

УДК 378.1:37

DOI <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2023.88.16>

Т. В. Дніпровська

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри лінгводидактики та журналістики
Кременчуцького національного університету імені Михайла Остроградського

О. В. Кондрашова

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри лінгводидактики та журналістики
Кременчуцького національного університету імені Михайла Остроградського

ПЕДАГОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ДИСЦИПЛІНИ «АНГЛІЙСЬКА МОВА (ЗА ПРОФЕСІЙНИМ СПРЯМУВАННЯМ)»

У статті зазначено, що у глобалізованому суспільстві сьогодні стрімко зростають вимоги до підготовки фахівців, які були б здатні забезпечити функціонування інноваційної інфраструктури України у сучасних умовах, де пріоритетом є нові знання, хмарні технології, бази даних та іншомовна компетентність тощо.

Розглянуто загальні характеристики, сутність, функції, види, етапи ігрових технологій у навчанні студентів ЗВО різних спеціальностей дисципліни «Англійська мова (за професійним спрямуванням)».

Зазначено, що ігровий характер навчання студентів англійської мови має одночасно включати в себе фактор бажання наукового пізнання світу, фактор професійного інтересу, фактор змагальності тощо. Визначено організаційно-педагогічні особливості ігрових технологій навчання майбутніх фахівців у ЗВО.

Сформульовано основні психолого-педагогічні принципи для проектування занять за ігровою технологією викладання дисципліни «Англійська мова (за професійним спрямуванням)».

Зазначено, що для реалізації основних завдань потрібно враховувати, що: гра повинна мати логічну та чітку мету і зрозумілу усім структуру, перебіг етапів і правила; гра вимагає максимальної професіоналізації її змісту (специфіка спеціальності, особливості майбутньої професійної діяльності, моделювання професійних функцій і дій); краще, коли гра має певний ступінь проблемності, що спонукає до пошуку та формує позитивні якості особистості під час долаття перешкод; гра здатна формувати партнерські відносини і колективну взаємодію під час діалогічного спілкування англійською мовою; гра може виступати інструментом розвитку професійних та особистісних якостей особистості студента тощо.

Під час проектування етапів гри відпрацьовується структура ігрового заняття: організаційна структура, часова структура, методична та рольова структура. Запропоновано сценарії для проведення ігрових занять з дисципліни «Англійська мова (за професійним спрямуванням)».

Ключові слова: студенти, активні методи навчання, ігрові технології навчання, англійська мова за професійним спрямуванням.

Постановка проблеми у загальному вигляді. У глобалізованому постіндустріальному суспільстві сьогодні стрімко зростають вимоги до підготовки фахівців, які були б здатні забезпечити функціонування інноваційної інфраструктури України у сучасних умовах, де пріоритетом є нові знання, хмарні технології, бази даних та іншомовна компетентність тощо. А це суттєво підвищує значення вивчення студентами англійської мови за професійним спрямуванням у ЗВО України [1]. Отже, перед системою освіти постає проблема якісної підготовки конкурентоспроможних компетентних фахівців нового рівня, орієнтованих на особистісне самовдосконалення і професійне зростання [2].

Традиційні методи викладання англійської мови у ЗВО мають свої вади і не здатні замінити ігрові технології, бо зацікавленість такими технологіями сьогодні суттєво зростає у навчальному процесі технічного ЗВО, як з боку викладачів і науковців, так і самих студентів.

Педагоги визначають такі основні переваги ігрових методів навчання студентів у ЗВО: на заняттях в ігровій формі усі спілкуються саме англійською мовою; нецікаве повторення якогось граматичного правила у формі гри перетворюється в захоплююче заняття та вправу; студенти отримують цікаві приклади застосування знань; зникає мовний бар'єр, що часто заважає невимушено спілкуватися; ігри стимулюють до творчої та командної роботи тощо [3].

Однак, проблема застосування ігрових технологій при навчанні студентів ЗВО різних спеціальностей дисципліні «Англійська мова (за професійним спрямуванням)» не знайшла в практичній педагогічній діяльності відповідного розуміння та обґрунтованості, хоча на сьогодні в педагогічній пресі вже достатньо публікацій науково-практичного та методичного рівня.

Аналіз наукових джерел і публікацій. Аналіз наукових праць засвідчив, що науковці приділяють належну увагу проблемі навчання, зокрема таким її аспектам, як: теоретичні засади компетентнісного підходу в педагогіці (В. Луговий, Ж. Таланова) та психології (П. Гальперін, І. Якиманська); реалізація компетентнісного підходу у середній освіті (Л. Коваль, Л. Корольова). Аспектам розробки сучасних технологій та методик навчання присвячено праці Л. Тархан, Н. Нічкало, Г. Селевка та ін.

Теоретичні засади технологій навчальної діяльності досліджували А. Макаренко, Л. Савченко та інші. Методи навчання досліджували такі українські вчені, як В. Одарченко, А. Ткаченко та інші.

До підходів та проблем впровадження ігрових технологій навчання звертались такі науковці, як: Ш. Амонашвілі, Д. Ельконін, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Г. Сковорода та ін. А. Вербицький, В. Платов, В. Рибальський визначають ігри як один з ефективних методів навчання і підготовки майбутніх фахівців.

Польський науковець В. Оконь виокремлює функціональні, тематичні й конструктивні ігри, а за змістом – дидактичні, спортивні і військові. Він вважає, що під час ділової гри особлива увага приділяється формуванню навичок і вмінь ухвалення рішень за умови взаємодії, суперництва і конкуренції між активно діючими особами [4].

Перераховані цими ученими вимоги до процесу навчання та стан освіти в Україні відображають наявність певних суперечностей під час навчання студентів у ЗВО:

між зростаючими вимогами до розвитку компетентностей студентів та традиційною практикою викладання дисциплін у ЗВО;

між необхідністю творчого навчання студентів та застарілими методичними підходами у ЗВО;

між необхідністю майстерного володіння науково-педагогічними працівниками методами та технологіями навчання студентів та реальним рівнем їх професійної майстерності.

До того ж сучасним теорії та практиці навчання студентів бракує досліджень з проблеми навчання англійської мови за професійним спрямуванням з використанням ігрових технологій, які б максимально повно відображали увесь зміст майбутньої діяльності випускників ЗВО.

Мета статті – розглянути загальні характеристики, сутність, функції, види, етапи ігрових технологій у навчанні студентів ЗВО різних спеціальностей

дисципліні «Англійська мова (за професійним спрямуванням)».

Виклад основного матеріалу. Під час навчання іноземної мови студенти ЗВО стикаються з певними труднощами психологічного, методичного, організаційного характеру.

Так, на думку американського дослідника Г. Брауна, труднощі у сприйнятті іноземного мовлення зумовлені чотирма факторами [5]:

1. Фактор того, хто говорить: скільки їх – багато чи один; – як швидко вони говорять; – з яким акцентом вони говорять.

2. Фактор того, хто слухає: чи учасник він, чи «німий свідок» розмови; – наскільки йому цікава тема розмови; – наскільки глибоко він може зрозуміти зміст почутого.

3. Фактор тексту: наскільки він складний лексично, граматично, інформаційно;

4. Фактор реалій – на які екстралінгвістичні реалії він спирається;

5. Фактор візуальної підтримки: наявність / відсутність візуальної підтримки; – які малюнки, карти, діаграми, медіа-матеріали використовують для візуальної підтримки.

До того ж науковці виокремлюють певну специфіку процесу навчання іноземній мові: чітка практична спрямованість та предметність, взаємозв'язок з майбутньою діяльністю; цілі іншомовної підготовки – опанування загальної і спеціальної лексики, формування навичок роботи з іноземною спеціальною літературою, розвиток навичок читання та усного мовлення іноземною мовою; для формування навичок мовлення та читання іноземною мовою необхідна активна, постійна, цілеспрямована, систематична робота; необхідність ефективної організації самостійної роботи та її плановість тощо [6].

І. Шевченко зазначає, що для ефективної підготовки майбутніх фахівців потрібно використовувати сучасні методи активізації навчально-пізнавальних дій, що засновані на когнітивних, соціально-рольових та поведінкових засадах [7].

З погляду на таке тлумачення основних труднощів у сприйнятті іноземного мовлення, особливості уваги для процесу навчання у ЗВО набувають ігрові методи навчання, що творчо спонукають студентів до активізації здібностей та мотивів особистості, засновані на зацікавленості процесом здобуття знань та підвищенні мотивації до навчання шляхом включення в ігрову діяльність під час опанування навчальним матеріалом дисциплін у ЗВО.

Активні методи навчання, в залежності від спрямованості на формування системи знань або оволодіння вміннями і навичками розподіляють на неімітаційні й імітаційні. Імітаційні пов'язані з моделюванням професійної діяльності і виконують функцію навчання професійним умінням

і навичкам. До неімітаційних, згідно поглядів В. Ягупова, відносяться такі як: проблемна лекція, евристична бесіда, навчальна дискусія, пошукова лабораторна робота, дослідницький метод, самостійна робота з навчальною програмою, самостійна робота з книгою [8]. Зазначимо, що, наприклад, до імітаційних методів, що сьогодні використовують у ЗВО при підготовці фахівців технічних спеціальностей відносять:

– неігрові: вирішення ситуаційних завдань, вправи, лабораторні і практичні роботи, аналіз конкретних виробничих ситуацій, виконання індивідуальних завдань у процесі виробничої практики;

– ігрові: розігрування ролей, моделювання дій фахівців, імітація діяльності на тренажері, ділова гра тощо.

На нашу думку, ігровий характер навчання студентів англійської мови має одночасно включати в себе фактор бажання наукового пізнання світу, фактор професійного інтересу, фактор змагальності тощо.

Активні методи навчання дисципліні «Англійська мова (за професійним спрямуванням)», на наш погляд, можуть бути використані в залежності від спеціальності, курсу навчання студентів, рівня їх підготовленості тощо.

Досвід викладання засвідчує, що ігри можна використовувати на різних етапах навчального процесу: прості ігри можна застосовувати вже на перших курсах навчання - при первинному оволодінні знаннями, закріпленні й удосконалюванні знань, при формуванні простих вмій і навичок тощо. Як правило, студенти молодших курсів дуже активно відгукуються на пропозицію викладача погратися, емоційно реагують на навчально-ігрові ситуації, намагаються проявити свої власні здібності тощо.

На старших курсах навчання найбільш доцільними є такі методи, як: рольові ігри, брейн-ринги, ситуаційні завдання, імітаційне моделювання, «круглі столи», комплексні ділові ігри, прес-конференції тощо.

Досвід викладання дисципліни «Англійська мова (за професійним спрямуванням)» для студентів різних спеціальностей показав, що для реалізації основних завдань потрібно враховувати, що: гра повинна мати логічну та чітку мету і зрозумілі усім структуру, перебіг етапів і правила; гра вимагає максимальної професіоналізації її змісту (специфіка спеціальності, особливості майбутньої професійної діяльності, моделювання професійних функцій і дій); краще, коли гра має певний ступінь проблемності, що спонукає до пошуку та формує позитивні якості особистості під час долаття перешкод; гра здатна формувати партнерські відносини і колективну взаємодію під час діалогічного спілкування англійською мовою;

гра може виступати інструментом розвитку професійних та особистісних якостей особистості студента тощо.

У практиці викладання англійської мови за професійним спрямуванням у підготовці студентів показали свою суттєву процесуальну ефективність такі методи навчання як брейн-ринг, мозковий штурм, ігрові кросворди та брейн-завдання, розігрування ролей у професійних ситуаціях, розгадування слів, загадки-жарти тощо.

При викладанні «Англійської мови (за професійним спрямуванням)» можуть проводитися професійно-орієнтовані ігри, що мають професійну тематику, сприяють розвитку творчого мислення, формуванню практичних навичок та вмій вирішення проблем, що допомагають взаємодіяти під час колективного розв'язання завдань шляхом програвання операцій професійної діяльності під час занять.

Одна з головних цілей викладача полягає у створенні сприятливого середовища, партнерських і рівноправних взаємин, комфортних умов навчання, при яких усі студенти відчують свою унікальність і безпеку.

Під час проектування етапів гри викладачем відпрацьовується структура ігрового заняття: організаційна структура, часова структура, методична та рольова структура.

Організаційна структура розкриває систему планування гри, підготовки до її проведення; управління діловою грою та розробка її принципів (активності, творчості, змагальності, відпрацювання навичок роботи у групі, управління динамікою і т.д.), включає розподіл учасників на підгрупи.

Часова структура гри визначає часові етапи проведення заняття та його етапи: підготовчий етап, вступна частина, власне гра, підбиття результатів та оцінювання учасників, аналіз результатів тощо.

Методична структура гри включає: опис гри, правила гри, інструкцію-порадник, систему оцінювання діяльності учасників, сценарій гри, порядок використання технічних засобів і наочних приладь.

Рольова структура гри включає опис ролей (керівник, група забезпечення, посередники, спікер команди, експерти тощо).

За допомогою основних властивостей гри на заняттях вдається змодельювати різні ситуації професійної діяльності фахівців, активізувати процес формування навичок вільного говоріння іноземною мовою, сприяти зняттю мовного бар'єра при комунікації тощо. Роль викладача при цьому стає більш організаторською, роль студентів перетворює їх в активних учасників, здобувачів знань, колегіальних творців навчальної продукції тощо. Студенти з пасивних учасників навчального процесу стають головними діючими особами у навчальному процесі ЗВО.

Можна запропонувати таку загальну схему етапів ігрової технології при викладанні «Англійської мови (за професійним спрямуванням)». Підготовчий етап: 1) пошук та вивчення студентами рекомендованої літератури, періодичної преси і теоретичних статей за темою, що видана викладачем; 2) визначення часу, етапів, структури, вимог до заняття; 3) підбір наукових фактів, цікавих винаходів у професії, практичного матеріалу тощо.

Основний етап пропонується такий: мовна розминка; складання основного словника за темою; закріплення лексико-граматичного матеріалу (робота в парах); складання діалогічних і монологічних висловлювань; робота з автентичним матеріалом за допомогою відео та аудіо записів; вивчення та покращення професійно-ділової лексики іноземною мовою (за спеціальністю), вдосконалення мовних навичок діалогічного мовлення тощо.

При цьому сценарії самої гри під час навчання можуть бути такими.

Сценарій 1. Визначення теми згідно спеціальності. Розподіл учасників за командами (по 4 людини за столом). Команди обирають капітанів та спікера. Кожен спікер є представником однієї з компаній. Він розповідає про свою компанію, перспективи та особливості діяльності.

Сценарій 2: Визначення умов та навичок, професійної кваліфікації, якими повинен володіти майбутній фахівець. Ролі за розподілом у команді між гравцями. Складення анкети для опитування та його проведення. Визначення результатів, їх обговорення.

Сценарій 3: Обговорення сучасних проблем в певних галузях згідно спеціальностей. Створення схем, малюнків, порівняльних таблиць на дошці. Аналіз стану та проблем, шляхів вирішення тощо. Підготовка презентацій та промов.

Викладач оцінює дії учасників гри за заздалегідь розробленими критеріями (активність у роботі, вірність фонетики та граматики, комунікативні навички, вживання доцільних термінів та кліше англійської мови, що відображає професійні особливості, словниковий запас і т.ін).

Отже, аналіз проблеми використання ігрових технологій у ЗВО, конструювання таких технологій навчання майбутніх фахівців дисципліни «Англійська мова (за професійним спрямуванням)» дозволив сформулювати наступні

ВИСНОВКИ:

1. Розглянуто загальні характеристики, сутність, функції, види, етапи ігрових технологій у навчанні студентів ЗВО різних спеціальностей дисципліни «Англійська мова (за професійним спрямуванням)».

2. Визначено організаційно-педагогічні особливості ігрових технологій навчання майбутніх фахівців у ЗВО.

3. Сформульовано основні психолого-педагогічні принципи для проектування занять за ігровою технологією викладання дисципліни «Англійська мова (за професійним спрямуванням)».

4. Запропоновано сценарії для проведення ігрових занять з дисципліни «Англійська мова (за професійним спрямуванням)».

У подальшому планується розробка варіантів сценаріїв ігрових занять щодо навчання студентів дисципліни «Англійська мова (за професійним спрямуванням)».

Список використаної літератури:

1. Князевич А.О. Формування інноваційної інфраструктури України на шляху до становлення суспільства, заснованого на знаннях. *Ефективна економіка*. № 7. 2014. С. 56.
2. Керницький О.М. Організаційно-педагогічні проблеми формування правової культури курсантів льотних навчальних закладів у сучасних умовах. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2016. Вип. 50. С. 409–415.
3. Пінчук Л.М. Навчання в співробітництві як ефективна педагогічна технологія у викладанні англійської мови як другої іноземної. *Вісник Запорізького національного університету*. Педагогічні науки. 2012. №1(17). С. 66–70.
4. Okon W. U podstaw problemowego uczenia sie. Warszawa, P, 1994. 210 s.
5. Brown G. and G. Yule. *Teaching and Spoken Language*. Cambridge University Press, 1983.
6. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність дітей: теоретичні основи й методика педагогічного керівництва. *Теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності*. Вінниця : ВДПУ, 2009. 320 с.
7. Шевченко І. Педагогічне проектування та його складові. *Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]*. Сер.: Педагогічні науки. 2010. № 91. С. 256–260.
8. Ягупов В. Педагогіка. К.: Либідь, 2002. 560 с.

Dniprovskaya T., Kondrashova O. Pedagogical features of game technologies for teaching students in the discipline «English language (for professional directions)»

The article states that in today's globalized society, the requirements for the training of specialists who would be able to ensure the functioning of the innovative infrastructure of Ukraine in modern conditions, where the priority is new knowledge, cloud technologies, databases and foreign language competence, are growing rapidly. The general characteristics, essence, functions, types, stages of game technologies in the education of students of higher education institutions of various specialties in the discipline «English language (by professional direction)» were considered. It is noted that the playful nature of teaching English language

students should simultaneously include the factor of desire for scientific knowledge of the world, the factor of professional interest, the factor of competitiveness.

The main psychological and pedagogical principles for designing lessons using the game technology of teaching the discipline «English language (for professional direction)» have been formulated. It is noted that for the implementation of the main tasks, it is necessary to take into account that: the game must have a logical and clear goal and a structure, sequence of stages and rules that are understandable to everyone; the game requires maximum professionalization of its content (specialty specifics, features of future professional activity, simulation of professional functions and actions); it is better when the game has a certain degree of difficulty, which encourages searching and forms positive personality qualities while overcoming obstacles; the game is able to form partnerships and collective interaction during dialogic communication in English; the game can act as a tool for the development of professional and personal qualities of the student's personality.

During the design of the stages of the game, the structure of the game session is worked out: organizational structure, time structure, methodical and role structure. Scenarios are offered for conducting game classes in the discipline «English language (for professional direction)».

Key words: *students, active learning methods, game learning technologies, professional English.*