніших шляхів до оволодіння знаннями, вміннями, навичками. Необхідність раціональної побудови, організації і застосування рольових ігор у процесі навчання і виховання студентів засобами англійської мови вимагає ретельного і детального вивчення цього питання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Історія вивчення питання організації ігрового спілкування пов'язана з діяльністю С.Л. Рубінштейна, О.М. Леонтєва, А.С. Макаренка, Л.С. Виготського, А. Б. Добровича, Д.Б. Ельконіна, І.М. Цимбалюк, П.П. Горностай, А.Г. Грецова, А.А. Вербицького.

Застосування рольових ігор з навчальною метою дозволяє вирішувати такі завдання: сформулювати нові моделі поведінки у ситуаціях міжособистісної взаємодії; розширити гнучкість поведінки; створити умови для усвідомлення та корекції власних неадекватних поведінкових моделей [4].

Рольовою грою П. П. Горностай називає таку активність людини, яка зумовлена прийнятими нею ігровими ролями (тобто відповідними цій ігровій ситуації), а не прописаними заздалегідь сценарієм [3, с. 57].

Характеризуючи рольову гру з позицій професійного навчання, погодимося з Н. Н. Страздас, яку вона визначає «доцільно організованою педагогічною підсистемою, ядром якої є навчання професії через спеціально підібрані ситуації на матеріалі відповідного спецпредмета» [6, с. 81]. Також варто звернути увагу на думку А. А. Вербицького, який розглядає гру у вищій школі з позицій знаково - контекстного навчання, тому що вона є «формою створення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, характерних для цього виду праці» [2, с. 128].

Проведення професійних ігор, як наголошує В.В. Ягупов, має різнобічний характер та проводиться за певною моделлю, яка складається з таких етапів:

- підготовка учасників гри;
- вивчення ситуації, інструкцій, настанов та інших додаткових матеріалів;
- проведення гри;
- аналіз, обговорення та оцінка результатів гри.

Етап підготовки учасників гри включає:

- визначення теми гри і опрацювання проблемної ситуації;
- формулювання основної мети гри і встановлення її правил;
- опрацювання конкретних завдань щодо визначення її форм;

- затвердження організації гри та форми її проведення;
- визначення посадових осіб, ролі яких будуть виконувати під час гри;
- моделювання навчальної ситуації на основі заздалегідь опрацьованих матеріалів;
- видачі учасникам гри, експертам та іншим особам пакету документів і матеріалів, необхідних для вирішення дидактичної проблеми.

Зміст етапу вивчення дидактичної ситуації, інструкцій, настанов і низки інших матеріалів, які потрібні для розв'язання навчальної проблеми такий:

- вивчення настановних матеріалів;
- збирання додаткової інформації та її систематизація;
- отримання інформації у педагога, експертів;
- здійснення певних контактів між учасниками ігор, коли є така необхідність;
- опрацювання необхідних документів і підготовка навчально – методичної бази.

Відповідальним і змістовним етапом ділових ігор є аналіз, обговорення та оцінка результатів гри. На цьому етапі здійснюється обмін думками, дискутування, захист учасниками ігор своїх рішень і висновків, остаточний підсумок результатів гри. [7, с. 359-360].

Дослідження психологів, дидактів і методистів засвідчують, що гра залишається провідним видом діяльності студентів при навчанні іноземної мови. Тому в навчальному процесі, зокрема з англійської мови, повинні переважати ігрові технології. Ігрова діяльність мотивує мовленнєву діяльність, оскільки майбутні спеціалісти опиняються в ситуації, коли актуалізується потреба щонебудь сказати, запитати, з'ясувати, довести, чимось поділитися із співрозмовником. Студенти наочно переконуються в тому, що мову можна використовувати як засіб спілкування. В ігрових ситуаціях найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності навчаючихся.

Варто зазначити, що в практиці навчання англійської мови у вищих навчальних закладах, особливо для студентів технічних спеціальностей, застосування гри на занятті в чистому вигляді трапляється нечасто, зазвичай викладачі застосовують лише її елементи: ігрову ситуацію, ігровий прийом або вправу. Тобто, мова йде про використання ігротехніки як методу навчання англійської мови.

Ігротехніка як метод – це спеціально створена викладачем ситуація (за допомогою вигаданого персонажа, незвичного способу постановки завдання, елемента для змагань), що моделює реальність, з якої студентам пропонується знайти вихід. Головне призначення цього методу – стимулювати пізнавальний процес. Ігротехніка як метод навчання організовує, розвиває майбутніх професіоналів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість [1, с. 336].

Наголосимо, що елементи ігротехніки можна внести у будь-який вид мовленнєвої діяльності студентів технічних спеціальностей на занятті англійської мови у вищій школі. За допомогою ігротехніки добре відпрацьовується вимова, активізується лексичний та граматичний матеріал, розвиваються навички аудіювання, усного мовлення, розвиваються творчі, розумові здібності майбутніх спеціалістів.

Педагогічна цінність ігротехніки як методу в тому, що це активний спосіб досягти багатьох освітніх цілей, а саме: введення навчаючихся у життєві ситуації; закріплення щойно пройденого матеріалу і повторення пройденого раніше матеріалу; залучення більшості або всіх студентів у процес ігрового навчання; підвищення пізнавальної активності студентів на уроці та виховання інтересу до іноземної мови, яка вивчається, для покращення успішності навчання; релаксація після важкої вправи або іншого стомлюючого заняття; збагачення процесу мислення індивідуальними почуттями; здійснення ефективного контролю засвоєння знань та вмінь майбутніми фахівцями. Підкреслимо, що ефективність використання ігротехніки на заняттях англійської мови залежить від дотримання

викладачем певних принципів. По-перше, важлива простота і чіткість формулювання правил, яких студенти мають чітко дотримуватись під час ігрової ситуації. Краще всього пояснювати їх рідною мовою навчаючихся, а решту часу витратити на саму ігрову ситуацію. По-друге, відсутність складних дидактичних матеріалів для ігрової ситуації. Матеріал повинен бути зручним у використанні і наявним у кожного студента. Цього принципу необхідно дотримуватися, щоб не заплутати у правилах, обладнанні, самому процесі ігрової ситуації. По-третє, кожен студент повинен бути активним учасником ігрової ситуації. Тривале очікування своєї черги знижує інтерес. По-четверте, викладач повинен контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати та оцінювати дії майбутніх спеціалістів.

Різноманітність ігротехнічних засобів дозволяє викладачу англійської мови на будь-якому етапі заняття вивчення нового матеріалу, закріплення, перевірки знань, умінь, навичок – створити ігрову ситуацію, необхідну для вирішення конкретних навчальних та виховних завдань [5].

Важливо пам'ятати, що ігротехніку слід застосовувати систематично і цілеспрямовано на кожному занятті англійської мови, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в студентів знань, формування вмінь і навичок, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості.

Навчання у вищому навчальному закладі для кожного студента відіграє досить важливу роль. Воно наповнено різноманітним знанням, глибоким досвідом, своєрідною атмосферою, в яку занурюються майбутні спеціалісти з метою здобуття знань про оточуючий світ, професійний та пізнання чогось нового. Саме на першому курсі у студента формується бажання пізнавати та вивчати, тому навчання має бути легким, різноманітним та захоплюючим. Головну роль у закладанні фундаменту зацікавленості до вивчення іноземної мови відіграє викладач. Саме він має пробудити у студентів іскру цікавості до вивчення мови, зробити її вивчення для усіх важливим, і пояснити її значення в подальшому житті. Нерідко ми можемо зустрічати як більшість викладачів подають матеріал в досить простій формі не використовуючи різних прийомів і засобів навчання, тому заняття з англійської мови нічим не відрізняється від інших. Саме на таких прикладах, у навчаючогося і формується незацікавленість вивченням англійської мови. Велике значення на усіх без виключення заняттях має створення атмосфери, в якій студенти будуть почуватися рівними між собою, дружніми, легкими у спілкуванні. Ці важливі аспекти більшим чином стосуються саме заняттів англійської мови, де не лише потрібно створювати відповідну атмосферу, а й мотивувати студентів на її вивчення. На мою думку, саме це все розкривається у грі.

Гра посідає досить важливе та ефективне місце серед засобів і прийомів навчання іноземної мови. Прийом гри на заняттях англійської мови може розкрити кожного студента як особистість, допомагає продемонструвати кожному навчаючомуся свої нахили, інтереси, здібності, уподобання. Гра надає можливість познайомитись, поглибити навчальний матеріал у цікавій формі, за допомогою рухів, швидкості, логічного мислення, командного духу, глибше проаналізувати і запам'ятати поданий матеріал. Завдання гри повинно полягати в тому, що студентам пропонується ситуація з якої вони повинні знайти вихід. Правила гри допомагають зрозуміти майбутньому фахівцю, що він має певний обов'язок, який повинен виконати, а в разі поразки усвідомлення що підвів свою команду, не розкрився на всю потужність, недопрацював. Доречно врахувати моменти коли розподіляються певні ролі для кожного гравця, для команд. Під час ігрових ситуацій ми не розподіляємо гравців команда «активні», команда «пасивні». Рівність студентів в командах, буде передусім слугувати тому, що більш активні будуть підтримувати і допомагати менш швидким і невпевненим, а їхня підтримка буде надихати пасивних на старанність і перемогу. Прийом навчання за допомогою ігор не варто використовувати на кожному занятті, буде краще чередувати заняття різного виду, засобами та прийомами навчання, тим самим заохочувати та мотивувати. Слід запам'ятати, що насиченість ігровими ситуаціями має бути спланована з моменту початку вивчення іноземної мови. Ефективність ігрових ситуацій найбільш буде

доречно на таких типах заняття як: пояснення нового матеріалу; закріплення нового матеріалу; перевірка отриманих знань, умінь, навичок студентів. Наприклад при поясненні нового матеріалу, гра може слугувати як ефективний засіб легкого запам'ятовування і розуміння з боку майбутніх спеціалістів. Під час ігор у студентів надмірно висока швидкість запам'ятовування, тому навіть складна, добре організована тема, і подача матеріалу, слугуватиме їхньому розумінню. А при перевірці знань, умінь, навичок навчаючихся викладачу надається можливість у ігровій формі перевірити знання по тій чи іншій темі кожного студента і віднайти моменти на які потрібно акцентувати більшу увагу.

Гра допомагає об'єднувати дуже важливі чотири види мовленнєвої діяльності: говоріння; аудіювання; читання; письмо. Під час організації ігрових моментів, доречно підбирати завдання які будуть включати в себе усі об'єднанні види мовленнєвої діяльності, тоді заняття буде нести різносторонні знання, активізувати словниковий запас студентів.

Метою використання ігор на заняттях англійської мови у вищому навчальному закладі, особливо для студентів технічних спеціальностей, є формування мовних навичок іншомовного спілкування; розвиток мовної творчої активності, мовної реакції студентів; формування вмінь вживати мовні зразки, що містять певні граматичні труднощі; тренування у вживанні лексики в ситуаціях, наближених до професійної обстановки; створення природної ситуації для вживання даного мовного зразка [5]. При доборі ігор необхідно враховувати вікові та психологічні особливості студентів; рівень знань; наявність чи відсутність технічних засобів; час затрачений на проведення гри.

Пропонуємо низку ігор, які варто використовувати на заняттях англійської мови:

1. Буквені ігри. Серед великої різноманітності ігор особливе місце займають буквені ігри (Word Games). Під буквеними іграми ми розуміємо своєрідні загадки, в яких потрібно відгадати слово або фразу, написані незвичним способом. Для відгадки необхідно провести комбінаторні перетворення з буквами - змінити їх послідовність, розміщення відносно одна одної, порядок читання, додати або вилучити окремі букви. Такі ігри мають різні назви - розважальні, інтелектуальні, словесні, тестові ігри, буквені задачі. Буквені ігри розширюють ерудицію, вчать працювати зі словником, дають можливість тренувати пам'ять, заглиблюватися в тонкощі мови, але при цьому не втрачають своєї розважальності. У ці ігри грають з метою змагання, групами, індивідуально, в письмовій чи усній формі, із застосуванням наочності (частіше образотворчої - графічної, друкованої, символічної) або без неї.

2. Моя ціль. Метою гри є формування навичок орфографічної пам'яті; розвиток в учнів уміння працювати в команді; розвиток швидкості. Студентів ділять на команди. Гравцям пропонують за допомогою своєї кмітливості дібратися до заданої цілі. Для цього командам роздаються клаптики аркушів, на яких зображенні літери, з яких вони мають скласти слова. З кожним правильним складеним словом, в учасника буде з'являтися слово з більшою складністю.

3. Магазин інструментів. За допомогою цієї гри учасники вчать бути уважними, розуміти висловлення інших, орієнтуватися в ситуації почувши однакові знайомі іншомовні слова. Викладач оголошує тему заняття «Tools» і пропонує майбутнім фахівцям придбати у магазині інструменти. Для цього кожному учаснику роздаються заготовлені паперові чеки в який студент повинен вписати назву вибраного інструмента і, при цьому наголошується, що кожен обирає свою річ незалежно від сусіда і має бути різним. Далі викладач виступає в ролі продавця, ділить аудиторію на команди і ставить на столі чекові підставки. Кожен учасник з команди підходить до столу і купує річ, залишаючи пробитий чек, при умові, що у магазині може бути по одному екземпляру інструменту. Виграє та команда, яка найбільше купить товару.

4. Допоможи відгадати тваринку. Гра формує уміння на слух сприймати та розуміти іншомовне мовлення, розвивати фонематичний слух. Викладач готує навчаючимся карточки із зображенням тваринок, та їх невеликим описом. Далі беручи по черзі підготовленні картки розповідає про тваринку

не показуючи її. Студенти уважно слухають викладача, і їх завдання відгадати про яку тваринку йде мова. Якщо відповідь гравця правильна, то викладач вішає зображення тваринки на дошку.

5. Запам'ятай картинку. Ця гра має на меті формувати вміння чітко та виразно вимовляти кожен звук, слово; розвиває набуття граматичних навичок, правильного вживання артиклів; розвивати спостережливість, увагу, творчі здібності. Викладач демонструє учням 8 картинок, на кожній з них зображено один знайомий предмет, і просить одного із учасників назвати предмети, які запам'ятали. Решта гравців називають пропущені предмети.

6. Веселий ланцюжок. Гра спрямована на засвоєння знань алфавіту; формування навичок правильної вимови звуків; формування інтонаційних навичок; розвиток уміння ефективно працювати в групах. Викладач вішає на дошку алфавіт, цим самим нагадуючи гравцям усі букви. Тоді учасники ланцюжком згадують слова на кожну букву алфавіту, правильно сказане слово дає змогу стати першим елементом веселого ланцюжка. До кінця гри учасники мають створити дружній веселий ланцюжок.

8. Словознавці. Формування навичок осмислення букв в слові; навчання студентів правильно вимовляти звуки та слова; закріплення раніше вивчених лексичних одиниць та граматичних структур є на меті цієї гри. Викладач ділить гравців на дві команди. Усім командам дається за виділений час підібрати слова на літери які містяться в заздалегідь розданому слову, наприклад (Cable – computer, about, body, long, enter), якщо виникнуть труднощі на певну букву її пропускають. Бали командам викладач фіксує на дошці. Виграє та команда яка набере більше балів.

9. Гра «Намалюй і опиши» формує в студентів уміння описувати зображення, чітко висловлювати свою думку, самостійно складати невеличкі тексти за запропонованим завданням, дає змогу розвивати уміння описувати малюнки, явища, ситуації. Гравці малюють малюнок заздалегідь обдумуючи опис того, що вони намальовали. Після того як малюнок намальований, гравці складають слова, вирази, речення про зображення. Кожен представляє свою роботу біля дошки і отримує оцінку.

Висновок. Підсумовуючи розглянутий вище матеріал, можна зробити висновок, що систематичне і цілеспрямоване використання ігрових технологій як методу навчання англійської мови для студентів технічних спеціальностей вищих навчальних закладів сприяє ефективному засвоєнню навчального матеріалу, значній активізації пізнавальної діяльності, розвитку інтересу до мови, яка вивчається, робить процес навчання веселим, цікавим і незабутнім. Перспективи подальших напрацювань ми вбачаємо в дослідженні проблеми використання рольової гри на заняттях англійської мови як ефективного засобу формування іншомовної комунікативної компетентності студентів технічних спеціальностей.

Список використаних джерел

1. Ващенко Г. Загальні методи навчання: Підручник для педагогів. – К., 1997. – С. 336 – 380.
2. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – М. : Высш. Школа, 1991. – 206 с.
3. Горностай П. П. Личность и роль : ролевой подход в социальной психологии личности : [монографія] / П. П. Горностай. – К.: Интерпресс ЛТД, 2007. – 317 с.
4. Грецов А. Г. Тренинг общения для подростков / А. Г. Грецов. – СПб. : Питер, 2005. – 160 с.
5. Конишева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2006. – С. 57-81.
6. Страздас Н.Н. Система дидактических игр как средство формирования умелости и направленности : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Страздас Наталья Николаевна – Л., 1980. – 264 с.
7. Ягупов В.В. Навчальний посібник. – К.: Либідь, 2002. – с. 359 – 360.

References

1. Vashhenko Gh. Zagaljni metody navchannja: Pidruchnyk dlja pedagoghiv. – K., 1997. – S. 336 – 380.
2. Verbyckyj A. A. Aktyvnoe obuchenye v vysshej shkole: kontekstnyj podkhod / A. A. Verbyckyj. – M. : Vyssh. Shkola, 1991. – 206 s.

3. Ghornostaj P. P. Lychnostj y rolj : rolevoj podkhod v socyalnoj psykhologhyy lychnosity : [monografija] / P. P. Ghornostaj. – K.: Ynterpress LTD, 2007. – 317 s.
4. Ghrecov A. Gh. Trenyngh obshhenyja dlja podrostkov / A. Gh. Ghrecov. – SPb. : Pyter, 2005. – 160 s.
5. Копышева А.В. Yghrovoj metod v obuchenyy ynostrannomu jazyku. – SPb.: KARO, Mn.: Yzdatel'stvo «Четыре четверты», 2006. – S. 57-81.
6. Strazdas N.N. Systema dydaktycheskykh yghr kak sredstvo formyrovanyja umelosty y napravlennosti : dys. ...kand. ped. nauk : 13.00.01 / Strazdas Natal'ja Nykolaevna – L., 1980. – 264 s.
7. Jaghupov V.V. Navchal'nyj posibnyk. – K.: Lybidj, 2002. – s. 359 – 360.