



УДК 37.091.312:811.111:37.091.33
DOI 10.32999/ksu2413-1865/2019-87-12

З ДОСВІДУ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Пінчук Л.М., к. пед. н., доцент,
доцент кафедри викладання другої іноземної мови
Запорізький національний університет
larisapinchuk2000@gmail.com

У статті розглядається педагогічна цінність застосування ігрових педагогічних технологій як засобу досягнення освітніх цілей; висвітлюються особливості організації і проведення навчальних ігор на практичних заняттях з англійської мови; наведено приклади використання мовних (лексичні, граматичні, фонетичні) і мовленнєвих (творчі, рольові) навчальних ігор як засобу підвищення мотивації до вивчення іноземної мови.

Ключові слова: ігрові педагогічні технології, навчальні ігри, лексичні, граматичні, фонетичні, рольові ігри, мотивація.

В статье отмечается педагогическая ценность применения игровых педагогических технологий как средства достижения образовательных целей; рассматриваются особенности организации и проведения обучающих игр на занятиях по английскому языку; приведены примеры использования языковых (лексические, грамматические, фонетические) и речевых (творческие, ролевые) обучающих игр как средства повышения мотивации к изучению иностранного языка.

Ключевые слова: игровые педагогические технологии, обучающие игры, лексические, грамматические, фонетические, ролевые игры, мотивация.

Pinchuk L.N. FROM EXPERIENCE OF USING GAMING PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF TEACHING ENGLISH

The article highlights the pedagogical value of gaming technologies as a means of achieving educational goals in the process of teaching English; the main types of game technologies for using at English classes; identifies lexical, grammatical, phonetic, role, creative games as a method of activating educational activities. The problem of finding the most effective technologies that are able to achieve their goals is urgently needed today because the pedagogy as the science about the methods and activities of teaching needs updating traditional teaching methods and inculcating modern innovative technologies. The priorities of modern higher education are to teach the students how to study, how to work, how to live. Gaming technology is an integral part of innovative educational technologies, one of the unique interactive learning methods, that activates and diversifies the learning process. Educational game is a kind of a situational exercise which creates opportunities for multiple repetition of the speech sample that is close to real communication (with its inherent features – emotion, spontaneity, commitment of the speech act). While using educational games at English classes, a teacher should consider certain conditions on how to reach for game technologies effectiveness: the games should be correspondent with the main practical aims of the lesson, they must be accessible and moderately-used, varied in form: quizzes, contests, virtual tours, role plays, etc. Students develop their social interaction skills, abilities to work in team, they express their own views and consider the ideas of the others, they learn how to make decisions and solve the problems. Game educational technologies make it possible to diversify everyday learning activities, increasing interest in learning a foreign language.

Key words: gaming pedagogical technologies, educational games, lexical, grammatical, phonetic, role plays, motivation.

Постановка проблеми. Процес входження України у світовий освітній простір вимагає від педагогічної науки оновлення традиційних методів навчання і впровадження сучасних інноваційних технологій. Пріоритетні завдання сучасної вищої освіти – навчити навчатися, навчити працювати, навчити співіснувати, навчити жити. «Навчання навчатися полягає у виробленні вміння оволодівати і оперувати найрізноманітнішою інформацією. Навчання працювати має на меті формування здатності ефективно оволодівати професійними навичками, вмін-

ня знаходити вихід у найнепередбачуваніших виробничих ситуаціях, співпрацювати у колективі, співвідносити себе з конкретними фаховими ролями та ефективно їх виконувати. Навчання співіснувати полягає у розвитку таланту до налагоджування соціальних, дружніх, родинних стосунків, виховання здатності до емпатії, персоніфікованих взаємин з іншими людьми. Завданням навчання жити є формування в молодій людини цілісного світогляду і світосприйняття, вміння осмислено бачити особистісний сенс життя, прагнути до духовної зрілості, бути відпо-



відальною за себе, усвідомлювати відповідальність за долю людства» [2, с. 10].

Реалізація поставлених цілей можлива за умов формування здатності цілеспрямовано оволодівати знаннями, необхідними в майбутній професії, уміннями знаходити й аналізувати важливу інформацію, ефективно організовувати самостійну роботу. Студентам вкрай важливо розвивати вміння співпрацювати в колективі на умовах співробітництва, взаємодії і взаємоповаги, ставити перед собою реальні цілі, критично осмислювати свої досягнення, аналізувати можливі прорахунки і знаходити шляхи їх виправлення. Ігрові педагогічні технології навчання саме і спрямовані на формування і розвиток усіх цих умінь.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичні й практичні аспекти використання сучасних педагогічних технологій у вищих навчальних закладах розглядалися у наукових дослідженнях А. Алексюка, Я. Болюбаша, І. Волкова, І. Дичківської, М. Євтуха, І. Зязюна, В. Сластьоніна, А. Слободенюка, М. Фіцули й ін. Проблему стимулювання мотивації до вивчення іноземної мови із застосуванням ігрових технологій досліджували видатні науковці І. Бім, Ю. Пасов, І. Підкасистий, Г. Селевко, М. Склярєнко, М. Стронін, О. Тарнопольський та ін. Особливості навчання іншомовного спілкування розглядали закордонні науковці Дж. Хармер (J. Harmer), С. Торнбері (S. Thornbury), Х. Мітчел (H. Mitchell), В. Шарп (W. Sharp) та ін.

Поняття «ігрові педагогічні технології» охоплює велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу. Ігрові технології є складовою частиною інноваційних педагогічних технологій, однією з унікальних інтерактивних форм навчання, яка активізує й урізноманітнює навчальний процес. Головна особливість використання навчальних ігор, на думку М. Фіцули, полягає у формуванні в майбутніх фахівців вміння поєднувати теоретичні знання із практичною діяльністю. «Ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікаційну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі й інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців) [5, с. 248].

Мета статті – визначити роль і особливості використання ігрових педагогічних

технологій у процесі формування англо-мовної комунікативної компетенції.

Виклад основного матеріалу дослідження. Навчальна гра – це своєрідна ситуативна вправа ігрового характеру, під час виконання якої створюються можливості для багаторазового повторення мовного зразка (зразків) в умовах, максимально наближених до умов реального спілкування (із властивими йому ознаками – емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного акту). Ігри під час навчання іноземної мови сприяють вирішенню таких методичних завдань, як: створення психологічної готовності студентів до мовного спілкування; тренування у виборі потрібного мовного варіанта, що є підготовкою до спонтанного мовлення. Під час використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови варто враховувати деякі умови, а саме: відповідність навчальних ігор змісту і практичній меті заняття; доступність і помірність у використанні; етап заняття, на якому доцільно проводити ігри (етап ознайомлення з новим матеріалом, активізації знань, повторення і систематизація вивченого, контролю сформованих навичок тощо) або проведення цілого заняття у формі гри (вікторина, конкурс, віртуальна подорож, рольова гра за темою заняття тощо).

На практичних заняттях з іноземної мови зазвичай використовуються мовні (граматичні, лексичні, фонетичні) і мовленнєві (творчі, рольові) ігри.

Мета граматичних ігор – навчити правильного вживання в мовленні граматичних структур, що вивчаються, у спеціально створених ігрових ситуаціях, наближених до умов реального спілкування.

Наприклад, з метою активізації вживання в мовленні неправильних дієслів у минулому часі студентам пропонується граматична гра *“Yesterday my friend had a busy day”*. У процесі гри викладач пише на дошці декілька дієслів для опису подій вчорашнього дня.

E. g. *wake up / get up / have breakfast / put on (a coat) / leave home / catch a bus to go to the university / eat out in the evening, etc.*

Студенти по черзі складають речення із запропонованими неправильними дієсловами, вживаючи їх у минулому часі. Умова гри – повторювати всі попередні речення, додаючи своє. Той, хто забув повторити або склав неправильне речення, вибуває із гри.

E. g.

S 1: *Yesterday my friend had a busy day. He woke up at 6 o'clock but got up at 7.*

S 2: *Yesterday my friend had a busy day. He woke up at 6 o'clock but got up at 7. He had breakfast at 7, put on his suit and left home.*



S 3: *Yesterday my friend had a busy day. He woke up at 6 o'clock but got up at 7. He had breakfast at 7, put on his suit and left home. He caught a bus to go to the university etc.*

Грамматична гра "How did you spend your weekend?" допомагає активізувати в мовленні правильне вживання питальних речень різних типів у минулому часі. У процесі гри студенти обирають картки-смужки, у яких студенти однієї команди по черзі ставлять запитання, спираючись на ключові слова, наприклад:

*You / stay at home / on Saturday?
Where / you / go / on Sunday? etc.*

Студенти іншої команди по черзі відповідають. Бали знімаються за помилки в запитаннях або відповідях. Виграє та команда, яка правильно поставила і відповіла на всі запитання.

Мета лексичних ігор – сприяти правильному вживанню в мовленні лексичних одиниць, що вивчаються за темою заняття. Лексичні ігри спрямовані на активізацію мовленнєвої реакції, підготовку до усного і писемного мовлення.

Наприклад, лексична гра "Board Race" («Гонки») [4, с. 67]. Гра активізує процес вживання лексики за темою, що вивчається. Під час гри викладач ділить дошку на дві частини для учасників двох команд. Визначається тема гри, наприклад, "Your Look" («Твій зовнішній вигляд»). За командою викладача розпочинаються «гонки»: кожен учасник команди повинен написати слово за темою. Виграє та команда, яка написала більше слів за певний проміжок часу. Можна ускладнити гру тим, щоб слова належали до однієї частини мови (іменники, прикметники). Якщо слово написано неправильно – бал не зараховується. По закінченні відведеного часу члени команд спершу підраховують кількість правильно написаних слів, а потім по черзі читають слова, дають їхнє тлумачення, перекладають, називають синоніми, антоніми і складають речення.

E. g.: *skin, jaw, belly, forehead, dimple, well-built, overweight, skinny, tall, pretty.*

S 1: *The word "overweight" means "too fat". Its opposite is "underweight".*

The sentence: He's still a few pounds overweight.

Інша гра, в яку студенти грають із задоволенням, – лексична гра "Hot seat" («Гаряче місце») [7, с. 78]. Під час гри учасник сідає на стілець, спиною до дошки. Викладач або один зі студентів пише на дошці слово (відповідно до теми заняття). Інші учасники повинні пояснити слово так (зокрема, і за допомогою невербальних засобів комунікації), щоби той, хто сидить

на «гарячому стільці», здогадався, яке слово мається на увазі.

E. g.: *(a vacuum cleaner) a machine that cleans floors by sucking up dirt (time-consuming) taking a long time to do, etc.*

Дуже популярною є гра, яка не тільки сприяє розвитку лексичних навичок мовлення, а і покращує увагу і пам'ять студентів. Це – "Memory game".

"I went to the shop <...>", під час якої учасники повинні доповнити фразу "I went to the shop and bought <...>" словом за обраною темою. Кожен наступний учасник повинен повторити все речення і додати своє слово. Той, хто помилився, вибуває із гри. Ця гра має безліч варіантів залежно від теми, яка вивчається на занятті.

S 1: *I went to the shop and bought a shirt.*

S 2: *I went to the shop and bought a shirt and jeans.*

S 3: *I went to the shop and bought a shirt, jeans and a cap.*

S 4: *I went to the shop and bought a shirt, jeans, a cap and sunglasses, etc.*

Лексична гра "Word Snakes" («Змійка») спрямована на формування орфографічних навичок писемного мовлення. У процесі гри представники двох команд шикуються в чергу біля дошки. Представник першої команди пише слово, за обраною темою, представник іншої команди повинен придумати слово на останню букву, якою закінчується перше слово. Якщо в словах є помилки, команда втрачає бали. Наприклад, "Word Snakes" за темою "Clothes" («Одяг»):

E. g.: *clothes – sneakers – scarf – fur coat – T-shirt – trousers – sock – kerchief, etc.*

Особливо популярні на практичних заняттях рольові ігри. Рольова гра під час навчання іноземної мови має на меті формування мовленнєвих навичок і умінь в умовах, максимально наближених до умов реального спілкування, здебільшого в соціально- побутовій сфері, а також розвиток ініціативності, колективності та відповідальності як суспільно цінних якостей особистості, удосконалення культури поведінки. Процес організації і проведення рольової гри передбачає розподіл ролей, розігрування ситуацій спілкування відповідно до теми заняття. Найбільш популярні в навчальній практиці імітаційні, творчі рольові ігри й ігри-змагання. Залежно від складності мовленнєвого завдання, яке виконується в процесі рольової гри, а також її тривалості, за класифікацією Р. Мільруда, рольові ігри в навчанні іноземної мови поділяють на контрольовані (*controlled role-play*), коли учасники гри використовують заздалегідь запропоновані репліки; частково-контрольовані (*semi-controlled role-play*), коли



студенти отримують опис сюжету гри і своїх ролей; вільні (*free role-play*), коли пропонується лише тема гри і розподіл ролей, епізодичні (*small-scale role-play*), коли розігрується один з епізодів гри [1, с. 263].

Так, контрольована рольова гра є найпростішим видом гри і може бути побудована на основі діалогу або тексту. Студентам пропонується діалог-зразок і необхідні для опрацювання лексичні одиниці, граматичні структури і мовленнєві кліше. Студенти можуть розіграти запропонований діалог або скласти свій варіант, використовуючи необхідний для засвоєння мовний матеріал. Якщо основою рольової гри є текст, то студентам пропонується обрати ролі персонажів тексту. Цей вид рольової гри доцільно використовувати на заняттях із домашнього читання на етапі контролю розуміння прочитаного тексту. Студенти обирають ролі персонажів книги, складають діалоги і розігрують їх відповідно до змісту прочитаної книги.

Найбільш поширеними формами проведення рольових ігор на заняттях з іноземної мови є інтерв'ю з відомими людьми, віртуальна екскурсія, прес-конференція, круглий стіл, телеміст, казка. Особливості рольових ігор полягають у тому, що вони проводяться на завершальному етапі роботи над темою. Зміст і форма рольової гри мають відповідати мовному рівню студентів, гра має містити вивчені лексичні одиниці і граматичні структури. Поруч із вербальною комунікацією використовуються невербальна (міміка, жести), застосовуються елементи акторської гри. Рольові ігри розвивають позитивні особистісні якості студентів, як-от ініціативність, креативність мислення, відповідальне ставлення до виконання завдань, формують навички взаємодії і співпраці в команді.

У процесі проведення рольових ігор виділяють три етапи: підготовчий, основний (ігровий), заключний. На підготовчому етапі викладач оголошує тему рольової гри і пропонує почати гру з мовної (граматична і лексична) і мовленнєвої розминки. Під час розминки студенти згадують правила використання певних граматичних явищ за темою заняття, активізують лексичний матеріал, виконують різноманітні лексико-граматичні завдання, вивчають мовленнєві опори для використання в діалогічному і монологічному мовленні.

Наприклад, за темою *“The world-known British people”* («Відомі люди Великої Британії») студентам пропонується вільна рольова гра (*free role-play*) у формі прес-конференції. Студенти обирають ролі журналістів і ролі відомих у Британії людей (письмен-

ники, актори, спортсмени тощо). Кожна група отримує картки із завданням.

Student A: *You are a famous writer / actor / sportsman. Some journalists are coming to interview you today about your life. Complete the table before the interview begins. During the interview use present perfect for life experiences and past simple to provide more details.*

Student B: *You are a journalist for “Sunday Time” newspaper. You have been asked to interview a very famous celebrity. Prepare carefully for the interview. Write questions, using the prompts in the box and your own ideas. Use present perfect for life experiences and past simple to provide more details* [6, с. 77].

На підготовчому етапі студенти групи А обирають свого героя, наприклад, відому письменницю Джоан Роулінг або актора Деніела Крейга, вивчають їхній життєвий шлях і творчі досягнення, готують стислу розповідь і відповіді на можливі запитання. Із цією метою на їхніх картках пропонується заповнити таблицю із ключовими питаннями, що стосуються основних подій життя, а також акцентується увага на використанні відповідних до ситуації мовленнєвих кліше. Студенти групи В, які будуть грати ролі журналістів, також отримують картки із ключовими словами і формують банк цікавих запитань.

Викладач організовує лексико-граматичну розминку з метою активізувати в мовленні лексичні одиниці за темою гри (e. g.: *celebrities, novels, millions of fans, to lead the life, to make movies, to win the awards, etc.*) і граматичні правила формування і вживання часових форм *Present Perfect and Past Simple*.

На основному етапі відбувається безпосередня гра за обраними ролями. Вітається творче ставлення до ролі, ініціативність, креативність, акторська майстерність. На заключному етапі гри учасники діляться своїми враженнями, викладач аналізує помилки і підбиває підсумки.

Рольову гру в іншій формі можна організувати і провести, наприклад, за темою *“The United Kingdom: four nations”*. Це може бути частково контрольована рольова гра (*semi-controlled role-play*) «Подорож відомими місцями Великої Британії» у формі віртуальної екскурсії. Студенти групи А обирають ролі екскурсоводів, їм також надається можливість спробувати свої сили в ролі гіда-перекладача. Вони заздалегідь обирають пам'ятні місця, готують відеопрезентацію і текст-маршрут екскурсії. Студенти групи В обирають ролі туристів і готують свої запитання. Під час рольової гри учасники проводять віртуальну екскур-



сію, показують відеопрезентацію обраних ними краєвидів Британії, розповідають про них, перекладають і відповідають на запитання «туристів».

Цікавими, на наш погляд, є рольові ігри у формі мультфільмів. Наприклад, рольова гра «Симптоми застуди» (*"Symptoms of a cold"*), яку можна подивитися за посиланням: <https://www.youtube.com/watch?v=0PXWw8zxJng>.

Це приклад так званої *controlled role-play*, контрольованої рольової гри, коли учасники використовують заздалегідь запропоновані їм репліки. У процесі проведення таких рольових ігор також виділяють три основні етапи: підготовчий, ігровий і заключний. На підготовчому етапі викладач знайомить студентів із темою і сценарієм рольової гри (у даному прикладі – показує ігрове відео). Потім студенти обирають ролі, отримують картки з репліками і вчать діалоги напам'ять. Мовленнєвий матеріал відпрацьовується поетапно за допомогою таких методичних прийомів: перший перегляд відео – озвучений, але без субтитрів, другий перегляд того ж самого тексту – озвучений, але вже із субтитрами, третій перегляд – без звуку, але із субтитрами, і, насамкінець, без звуку і без субтитрів. На заключному етапі демонстрації рольової гри студенти озвучують ролі героїв мультфільму, копіюючи їхню інтонацію, темп висловлювань, проявляючи водночас неабияку акторську майстерність.

Висновки з проведеного дослідження.

Отже, у процесі ігрової діяльності в студентів не тільки формуються і вдосконалюються комунікативні навички усного і писемного мовлення, а й розвиваються уміння соціальної взаємодії, уміння співпрацювати в команді, висловлювати власну думку, уважно слухати і сприймати іншу думку, ухвалювати самостійні рішення, вирішувати проблемні завдання. Навчальні ігри на заняттях з іноземної мови сприяють засвоєнню знань і накопиченню мовленнєвого досвіду не тільки за необхідністю, а і за бажанням самих студентів. Сучасні ігрові педагогічні технології навчання іншомовно-

го спілкування дозволяють урізноманітнити заняття, уникати суб'єктивізму в оцінювання знань, сприяють індивідуалізації і диференціації процесу навчання, що, безперечно, є ефективним методичним засобом підвищення мотивації до вивчення мови, історії і культури країн, мова яких вивчається.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Азимов Э. Новый словарь методических терминов и понятий. Москва : Икар, 2009. 448 с.
2. Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології. Київ : Академвидав, 2004. 52 с.
3. Мильруд Р. Приемы и технологии обучения иноязычной речи. URL: [http://journals.tsu.ru/uploads/import/1242/files/1\(29\)_104.pdf](http://journals.tsu.ru/uploads/import/1242/files/1(29)_104.pdf) (дата обращения: 20.01.2019).
4. Стайнберг Дж. 110 игр на уроках английского языка. Пер. с англ. П. Сарнова. Москва : Астрель, 2004. 124 с.
5. Фицула М. Педагогика вищої школи. Київ : Академвидав, 2010. 454 с.
6. Anderson J. Role Plays for Today. London : Delta, 2012. 187 p.
7. Harmer J. How to teach English. Oxford : Express Publishing, 2008. 253 p.

REFERENCES:

1. Azimov Je. (2009) Novyj slovar metodicheskikh terminov i ponjatij [New dictionary of methodical terms and concepts]. Moskva : Ikar, 448 s. [in Russian]
2. Dychkivska I. (2004) Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii [Innovative pedagogical technologies]. Kyiv : Akademvydav, 52 s. [in Ukrainian]
3. Milrud R. (2015) Priemy i tehnologii obuchenija inozazychnoj rechi [Techniques and technologies of teaching a foreign language]. URL: [http://journals.tsu.ru/uploads/import/1242/files/1\(29\)_104.pdf](http://journals.tsu.ru/uploads/import/1242/files/1(29)_104.pdf) (data obrashhenija: 20.01.2019). [in Russian]
4. Stajnberg Dzh. 110 igr na urokah anglijskogo jazyka [Games Language People Play]. Per. s angl. P. Sarnova. Moskva : Astrel, 2004. 124 s. [in Russian]
5. Fitsula M. (2010) Pedahohika vyshchoi shkoly [Pedagogy of higher education]. Kyiv : Akademvydav, 454 s. [in Ukrainian]
6. Anderson J. (2012) Role Plays for Today. London : Delta, 187 p.
7. Harmer J. (2008) How to teach English. Oxford : Express Publishing, 253 p.