

УДК [378.147:355.233]:811.111

І. М. БЕРЕЗНЕВА

старший викладач

Н. В. ЯКОВЕНКО

старший викладач

К. Р. НІГАМЕТЗЯНОВА

викладач

Національна академія Національної гвардії України, м. Харків

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ВІЙСЬКОВОЇ ГАЛУЗІ

У статті йдеться про сучасні підходи до навчання іноземної мови курсантів військових ВНЗ. Наголошено, що підготовка у вишах такого типу відрізняється специфікою організації навчального процесу та особливостями добору дидактичного матеріалу, доведено важливість вивчення іноземної мови для майбутніх фахівців військової галузі. Зазначено, що одними з провідних чинників навчання іноземної мови стають активність навчання та його технологізація. Реалізувати ці чинники допомагає застосування ігрових технологій, що дають можливість зробити процес навчання цікавим та ефективним. Доведено, що активність сама по собі виникає нечасто, вона є наслідком цілеспрямованих управлінських педагогічних впливів і організації педагогічного середовища, тобто застосовується педагогічна технологія. Якісний, змістовний аспект активності розкривається в системі актуальних потреб, мотивів, установок, інтересів, що зумовлюють здійснення тих чи інших дій. Тому активність і виступає як суб'єктивна умова освоєння людиною навколишньої дійсності. У зв'язку з цим, технології ігрового навчання є найбільш практико-орієнтованими і найбільше відповідають вирішенню завдань розвитку особистісно-професійної компетенції. Визначено, що основні цілі використання гри на заняттях іноземної мови – це формування певних навичок, розвиток певних мовних умінь, навчання вмінню спілкуватися, розвиток необхідних здібностей та психічних функцій, пізнання (у сфері становлення власне мови) і запам'ятовування мовного матеріалу. Зазначено, що навчальна гра є практичним заняттям, що моделює різні аспекти професійної діяльності, та забезпечує умови комплексного використання наявних у них знань предмета професійної діяльності, вдосконалення іноземного мовлення, а також повніше оволодіння іноземною мовою як засобом професійного спілкування. Дія в діловій грі відбувається в одній із сфер професійної діяльності. У зв'язку з цим, моделювання в діловій грі умов професійної діяльності є обов'язковим. Воно передбачає визначення, насамперед, основних сфер професійної діяльності майбутнього фахівця. Охарактеризовано різні види ігор: вікторини, лінгвістичні, ігри-драматизації, рольові й ділові ігри, та визначено основні їх компоненти.

Ключові слова: технології, гра, іноземний, мова, курсант, військовий, фахівець, компонент, навчання, діяльність.

Володіння іноземною мовою для професійного спілкування є важливою умовою конкурентоспроможності фахівця на ринку праці. Будь-який спеціаліст у процесі професійної діяльності відчуває необхідність в отриманні новітньої інформації за спеціальністю, значна частина якої представлена іноземною мовою. Професійна діяльність фахівця вимагає вміння

користуватися базами даних, здійснювати інформаційний пошук, оформляти різні документи, редагувати тексти, в тому числі й іншомовні. Володіння іноземною мовою має бути обов'язковим компонентом професіоналізму, а щоб стати компетентним фахівцем, випускникові вишу треба пройти досить тривалий період адаптації – професійно-предметної й соціальної, оскільки, щоб отримати статус професійного знання, інформація, за словами А. Вербицького, з самого початку повинна засвоюватися студентами в контексті власної практичної дії [1, с. 7]. Для курсантів військових ВНЗ володіння іноземною мовою є показником не лише професійної, а й життєвої компетенції, оскільки вміння налагодити іншомовну комунікацію стає запорукою мирного врегулювання складних професійних ситуацій. Пошуки інноваційних форм навчання не виключають традиційних, але ефективних технологій, до яких зараховуємо ігрові.

Проблеми використання ігрових технологій та прийомів у вивченні іноземної мови висвітлено в наукових дослідженнях багатьох українських учених (І. Бім, С. Занько, О. Лагодинський, Є. Пассов, С. Полат, В. Філатов, О. Ярмоленко та ін.).

Мета статті – розкрити потенційні можливості застосування ігрових технологій навчання іноземної мови в процесі підготовки майбутніх військовиків.

Сучасний професійно-орієнтований підхід до навчання іноземної мови передбачає формування в студентів здатності іншомовного спілкування в конкретних професійних, ділових, наукових сферах і ситуаціях з урахуванням особливостей професійного мислення.

Підготовка фахівців військової галузі полягає у формуванні таких комунікативних умінь, які дали б змогу здійснювати професійні контакти іноземною мовою в різних сферах та ситуаціях. Проблема навчання фахівців військової галузі полягає в тому, що сьогодні недостатньо висвітлено відповідні розділи методики навчання іноземної мови у військових вишах, оскільки ця інформація тривалий час була закритою. На нашу думку, процес навчання має спиратися на активні ігрові технології, що дають змогу якнайкраще реалізувати основні принципи засвоєння іншомовної комунікації.

Одним із провідних завдань вищої професійної освіти є створення умов для переведення студента з об'єкта в суб'єкт управління собою та іншими людьми в навчальному процесі. Провідною характеристикою людини як суб'єкта діяльності є його активність, що виявляється в ініціативному, самостійному, творчому ставленні до зовнішньої дійсності, інших людей і самого себе. Активність сама по собі виникає нечасто, вона є наслідком цілеспрямованих управлінських педагогічних впливів та організації педагогічного середовища, тобто застосовується педагогічна технологія. Якісний, змістовний аспект активності розкрито в системі актуальних потреб, мотивів, установок, інтересів, що зумовлюють здійснення тих чи інших дій. Тому активність і виступає як суб'єктивна умова освоєння людиною навколишньої дійсності.

У зв'язку з цим, технології ігрового навчання є найбільш практико-орієнтованими і найбільше відповідають вирішенню завдань розвитку особистісно-професійної компетенції. На думку О. Князева, І. Одинцової, “сутність активно-ігрової технології полягає в діяльності, точніше, в її ігровому різновиді. Ігрова діяльність відтворює реальність у тій чи іншій її моделі. У грі, як і в реальності, дій навчаються шляхом виконання, і в цьому особлива цінність гри” [4, с. 25].

Гра є дієвим інструментом викладання, який активізує розумову діяльність курсантів, дає змогу зробити процес навчання привабливим і цікавим, змушує хвилюватися. Це – потужний стимул до оволодіння мовою. Один із провідних сучасних психологів Р. Немов визначає гру як “вид діяльності, що виконує дві функції: психологічний розвиток людини та її відпочинок” [5, с. 194].

Психолог Д. Ельконін наділяє гру чотирма важливими для людини функціями, до них належать: засіб розвитку мотиваційно-потреб сфери, засіб пізнання, засіб розвитку розумових дій, засіб розвитку довільної поведінки; [8, с. 45]. Гра є універсальною в тому розумінні, що її (в різних видах і формах) можна застосовувати на будь-якому етапі навчання (як з початківцями, так і з тими, хто володіє матеріалом на досить високому рівні) і з будь-якими віковими категоріями учнів. Тому важко переоцінити допомогу, яку може надати гра (як особливо організоване заняття або його частина) при вивченні іноземної мови, оскільки з досліджуванням з цього предмету матеріалом ми рідше зустрічаємося в повсякденному житті, ніж з матеріалами, досліджуваними в інших дисциплінах. У своїй роботі Є. Пасов визначає основні цілі використання гри на заняттях іноземної мови, до них зараховано: формування певних навичок, розвиток певних мовних умінь, навчання вмінню спілкуватися, розвиток необхідних здібностей і психічних функцій, пізнання (у сфері становлення власне мови), запам'ятовування мовного матеріалу [6, с. 80].

Форми ігор надзвичайно різноманітні. Це пристосовані до навчальних завдань настільні ігри, шаради, загадки та конкурси. Однією з форм розвитку творчої активності є вікторина. Вікторини, як правило, проводять після вивчення теми і є логічним завершенням роботи над нею. Мета проведення вікторини: закріпити і автоматизувати вивчену на заняттях лексику та мовні зразки при вживанні в різних ситуаціях; спонукати курсантів до творчого відбору матеріалу, запропонованого в підручнику, викладачем або вибраного ними самими; привчити курсантів зосереджувати увагу на змісті висловлювання; розвивати логічне мислення.

Ігри можуть бути й специфічно лінгвістичними: граматичними, лексичними, фонетичними та орфографічними. Ці “підготовчі ігри” сприяють формуванню мовних навичок. Такі ігри можуть зробити одноманітну роботу, що вимагає багаторазового повторення, більш цікавою та захоплюючою. Драматизацію в навчанні іноземної мови розглядають як унікальний методичний прийом, який сприяє не тільки формуванню мовних та мов-

ленневих навичок, а й глибшому розумінню інших предметних галузей. За допомогою драматизації збагачують та активізують словниковий запас, освоюють новий граматичний і лексичний матеріал за допомогою комунікації, коригують і автоматизують вимову та інтонацію, формують фонематичний слух, підвищують мовну компетенцію. Рольова гра є невід'ємною складовою процесу навчання говоріння, оскільки рольова гра як засіб організації спільної навчальної діяльності курсантів моделює міжособистісне групове спілкування. Основними компонентами навчальної рольової гри є: 1) ігрові, а також практичні виховні й розвивальні цілі; 2) зміст рольової гри відображає рольову та реальну взаємодію й взаємини курсантів – взаємини, що базуються на навчальному матеріалі однієї або кількох розмовних тем й отримують розвиток і втілення в рольовій (мовній та позамовній) поведінці студентів; 3) сукупність соціальних і міжособистісних ролей, за допомогою яких курсанти реалізують значну частину змісту конкретної рольової гри.

При організації рольової гри треба дотримуватися таких правил:

- 1) учасники рольової гри повинні поводитися так, наче все відбувається в реальному житті, їх поведінка має відповідати виконуваним ролям;
- 2) учасники гри мають концентрувати свою увагу на використанні одиниць іноземної мови з метою комунікації, а не їх закріплення;
- 3) курсант повинен уміти поставити себе в ситуацію, яка може виникнути в реальному житті;
- 4) виправлення помилок під час рольової гри є неприпустимим [3, с. 34].

Навчальна ділова гра є практичним заняттям, що моделює різні аспекти професійної діяльності та забезпечує умови комплексного використання наявних у них знань предмета професійної діяльності, вдосконалення іноземного мовлення, а також повніше оволодіння іноземною мовою як засобом професійного спілкування. Дія в діловій грі відбувається в одній із сфер професійної діяльності. У зв'язку з цим, моделювання в діловій грі умов професійної діяльності є обов'язковим. Воно передбачає визначення, насамперед, основних сфер професійної діяльності майбутнього фахівця. В основі навчальної ділової гри перебувають загальноігрові елементи: наявність ролей; ситуацій, у яких відбувається реалізація ролей; різні ігрові предмети. Однак, на відміну від інших ігор, в тому числі й ігор навчального характеру, ділова гра має, разом з названими ігровими елементами, індивідуальні, притаманні тільки цьому виду навчальної роботи риси, без наявності яких гра не може вважатися діловою, а саме:

- моделювання в грі умов, наближених до реальних умов професійної діяльності;
- поетапний розвиток, у результаті якого виконання завдань попереднього етапу впливає на перебіг подальшого;
- наявність конфліктних ситуацій;

- обов'язкова спільна діяльність учасників гри, які виконують передбачені умовами гри ролі;
- опис об'єкта ігрового імітаційного моделювання;
- контроль ігрового часу;
- система оцінювання ходу і результатів гри, заздалегідь розроблена та використовується в цій грі;
- правила, які регулюють хід гри;
- елемент змагання [7, с. 67].

Таким чином, під час навчання іноземної мови у військових ВНЗ виникають дві основні проблеми: добір матеріалу, що враховує лінгвістичні особливості професійного мовлення, та застосування адекватних меті методів навчання. На нашу думку, навчання має відбуватися в умовах максимально наближених до професійного контексту. Саме ігрові технології дають можливість засвоїти не лише основні мовленнєві норми, а й опанувати особливості стилістичного характеру мовлення та його емоційного забарвлення. Вони передбачають взаємне говоріння, слухання і стимулювання до розмови.

Висновки. Отже, використання ігрових форм викладання англійської мови в процесі навчання дає можливість підвищити у курсантів інтерес до іноземної мови, створює позитивне ставлення до її вивчення, стимулює самостійну мовленнєвомисленнєву діяльність курсантів, дає можливість більш цілеспрямовано здійснити індивідуальний підхід до навчання, підвищує позитивну мотивацію навчання іноземної мови, дає змогу курсантам на практиці здійснювати мовленнєву взаємодію іноземною мовою у своїй професійній сфері та формує оптимальний досвід активної співпраці викладача та групи.

Список використаної літератури

1. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход : метод. пособ. / А. А. Вернадский. – Москва : Высшая школа, 1991 – 207 с.
2. Исаева О. Н. Сущность профессионально-ориентированного обучения студентов-нефилологов иностранному языку / О. Н. Исаева // Вестник СамГУ. – 2007. – № 1. – С. 39–45.
3. Князев А. М. Игровые формы и методы в работе преподавателя : учеб. пособ. / А. М. Князев, В. В. Лопатинская. – Москва : ИПКРТР, 2003. – 92 с.
4. Князев А. М. Режиссура и менеджмент технологий активно-игрового обучения / А. М. Князев, О. И. Одинцова. – Москва : РАГС, 2008. – 233 с.
5. Немов Р. С. Общие основы психологии / Р. С. Немов. – 4-е изд. – Москва : Владос, 2003. – Кн. 1. – 688 с.
6. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе / Е. И. Пассов // ИЯШ. – Москва : Просвещение, 1998. – № 1. – С. 76–85.
7. Платов В. Я. Деловые игры: организация и проведение : учебник / В. Я. Платов. – Москва : Профиздат, 1991. – 156 с.
8. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва : Высшая школа, 1978. – 304 с.

Стаття надійшла до редакції 15.02.2017.

Березнева И. Н., Яковенко Н. В., Нигаметзянова К. Р. Использование игровых технологий в процессе обучения иностранному языку будущих специалистов военной отрасли

В статье идет речь о современных подходах к обучению иностранному языку курсантов военных вузов. Отмечено, что подготовка в вузах такого типа отличается спецификой организации учебного процесса и особенностями подбора дидактического материала, доказана важность изучения иностранного языка для будущих специалистов военной отрасли. Указано, что одними из ведущих факторов обучения иностранному языку становятся активность обучения и его технологизация. Реализовать эти факторы помогает применение игровых технологий, которые позволяют сделать процесс обучения интересным и эффективным. Доказано, что активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, то есть применяется педагогическая технология. Качественный, содержательный аспект активности раскрывается в системе действующих потребностей, мотивов, установок, интересов, обуславливающих совершение тех или иных действий. Поэтому активность и выступает в качестве субъективного условия освоения человеком окружающей действительности. В связи с этим, технологии игрового обучения являются наиболее практико-ориентированными и соответствуют решению задач развития личностно-профессиональной компетенции. Определено, что основные цели использования игры на занятиях иностранного языка – это формирование определенных навыков, развитие определенных речевых умений, обучение умению общаться, развитие необходимых способностей и психических функций, познание (в сфере становления собственно языка) и запоминание языкового материала. Отмечено, что учебная игра является практическим занятием, моделирующим различные аспекты профессиональной деятельности, и обеспечивает условия комплексного использования имеющихся у них знаний предмета профессиональной деятельности, совершенствование иностранного языка, а также более полное овладение иностранным языком как средством профессионального общения. Действие в деловой игре проходит в одной из сфер профессиональной деятельности. В связи с этим, моделирование в деловой игре условий профессиональной деятельности является обязательным. Оно предполагает определение, прежде всего, основных сфер профессиональной деятельности будущего специалиста. Охарактеризованы различные виды игр: викторины, лингвистические, игры-драматизации, ролевые и деловые игры и определены основные их компоненты.

Ключевые слова: технологии, игра, иностранный, язык, курсант, военный, специалист, компонент, обучение, деятельность.

Berezneva I., Yakovenko N., Nigametzyanova K. Using Game Technology in Teaching Foreign Language of Future Specialists of Military Industry

The article deals with new approaches to foreign language teaching military cadets at universities. The authors emphasize that training at high schools of this type differs specifics of the educational process and features of didactic material selection, demonstrate the importance of learning a foreign language for future specialists in military industry. One of the leading factors of learning a foreign language is learning activity and its technologization. Using help to implement these factors in gaming technologies makes learning interesting and effective. It is proved that the activity itself occurs infrequently; it is the result of targeted management and pedagogical influences of educational environment another words educational technology. High-quality, meaningful activity aspect revealed in the operating system needs, motivations, attitudes, interests that contribute to the implementation of certain actions. Therefore, activity works as the subjective conditions of human exploration of reality. In this regard, technology training game is the most practice-oriented and most appropriate resolution of problems of personal and professional competence. It was determined that the

main goals of using games in foreign language classroom is the formation of certain skills, development of specific language skills, teaching ability to communicate, develop the necessary skills and mental functions, perception (in the formation of their own language) and storing of linguistic material. It was indicated that educational game is a practical lesson, which simulates various aspects of professional activity and provides the conditions for complex usage of their existing knowledge of the subject within professional activity, improving foreign language, as well as better learning of foreign language as a means of professional communication. The action takes place in a business game in one sphere of professional activity. In this regard, simulation of professional activities in business game terms is mandatory. It involves the definition of the main areas of professional activity for future specialist. Author determined the different types of games: quizzes, linguistic, role-playing and simulation games and their main components.

Key words: *technology, game, foreign, language, student, military, expert, component, training, activities.*