

5. Neuner, Gerhard; Schmidt, Reiner; Wilms, Heinz; Zirkel, Manfred. Deutsch aktiv, Bd 1. - Berlin, Munchen. Langenscheidt, 1979.

Summary

The article deals with the integration of pragmatic linguistics into the didactical conceptions of foreign language teaching at secondary schools abroad. Some aspects of pragmatic functional conception which influence a foreign language teaching in Europe are mentioned.

Я.Ю.Новікова
викладач

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ УМІНЬ СТУДЕНТІВ СПІЛКУВАТИСЯ ІНОЗЕМНОЮ МОВОЮ

Стаття присвячена використанню дидактичної гри як одного з активних методів викладання іноземної мови у процесі навчання. Ігровий метод розглядається з точки зору педагогіки та методики викладання іноземних мов, а також психології та філософії. У статті надається перелік основних видів ігор та педагогічних умов, необхідних для їх успішного проведення.

В умовах перебудови системи освіти та вдосконаленням навчально-виховного процесу в цілому актуальним є реформування вищої освіти, одним з пріоритетних напрямів якого, згідно з Державною національною програмою „Освіта” (Україна ХХІ століття), є оновлення її змісту, запровадження ефективних педагогічних технологій, що значно посилює інтерес педагогів до нових або модернізованих методів навчання. Великого значення набуває питання підвищення професіоналізму майбутніх фахівців, які б в достатній мірі володіли іноземною мовою, що є можливим за умови підвищення рівня мотивації студентів та активного залучення їх до навчально-пізнавальної діяльності. Активізацію ж цієї діяльності пов’язують насамперед із новими формами, методами та засобами навчання, що отримали назву „активних”. Одним з таких методів є дидактична гра.

У філософії гра, як самостійне явище культури - це насамперед діяльність, створена для управління поведінкою та розвитком її учасників, а також засіб формування у них власного „Я” та можливість відшукати своє місце в суспільстві.

Особливо ефективним є використання ігор саме в навчанні іноземної мови, адже „всі мовленнєві навички, в тому числі і продуктивні, людина отримує через постійне спілкування та читання, тому навчання має включати елемент, який відображає цей аспект природи мови” [2, с. 48].

З точки зору психології слід підкреслити таку важливу роль дидактичної гри у процесі навчання як приведення в дію механізмів мотивації, що стимулює активність учнів і, таким чином, сприяє підвищенню ефективності навчання іншомовного мовлення. „Створення цікавих, емоційно забарвлених ситуацій допомагає підтримувати інтерес учнів, заохочує їх до участі в запропонованій діяльності, а

пов'язаний з емоційними переживаннями матеріал переходить зі свідомого „шару” у підсвідомий” [2, с. 48-49].

Основна дидактична цінність ігрового методу в тому, що він відкриває перед студентами пізнавальні можливості, які не доступні їм за інших умов. У грі відбувається „максимальне зближення процесів навчання і реального спілкування за такими найважливішими параметрами як комунікативно- вмотивована поведінка вчителя та учнів і предметність процесу спілкування, що забезпечується ретельним відбором комунікативно-мовленнєвих намірів, тем, ситуацій, які віддзеркалюють інтереси та потреби учнів” [3, с. 39]. Так, у діловій грі відтворюється предметний та соціальний зміст майбутньої професійної діяльності спеціалістів. Будучи відтворенням контексту майбутньої праці, розгортання ділової гри залишається процесом педагогічним, спрямованим на досягнення цілей навчання та виховання. У грі студенти засвоюють знання, закріплюють уміння та навички не заради них самих, а в реальному процесі підготовки й прийняття рішення, у функції засобу виконання ігрових і навчальних дій, а через них - і дій професійних.

Вітчизняні дослідники розглядають дидактичну гру як процес планування, організації, постановки та розв'язання конкретних проблем, а також контролю діяльності студентів з боку викладача. Вчені-дидакти, які розробляють дану проблему, підкреслюють таку характерну властивість навчальної гри, як її двоплановість, суть якої у тому, що учасник гри потрапляє в нібито реальні життєві ситуації, з яких він має самостійно знайти вихід, використовуючи при цьому усі здобуті раніше вміння та навички. „Саме ігрові методи значно полегшують засвоєння складних граматичних конструкцій, розширюють словниковий запас і дають можливість оволодіти необхідними комунікативними навичками” [2, с. 48-49]. З іншого боку, ці ситуації є умовними, що знімає емоційну напругу та дозволяє мислити творчо. Таким чином, „з використанням ігор засвоєння навчального матеріалу учнями проходить легше й ефективніше” [1, с. 13].

Використання дидактичних ігор у практиці вищих навчальних закладів набуває все більшого значення. Питаннями розвитку професійних умінь майбутніх вчителів іноземної мови займалися такі філологи як О.І.Близнюк, Л.С.Панова, Н.А.Ігнатюк, Л.П.Гапоненко та інші. На їх думку, використання ігор під час навчання іноземних мов сприяє насамперед підвищенню рівня мотивації студентів, а також мимовільному запам'ятовуванню мовного матеріалу і формуванню міцних навичок усного мовлення.

До основних видів ігор можна віднести:

- рольові;
- ділові;
- кросворди;
- складання тексту з частин;
- ігри з малюнками;
- командні ігри;
- ігри в колі;
- ігри на здогадку;
- ігри-знайомства та ін.

Велике значення має ретельна розробка проведення тої чи іншої гри. „Ситуації та дискусії повинні бути підготовлені й організовані, щоб забезпечити реальну участь

учнів. Дуже важливо, обираючи гру, враховувати як лінгвістичний рівень групи, так і спосіб, у який найкраще організувати гру” [2, с. 49-50]. Процес формування умінь студентів спілкуватися іноземною мовою за допомогою дидактичних ігор буде успішним при забезпеченні таких педагогічних умов:

- вдало обрана тема гри;
- створення природних ситуацій, які сприяють активізації лексичних одиниць та граматичних структур;
- добровільний характер участі в грі;
- фіксованість ігрових дій системою правил і обов’язків;
- направлення гри в потрібне дидактичне русло, активізація її ходу, підтримання інтересу до гри, здійснення контролю за нею;
- обов’язковість взаємодії учнів між собою та вчителем;
- самостійність у прийнятті рішення.

Наведемо декілька прикладів.

Гра „Let’s get acquainted!”

Мета гри. знайомство викладача з новою групою та студентів між собою; створення іншомовної атмосфери з метою переведення студентів на іншомовну мовленнєву діяльність.

Викладач починає гру, називаючи своє ім’я та додаючи якусь інформацію про себе, наприклад: „My name is Yana Yuriyevna and I like English books”. Перший студент повторює слова викладача та додає кілька речень про себе: „Our teacher’s name is Yana Yuriyevna and she likes English books. My name is Ann and I am fond of dancing”. Другий студент переказує слова викладача і першого студента та розповідає про себе. Останній студент, таким чином, має запам’ятати інформацію про всіх членів групи.

Гра „My new identity”

Мета гри. відпрацювати вживання умовних речень та повторити лексику до теми „Jobs”.

Студенти отримують картки з назвами професій. Викладач пише на дошці зразок речення, яке потрібно скласти, наприклад: „If I were the president I would raise teachers’ salaries”. Студенти складають речення згідно з інформацією, отриманою на картці, вживаючи необхідну граматичну структуру.

Список використаної літератури

1. Головчицька Л.П. „Ігри як засіб формування лідера” // Іноземні мови. - 2002. -№3.
2. Кочергіна Л. „Місце і роль гри у системі навчання іноземної мови // Рідна школа. - 2005. - №3.
3. Методика навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах. - Київ: „Ленвіт”, 1999.

Summary

This article deals with the use of didactic games in the process of teaching English to University students. The method is considered from the point of view of Pedagogics, Philosophy and Psychology. The article also includes the enumeration of the main kinds of didactic games and the principal conditions of their conducting.