

## ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЯК ІНСТРУМЕНТ КОМПЕТЕНТІСНО-ОРІЄНТОВАНОГО НАВЧАННЯ У ВНЗ

### GAME TECHNOLOGIES AS A COMPETENCE ORIENTED TOOL IN FOREIGN LANGUAGE STUDYING IN HIGHER EDUCATION

Стаття присвячена одній з актуальних проблем застосування ігрових технологій у процесі вивчення іноземної мови у вищих навчальних закладах. Наводяться основні класифікації яким приділяється основна увага при вивченні того чи іншого матеріалу лексичного характеру. Освітні технології, що застосовуються у навчальному процесі на різних етапах навчання, відрізняються креативністю, імпровізацією, автентичним спілкуванням на вивчається мовою та створюють сприятливі умови для інноваційної та творчої діяльності учнів. Опанування лексичного матеріалу являється важливою складовою при вивченні іноземної мови та дає змогу покращити ефективність навчального процесу, сприяє формуванню компетентного фахівця. А саме, інтерактивна технологія, як інструмент компетентісно-орієнтованого навчання, не лише активізує діяльність учнів і виявляє пізнавальний інтерес, але і тренує пам'ять; допомагає виробити мовні вміння та навички; стимулює розумову діяльність, творчий потенціал; розвиває увагу та пізнавальний інтерес до предмета; командно вирішувати поставлені завдання, складні проблеми на основі аналізу обставин та відповідної інформації; зважувати альтернативні думки, приймати продумані рішення, брати участь у дискусіях, рефлексувати. У студентів формуються суттєві професійні якості: самостійність, креативність, толерантність, ініціативність та відповідальність.

Також дана форма навчання дозволяє студентам використовувати всі рівні засвоєння знань, активізуючи творчо-пошукову діяльність, що сприяє інтенсивному формуванню та розвитку ключових компетентностей особистості. Широке застосування інтерактивних технологій здатне значно підвищити якість професійної підготовки студентів.

У статті обґрунтовуються умови, що дозволяють максимально ефективно використовувати інтерактивну технологію в навчальному процесі на заняттях, а також наводяться приклади ігор на різних етапах роботи зі студентами.

**Ключові слова:** словесні ігри, ігрові технології, мовні ігри, лексичні ігри, класифікація, ефективність засвоєння, навчання студентів низки компетенції.

The article is devoted to one of the current problems of application of game technologies in the process of learning a foreign language in higher educational institutions. Educational technologies used in the educational process at different stages of learning are characterized by creativity, improvisation, authentic communication in the language being studied and create favorable conditions for innovative and creative activities of students. Mastering lexical material is an important component in learning a foreign language and allows you to improve the efficiency of the educational process, promotes the formation of a competent specialist. Namely, interactive technology, as a tool of competence-oriented learning, not only activates the activities of students and shows cognitive interest, but also trains memory; helps to develop language skills; stimulates mental activity, creativity; develops attention and cognitive interest in the subject; command to solve tasks, complex problems based on the analysis of circumstances and relevant information; to weigh alternative opinions, to make well-thought-out decisions, to take part in discussions, to reflect. Students develop significant professional qualities: independence, creativity, tolerance, initiative and responsibility.

Also this form of education allows students to use all levels of knowledge acquisition, activating creative and exploratory activities, which contributes to the intensive formation and development of key competencies of the individual. Widespread use of interactive technologies can significantly improve the quality of professional training of students.

The article substantiates the conditions that allow the most effective use of interactive technology in the learning process in the classroom, as well as examples of games at different stages of work with students

**Key words:** word games, game technologies, language games, lexical games, classification, efficiency of mastering, teaching students a number of competencies.

УДК 378.147:81'243:004.9

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2022/44/2.9>

**Чернищук Ю.І.,**

викладач, асистент кафедри романогерманської та славистичної філології Білоцерківського національного аграрного університету

**Постановка проблеми** у вивчення іноземних мов у наш час стає дедалі актуальним у зв'язку з розширенням міжнародної комунікації, зростанням економічних зв'язків між країнами, отже, обумовлюється необхідністю у фахівцях зі знаннями іноземної мови.

Останнім часом відбулися помітні зміни у методиці навчання іноземної мови освіти. Насамперед змінилася загальна стратегія комунікативної спрямованості, розуміння практичної мети навчання.

Головною метою стало оволодіння мовою як явищем соціальним, службовцем засобом спілкування в усній формі (аудіювання та говоріння), а так само і письмовій формі (читання та листування).

Зокрема, випускники повинні бути спроможливі до комунікації в усній та письмовій формі іноземною мовою та вирішувати завдання міжособистісної та міжкультурної взаємодії. Студенти повинні мати певні знання та вміння (використовувати формули мовлення спілкування, формулювання своєї точки зору тощо), а також вміти співвідносити мовні засоби з конкретними ситуаціями міжкультурного мовного спілкування. Лексична гра, введена в навчальний процес на уроках з іноземної мови, у ролі одного з прийомів навчання, має бути нескладною та жвавою, цікавою, сприяти накопиченню нового мовного матеріалу та закріпленню раніше отриманих знань. Ігрова діяльність

набагато полегшує навчальний процес, а також правильно та грамотно розроблена гра є частиною вчення. Лексичні ігри зосереджують увагу учнів тільки на лексичному матеріалі і мають на меті допомогти їм у придбанні та розширенні словникового запасу, проілюструвати та відпрацювати вживання слів у ситуаціях реального спілкування.

Ігрові технології можна використовувати на будь-яких етапах уроку: на початку – для створення комфортної атмосфери і повторення раніше пройденого лексичного матеріалу, який буде використовуватися учнями надалі, в середині або наприкінці заняття – для зняття напруги втомлених учнів, наприкінці заняття, коли залишається кілька хвилин до дзвінка і немає сенсу і часу починати якусь складнішу серйозну вправу.

Насамперед педагогічні можливості будь-якої гри у тому, щоб викликати в учнів інтерес, стимулювати учнів на розумову і мовленнєву активність, спрямовану закріплення нового лексичного матеріалу, створити атмосферу згуртованості, але й суперництва під час виконання тієї чи іншої вправи. Однією з головних проблем навчання для студентів є труднощі при запам'ятовуванні нових слів. Подолати цю проблему допомагають мовні ігри. Ці ігри дозволяють в ігровій формі розширити словниковий запас студента, позбавивши його «зазубрювання». Робота над іноземними словами має вирішувати такі завдання:

- сприяти розвитку мовної та мовленнєвої компетенції;
- сприяти більш швидкому та міцному засвоєнню матеріалу;
- створювати багатий та активний словниковий запас;
- виключаючи забування тяжко запам'ятовуваних слів;
- мотивувати учнів при вивченні предмета.

Передача думки є основною метою спілкування, а це може стати неможливим, якщо співрозмовники не знають слова або використовують слова в неправильному значенні. На заняттях іноземних мов не може існувати повноцінне спілкування, якщо учні не здатні використовувати лексичний матеріал правильно або не володіють ним. Лексичні ігри допомагають згуртувати групу, перетворити вивчення мови на захоплююче і приносить задоволення від заняття. Така робота вимагає використання раціональних та ефективних підходів та технологій. У сучасній науці гра розглядається як метод, який може з ефективністю використовуватись як інструмент компетентнісно-орієнтованого навчання як для учнів так і для абітурієнтів. Доречно буде навести класифікації ігор які дозволяють зорієнтуватися на понятті які саме ігрові технології можуть сприяти розвитку певних мовних навиків.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій** з використанням лексичних ігор на заняттях

з англійської мови є важливим компонентом уроку. Дослідження показує, що ігрові технології сприяють виконанню важливих методичних завдань. Створюють психологічну готовність студентів до мовного спілкування. Забезпечують природну необхідність багаторазового повторення ними мовного матеріалу. Тренують учнів у виборі необхідного мовного випадку, що є підготовкою до ситуативної спонтанності мови взагалі. Гра є засобом викладання, який дозволяє зробити навчальний процес цікавим та цікавим, активізує розумову діяльність учнів. Гра допомагає створити на уроці довіру та невимушену атмосферу, сприяє підтримці інтересу дитини до предмета. Ігри допомагають дітям ставати творчими особистостями, вчать ставитися до будь-якої справи з творчістю та з інтересом.

Якщо говорити про навчання іноземних мов та іншомовному спілкуванню за допомогою ігор, слід звернутися до класифікації ігор, розробленої Т.М. Михайленко [5]. У цій класифікації гри поділяються на 5 груп, усередині яких можуть виділятися підгрупи.

Перша група – *мовні ігри*. Вони призначені для формування лексичних, граматичних та вимовних навичок та тренування використання мовних явищ на підготовчому, передкомунікативному етапі оволодіння іноземною мовою.

Спираючись на досліді М. Ф. Строніна який виділяє такі види ігор:

1. Лексичні.
2. Граматичні.
3. Фонетичні.
4. Орфографічні.
5. Творчі [7].

Перші чотири види можуть бути віднесені до так званих мовних аспектів, завдяки яким є формування відповідних навичок. Творчі ігри носять комплексний характер, мають на увазі творче застосування та засвоєних знань і навичок в ігровій ситуації. Але все ж таки, друга група – *ігрові вправи* для роботи з лексичним та граматичним матеріалом. Вона призначена для управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів та формування у них граматичних та лексичних навичок, а також організація інтенсивної самостійної роботи на навчальних заняттях з метою оволодіння правилами вживання конкретних мовних одиниць. Ігровий аспект у різних вправах виражений неоднаково. Йде від повного використання ігрової діяльності учнів, до суто дидактичних ігор. Третя група ігор – *психотехнічні ігри* сприяє навчанню навичок та вмінь лексико-граматичного оформлення мовленнєвих висловлювань. Основними функціями таких ігор є:

- створення в учнів внутрішньої наочності, яка потрібна на представлення на навчальному занятті певної ситуації;
- реалізація дидактичної основи у формі навчальної задачі для синхронізації розумових та фізичних дій із мовою іноземною мовою;

– інтенсивне тренування, вживання лексичного та граматичного матеріалу.

Четверта група – *монологічні ігри* при навчанні іншомовного спілкування. Вони дозволяють організувати цілеспрямовану мовну практику учнів іноземною мовою, тренування та активізацію в її рамках навичок та умінь монологічного та діалогічного мовлення, різних типів взаємодії партнерів зі спілкування, формування та формулювання різноманітних функціональних типів висловлювань (описи, повідомлення інформації, докази тощо). Метою цих ігор є мовленнєве тренування іноземною мовою. Вчитель позначає для учнів ігрову мету, яка дозволяє їм налаштуватися виконання різних дій, а іншомовна мова стає засобом їх виконання, створюючи основу для практики іншомовної мовної діяльності учнів.

П'ята група ігор – *ділові ігри*. Навчальна ділова гра це практичне заняття, яке моделює різні аспекти діяльності учнів та забезпечує їм умови комплексного використання наявних у них знань предмета професійної діяльності, вдосконалення їх іншомовної мови, а також повніше оволодіння іноземною мовою як засобом професійного спілкування та предметом вивчення.

Є.В. Душина говорить про лінгвістичні ігри і ділить їх на не комунікативні, перед комунікативні та комунікативні, залежно від формованих компетенцій [3]. Вочевидь, що у всіх класифікаціях йдеться про ігри в яких йде засвоєння матеріалу (нових лексичних одиниць, граматичних конструкцій), відпрацювання окремих мовних навиків (фонетичний та граматичний) та про ігри, спрямовані на перевірку вивченого матеріалу та відпрацьованих навичок у нестандартні ситуації. При цьому важливо враховувати принцип дидактичної послідовності: спочатку виконуються завдання за поданим зразком, а потім на творче, на засвоєння вивченого матеріалу.

**Мета статті** полягає в тому, щоб виявити, теоретично обґрунтувати та апробувати на практиці ефективні ігри як формування лексичних навичок досягнуто. Висвітлено вивчені теоретичні аспекти проблеми дослідження, дано поняття ігор, розглянуто класифікація та його роль при вивченні іноземної мови. Також були вивчені особливості лексики та більш докладно розглянуті лексичні ігри.

Для ігор, про які йдеться у статті, ми пропонуємо назву «словесні ігри» – всі вони пов'язані зі словом, його правописом, значенням, сполучністю з іншими словами (в термінології М.Ф. Строніна можуть бути віднесені як лексичні так і орфографічні ігри) [7]. Словесні ігри дозволяють учням:

- розширювати словниковий запас, знайомлячись з новими лексичними одиницями;
- міцніше засвоювати вже знайомі лексичні одиниці;
- відпрацьовувати правопис слів;

- активізувати мовленнєву діяльність;
- знайомитися зі сполучністю лексичних одиниць, стійкими фразеологізмами.

До словесних ігор можна віднести такі:

1. Анограми.
2. Кросворди.
3. Пошук слів серед літерного хаосу (Wordsearch).
4. «Шибениця» (Hangman).
5. «Балда» (словесна гра, в якій необхідно скласти слова за допомогою літер, які певним чином додаються на квадратне ігрове поле).
6. «Слова» (складання коротших слів з одного довгого).
7. «Unscramble» (складання слова з наявного набору букв).
8. Wordchain (складання списку слів шляхом заміни однієї літери в кожному наступному слові, можливо з опорою на визначення).
9. Конструктор (складання слів з морфем, представлених на окремих картках).
10. «Одна буква – багато слів» (учні називають відомі їм) слова на певну літеру алфавіту).
11. «Остання літера» (назвати слово, що починається з останньої літери попереднього слова; варто зазначити, що в англійській мові, з урахуванням не вимовного –e, яке вимовляється на кінці слова, може бути запропоновано назвати слово, літера якої стоїть перед літерою – e, наприклад, apple – peach).
12. «Зниклі літери» (вгадати слово лише з головних/поголосних звуків).
13. Hot Chair (вгадати слово за його визначенням, тобто це може бути як синонім, антонім і т. д.) та інші.

Деякі з ігор припускають групову роботу, командне змагання (наприклад, Hot Chair, Конструктор та інші), деякі - роботу в парах; такі ігри як «Шибениця», «Анаграми», «Wordchain» доречно проводити попередньо представляючи матеріал на дошці.

Як показало опитування студентів 1 курсу різних факультетів та спеціальностей, більшості учнів подобається такий метод навчання; 100 % студентів розгадували кросворди в процесі навчання англійської мови, з анаграмами, «Wordchain» знайоме набагато менша кількість студентів. Загалом учні вважають, використання ігор на заняттях англійської мови цікавим, ефективним методом, що дозволяє краще запам'ятовувати матеріал. Організуючи гру на заняттях з іноземної мови у вищих навчальних закладах, викладачеві слід враховувати методичні принципи, а також принципи педагогіки навчання дорослих (адже студентська аудиторія часто претендує на «дорослість», і при цьому однаково охоче відгукується на прийоми та методи нестандартного навчання). Студентам необхідно знати, навіщо вони вчать той

чи інший матеріал. Тому викладач має бути готовим пояснити, як гра допоможе у вивченні даного матеріалу на заняттях з іноземної мови:

– розглядати процес навчання як вирішення проблем, вони вчать у тому числі на своєму досвіді, «на практиці», та використання словесних ігор може уявити для цього більш широкі можливості, ніж просте виконання вправ з підручника;

– гра повинна бути добре продумана, мати чіткі правила та не складні умови, що контролюватиметься викладачем;

– гра повинна проводитися в доброзичливій атмосфері, надавши студенту можливості самовираження, саморозвитку;

– гра повинна містити елемент змагання (при первинній умові рівності учасників/команд), що може активізувати розумову діяльність студентів, заохочувати їх приймати активну участь.

Наведемо приклади використання різних ігор на різних етапах організації занять з іноземних мов. На етапі warm-up, коли завданням викладача є актуалізація наявних у студентів знань, знань з певної теми чи то спонукати до роботи, можна запропонувати студентам пограти у «Зниклі літери», «Unscramble», «Конструктор». При цьому слово має бути вже знайоме для більшості студентів для закріплення вивченого лексичного матеріалу. Наприклад, слово «adventure holidays» у грі «Зниклі букви» може бути представлено на дошці як «. d v . n . t . r.» у рамках обговорення загальної теми «adventure holidays», або повторення та засвоєння лексичного матеріалу по темі.

Потрібно заохочувати студентів висловлювати ідеї, свої бажання та думки іноземною мовою, таким чином вони залучаються до комунікації, відпрацьовують навички побудови речень, певні мовні формули. На цьому етапі можна пограти і в «шибеницю»; зазвичай студенти активно думають, пропонують варіанти, не бажаючи, щоб гра закінчилася програшем.

Деякі ігри можна використовувати для презентації, загострюючи увагу на їхньому правописі. Викладачеві можна порадити делегувати частину роботи студентам – наприклад, вибору лексичних одиниць у гру в межах теми чи обраного матеріалу.

Таким чином, вони відчувають себе залученими, відповідальними за правильність презентації матеріалу та за успіх гри. І в такому разі

використання гри на занятті з іноземної мови насправді стає ефективним прийомом.

**Висновок.** У процесі роботи над темою дослідження було зроблено висновок про те, що навчання іноземної мови неможливе без знання лексичних одиниць, лексика – це основа, яка стає передумовою до вивчення, розвитку та формування граматичних, фонетичних умінь та навичок, а також комунікативної компетенції, а краще засвоєння лексичних одиниць відбувається з-за допомогою ігрових технологій.

Сучасна наука показала, що засвоєння слова відбувається у процесі формування умінь та навичок користування словом. З цього випливає, що велику роль у засвоєнні слова відіграють лексичні ігри, в які включені завдання та вправи щодо використання лексичних одиниць. Ігри можна широко використовувати на уроках іноземних мов, як в аудиторній так і у позакласній роботі з предмета та також у самостійній домашній роботі.

Все сказане вище дозволяє сформулювати загальний висновок у тому, що лексична гра є ефективним засобом розвитку лексичного досвіду як на початковому етапі засвоєння лексичних одиниць так і при закріпленні раніше вивченого матеріалу. І цей метод навчання завжди буде актуальним та ефективним в будь-якому аспекті навчання.

#### БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Ворожейкіна О.М. 100 цікавих ідей для проведення уроку. Харків, 2011. 255 с.
2. Душина Е. В. Лингвистические игры на уроках русского и иностранного языка в аспекте формирования коммуникативной компетентности учащихся. Екатеринбург, 2014. 58 с.
3. Леонтьев А.Н. Общая методика обучения иностранным языкам : хрестоматия, 2011. 360 с.
4. Лукьянова М.И. Социальная компетентность как компонент управленческой культуры руководителя. Кострома, 2001. 242 с.
5. Михайленко Т. М. Ігрові технології як вид педагогічних технологій. Челябінськ, 2011. 146 с.
6. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс. М. : Просвещение, 2005. С. 55–57.
7. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. Просвещение, 1984. 112 с.
8. Щукин А.Н. Современные интенсивные методы и техники обучения иностранным языкам : учеб. пособие. Филоматис, 2008. 188 с.