

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЗНАТЬ ТА УМІНЬ СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС ЗАНЯТЬ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

INTELLECTUAL GAME AS MEANS OF STUDENTS' KNOWLEDGE AND SKILL FORMATION DURING ENGLISH CLASSES

У статті висвітлено роль інтелектуальної гри як засобу формування знань та умінь студентів під час занять з англійської мови. На підставі аналізу наукової літератури представлено визначення інтелектуальної гри (індивідуально-особистісне або сумісне вирішення питань, яке вимагає продуктивного мислення в умовах хронометричного часового простору та включає елемент змагання). Установлено, що, незважаючи на різноманітні ігрові сценарії, інтелектуальні ігри здебільшого полягають у наданні відповідей на запитання. Визначено основні форми кінцевого продукту навчальної діяльності (пошук окремих одиниць об'єкта, яких не вистачає, установлення взаємозв'язків та співвідношень між об'єктами гри, систематизація, виявлення правил організації певної кількості об'єктів гри, трансформації, змінення й перетворення запропонованого матеріалу, імплікація, тобто прогнозування результатів у межах невизначеної запропонованої ситуації). Установлено, що інтелектуальні ігри сприяють формуванню не тільки індивідуальних умінь та навичок, але й формуванню колективних умінь і навичок, що підкреслює особливу значущість включення цієї методики у процес навчання студентів під час отримання освіти у вищих навчальних закладах. Проаналізовано основні функції гри, такі як навчальна (закріплення навчального матеріалу, що вивчався на заняттях за фахом, виявлення незрозумілих для себе моментів та їх опрацювання), комунікативна (уміння спілкуватися у колективі, правильно висловлювати власне бачення щодо тієї чи іншої наукової проблеми або явища, удосконалення усної практики з англійської мови), розважальна (створення комфорту та сприятливої атмосфери під час навчання, радість від здійснення навчальної діяльності), творча (розвиток фантазії, емоціональне сприйняття інформації), соціалізуюча (уміння спілкуватися у колективі), функція самореалізації та саморозвитку (можливість розкритися та відійти від стереотипів). Висвітлено досвід організації інтелектуальних ігор під час проведення занять з англійської мови («Що? Де? Коли?», «Реалі», «Вірю чи не вірю», «Підприємство»). Вважаємо, що інтелектуальні ігри сприяють формуванню умінь та навичок студентів та

підвищенню мотивації щодо вивчення навчальної дисципліни.

Ключові слова: інтелектуальні ігри, англійська мова, студенти, функції, проведення ігор.

The article highlights the role of intellectual game as a means of students' knowledge and skills formation during English classes. Based on the analysis of the scientific literature, the definition of an intellectual game is presented (individual and personal or coordinated solution of problems, which requires productive thinking in terms of chronometric time space and includes an element of competition). It is found that despite various game scenarios, the main task is to answer questions. The basic forms of the final product of educational activity are defined (search of separate units of objects; establishment of interrelations and relations between objects of the game; systematization, revealing the rules of the organization of a certain number of objects of game, transformation and change of the material, implication, i.e. forecasting the results within the uncertain proposed situation). It is established that intellectual games contribute to the formation of not only individual skills and abilities, but also the formation of collective skills and abilities, which emphasizes the special importance of including this technique in the students' learning during the educational process. The main functions of the game are analyzed: educational (revision of educational material studied in the classroom, identification of incomprehensible moments and their studying), communicative (ability to communicate in a team, correctly express their own vision on a scientific problem or phenomenon, improvement of oral English practice), entertaining (creating comfort and favorable atmosphere during learning, joy of learning activities), creative (imagination development, emotional perception of information), socializing (ability to communicate in a team), the function of self-realization and self-development (opportunity to open up and shift away from stereotypes). The experience of organizing intellectual games during English language classes ("What? Where? When?", "Realities", "Believe it or not", "Enterprise") is presented. We believe that intellectual games contribute to the formation of students' skills and abilities and increase motivation to study.

Key words: intellectual games, English language, students, functions, conducting games.

УДК 378.091.33
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/34-1.11>

Іваніга О.В.,
старший викладач кафедри педагогіки,
іноземної філології та перекладу
Харківського національного
економічного університету
імені Семена Кузнеця

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Бурхливий розвиток науки, техніки та інформаційних технологій вимагає перегляду підходів до викладання у закладах вищої освіти, стимулюючи педагогів до пошуку творчих ідей щодо викладання дисциплін. Сучасний студент потребує різноманітних засобів навчання, які були б йому не

тільки корисними, але й цікавими, тому класичний підхід до викладання іноземних мов, коли під час заняття викладач та студенти працюють над текстами за фахом, а потім виконують низку вправ задля закріплення лексичних одиниць та граматичного матеріалу, необхідно доповнювати іншими засобами, які б стимулювали молодих людей до

подальшого навчання та саморозвитку. Вважаємо, що досягненню цієї мети значною мірою сприяє проведення під час занять інтелектуальних ігор.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Огляд джерел засвідчив, що науковці неодноразово звертались до вивчення впливу ігор на організацію навчального процесу. Так, В. Мирошниченко вивчала теорію та практику використання ділових ігор у професійній підготовці майбутніх учителів в історичному аспекті; Г. Коробська досліджувала ділову гру як засіб формування загальнонавчальних умінь учнів основної школи; М. Певньовим представлено роль інтелектуальної гри в освітньому процесі у межах ціннісного-цільового, мотиваційного та функціонального аспектів; М. Лебідь представлено ділову гру як спосіб компетентнісного підходу на заняттях з економіки.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Водночас вважаємо, що висвітлення досвіду використання інтелектуальних ігор під час проведення занять з англійської мови зі студентами немовних факультетів недостатньо представлено у науковій літературі.

Мета статті полягає в аналізі наукової літератури з використання гри у навчальному процесі та висвітленні власного досвіду щодо проведення інтелектуальних ігор для формування інтелектуальних умінь та навичок студентів.

Виклад основного матеріалу. Слід відзначити, що сьогодні інтенсивно розвивається методика формування інтелектуальних умінь та якостей студентів ВНЗ шляхом залучення новітніх педагогічних технологій. Зокрема, фахівцями рекомендується широко застосувати в освітньому процесі різноманітні інтелектуальні ігри, оскільки такі ігри об'єднують у собі риси ігрової та навчальної діяльності.

Під інтелектуальними іграми науковці розуміють індивідуально-особистісне або сумісне вирішення питань, яке вимагає продуктивного мислення в умовах хронометричного часового простору та включає елемент змагання. Незважаючи на різноманітні ігрові сценарії, більша частина інтелектуальних ігор полягає в тому, що ведучий ставить питання, а учасники гри мають знайти на них відповіді [9, с. 64].

Як доведено, під час включення інтелектуальних ігор у процес навчання спостерігаються активізація процесу розвитку мислення студентів, формування в них умінь формулювання понять, виконання основних розумових операцій (класифікації, аналізу, синтезу тощо). Зазначена діяльність засобом досягнення ігрового результату сприяє також формуванню нових та закріпленню вже сформованих інтелектуальних умінь та навичок молоді [2; 6; 7].

Оскільки діапазон інтелектуальних ігор надзвичайно великий, під час вирішення поставлених

у них завдань відбувається розвиток особливих якостей та властивостей мислення, таких як спостережливість, вміння зіставляти та аналізувати, комбінувати, знаходити зв'язки, взаємозалежність одного об'єкта або явища від іншого, закономірності розвитку певних процесів. Крім того, інтелектуальна гра навчає приймати складні, досить часто нестандартні рішення, допомагає розібратись у завданнях, поставлених перед колективом, формує в них професійні навички, швидкість індивідуальної та колективної реакції.

З'ясовано, що інтелектуально-творча діяльність учасників вищезазначених ігор містить пошук проблеми та засобів її вирішення, а також вибір найбільш доцільного та ефективного засобу з усіх знайдених. Непередбачуваність інтелектуальних ігор робить її абсолютно специфічною формою пізнавальної творчої діяльності та цінним засобом формування інтелектуальних умінь та навичок [5; 7; 8].

Змістом інтелектуальної гри є реальні предмети та явища, їх значення, дії особистості або колективу. Кінцевий продукт інтелектуальних ігор може бути представлений у таких основних формах:

- пошук окремих одиниць об'єкта, яких не вистачає;
- класифікація об'єктів гри;
- установлення взаємозв'язків, співвідношень між об'єктами гри;
- систематизація, виявлення правил організації певної кількості об'єктів гри;
- трансформації, змінення й перетворення запропонованого матеріалу;
- імплікація, тобто прогнозування результатів у межах невизначеної запропонованої ситуації.

У ході проведення інтелектуальної гри студентами набувається також вміння отримувати колективно синтезовану інформацію, тобто такі знання, які жоден з її учасників не здатен отримати самостійно. Таким чином, у ході інтелектуальної гри відпрацьовуються не тільки індивідуальні, але й колективні інтелектуальні вміння й навички, що підкреслює особливу значущість включення цієї методики у процес навчання студентів під час отримання освіти у вищих навчальних закладах [3; 4; 7].

До основних видів інтелектуальних ігор можна віднести «Що? Де? Коли?», «Власну гру», «Брейн-ринг», «Віриш чи не віриш», «Реаліі», «Аукціон» «Травесті», «Підприємство». Незважаючи на різний сценарій проведення таких ігор, усі вони мають багато спільного з педагогічної точки зору, оскільки включають інтегральну та синтезуючу діяльність, а також виконують такі однакові функції:

- навчальна;
- комунікативна;
- орієнтувальна;

- компенсаторна;
- виховна;
- розважальна;
- творча;
- соціалізуюча;
- функція самореалізації та саморозвитку.

Навчальна функція полягає в тому, що під час здійснення ігрової діяльності на заняттях з англійської мови студенти закріплюють знання, які були ними отримані під час вивчення дисципліни за фахом. Проведення інтелектуальних ігор дає змогу студентам повторити навчальний матеріал та виявити незрозумілі моменти.

З огляду на той факт, що інтелектуальні ігри є здебільшого командними іграми, студенти, з одного боку, навчаються спілкуватися у колективі, правильно висловлювати власне бачення щодо тієї чи іншої наукової проблеми або явища, а з іншого боку, вдосконалюють усну практику з іноземної мови. Орієнтувальна функція полягає у навчанні студентів планувати мовленнєву діяльність, слухати одногрупників та працювати в команді.

Компенсаторна функція полягає в наданні можливості спілкуватися англійською мовою у неможливому середовищі та компенсує відсутність можливості спілкуватися в реальних умовах. Виховна функція гри спрямована на розширення світогляду студентів, прищеплення поваги до думки та вилучувань інших учасників гри, формування особистості молодшої людини. Для цього до початку гри рекомендується надати студентам кліше, які сприяють ввічливому стилю мовлення.

Розважальна функція гри пов'язана зі створенням відповідного комфорту та сприятливої атмосфери, душевної радості під час виконання завдання та розвитку фантазії. Творча функція також сприяє розвитку фантазії, а механізми емоціонального сприйняття інформації максимально посилюють елементи творчої діяльності.

Функція самореалізації та саморозвитку проявляється в тому, що під час гри студенти мають можливість максимально розкритися, адже в ігровій ситуації існує можливість відійти від стереотипів, які існують у повсякденному житті, розкрити власний потенціал і таланти [4; 5; 6; 10].

Враховуючи багатофункціональність інтелектуальних ігор та їх великий мотивуючий фактор, ми намагаємося періодично звертатися до проведення таких ігор як протягом аудиторних занять, так і в позааудиторний час. Вважаємо, що найбільш дієвими інтелектуальними іграми зі студентами немовних факультетів є «Що? Де? Коли?», «Віриш чи не віриш», «Підприємство» та «Реалії». Зазначимо, що під час проведення інтелектуальних ігор ми намагаємося добирати навчальний матеріал за майбутніх фахом студентів.

Так, мета гри «Реалії» полягає в тому, щоби студенти здогадалися про що йдеться, спираючись на твердження-підказки. Для економії часу ми просимо студентів підготувати матеріал для гри вдома. Наведемо декілька прикладів з нашої практики. Студенти поділяються на дві команди та по черзі виступають. Наприклад, твердження-підказки до терміна «капітал» можуть бути такими:

- 1) it is a man-made resource of production;
- 2) machinery, tools and equipment of all kinds, buildings, railways and all means of transport and communication, raw materials can be considered as this notion;
- 3) it has a number of related meanings in economics, finance and accounting. In finance and accounting capital generally refers to financial wealth especially that used to start a business.

Термін «економічні ресурси» можна пояснити такими твердженнями:

- 1) these are the factors used in producing goods or providing services;
- 2) they are the inputs that are used to create things or help you provide services;
- 3) they can be divided into human resources, such as labor and management, and nonhuman resources, such as land, capital goods, financial resources, and technology.

Як бачимо, перші твердження є найбільш широкими, тому, якщо студенти можуть назвати слово з першої спроби, вони отримують три бали, з другої – два, з третьої – один бал. Зазначимо, що, як правило, гру «Реалії» ми пропонуємо студентам першого курсу, які тільки починають знайомитися з майбутнім фахом, хоча її можливо використовувати і зі студентами з глибоким рівнем знань англійської мови.

Під час проведення гри «Вірю чи не вірю» студентам пропонуються факти як із загальних, так і зі спеціальних знань. Їх завдання полягає в тому, щоби погодитися (сказати «Вірю») або не погодитися («Не вірю») з твердженням. Команда, яка отримує більшу кількість балів, виграє.

Для студентів старших курсів, які вже мають відповідні знання зі спеціальності та володіють фаховою лексикою англійською мовою для формування інтелектуальних умінь та навичок, корисним є проведення гри «Підприємство». Ця гра може як проводитися протягом цілої пари, так і розбиватися на декілька блоків. Враховуючи той факт, що ми розглядаємо гру як додатковий засіб навчання, ми вважаємо, що більш ефективним є поділення ігрової діяльності на декілька етапів. Так, на першому етапі ми просимо, щоби студенти, спираючись на довідкову літературу та Інтернет, створили статут власного підприємства, визначили процедуру та документи, які необхідні для відкриття рахунку. На другому етапі студенти вибирають раду директорів та розподіляють між собою обов'язки та повноваження. Відповідно до

вибраної ролі студенти готують до обговорення бізнес-проект, а інші члени ради аргументовано погоджуються або не погоджуються з його впровадженням. За умовами гри, студенти мають «занурюватися у деталі», представляючи власний проект, прораховуючи приблизну вартість проекту, обладнання, людські ресурси тощо. Третім етапом проведення гри є аналіз ринку, пошук потенційних клієнтів та складання маркетингового плану.

Висновки. Отже, можна зробити висновок, що інтелектуальна гра є дієвим механізмом формування умінь та навичок студентів, яка сприяє засвоєнню як спеціальних, так і загальних знань та вмінь. До того ж ігрова діяльність сприяє підвищенню мотивації студентів до навчання, формуванню командного духу та зміцненню відносин в академічній групі. Водночас гра має розглядатись як додатковий інструмент під час організації навчального процесу.

У подальшому плануємо висвітлити роль викладача в організації та проведенні інтелектуальних ігор під час занять з англійської мови.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Грицюк Л. Рольова гра – засіб мотивації іншомовного мовлення на старших курсах. *Методика викладання іноземних мов*. 1989. Вип. 18. С. 69–71.
2. Ігнатова Р. Розвиток пізнавальної активності учнів як педагогічна проблема. *Вісник Львівського університету. Серія: Педагогічна*. 2004. Вип. 18. С. 73–80.
3. Капітанчук Т. Рольова гра як резерв підвищення якості та ефективності навчання іноземних мов. *Англійська мова та література*. 2003. № 31. С. 2–7.
4. Кирилюк В. Класифікація навчально-рольових ігор при вивченні англійської мови та їх педагогічна сутність. *Педагогічні науки*. 2009. № 9. С. 49–52.
5. Коробська Г. Дидактична гра як засіб формування загальнонавчальних умінь учнів основної школи (друга половина ХХ століття) : дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.09. Харків, 2010. 264 с.
6. Лебідь М. Ділова гра як спосіб компетентнісного підходу на заняттях економіки. *Вісник Житомирського державного університету*. Вип. 3 (81) : Педагогічні науки. С. 146–149.
7. Мандель Б. Интеллектуальная игра: на перекрестке научных дисциплин. *Педагогика*. 2006. № 7. С. 45–47.
8. Мирошниченко В. Розвиток теорії та практики використання ділових ігор у професійній підготовці майбутніх учителів в історії вітчизняної педагогічної думки (друга половина ХХ століття) : дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.01. Харків, 2013. 266 с.
9. Певнев М. Интеллектуальная игра в образовательном процессе: ценностно-целевой, мотивационный и функциональный аспекты. *Известия ВГПУ*. 2006. № 4. С. 64–67.
10. Удовенко І., Котова А. Використання ігрових ситуацій під час вивчення англійської мови на немовних факультетах ВНЗ. Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки. Наукові дослідження. Досвід. Пошуки. 2013. Вип. 23. С. 102–108.