

ISSN 2411-4758 (Print) 2518-1602 (Online)

Native word in ethnocultural dimension, Drohobych, Posvit, 2019, pp 202-209.

DOI: <https://doi.org/10.24919/2411-4758.2019.179140>

УДК 378.016:811. 111

## **НАВЧАЛЬНІ ІГРИ У ФОРМУВАННІ АНГЛОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ**

**Оксана ФЕДУРКО,**

*кандидат філологічних наук, доцент кафедри філологічних наук кафедри порівняльної педагогіки та методики викладання іноземних мов, Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка ( Україна, Дрогобич) fedurko19@gmail.com*

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-2842-0555>

Research ID: T-2591-2018 <http://www.researcherid.com/rid/T-2591-2018>

*Статтю подано до редакції / The article is submitted to the editorial board: 25.09.2019.*

*Статтю опубліковано / The article is published: 15.11.2019.*

У статті розглядається один із активних методів навчання у ВНЗ – навчально-педагогічні ігри. Наголошено на важливості їх використання на уроках англійської мови з метою формування іншомовної комунікативної компетентності майбутніх учителів.

**Ключові слова:** навчальні ігри; навчальний процес; комунікативна компетенція; майбутній учитель.

## **EDUCATIONAL GAMES IN THE FORMATION OF COMMUNICATIVE COMPETENCE OF STUDENTS**

**Oksana FEDURKO**

*Ph.D. in Philology lecturer, Department of comparative pedagogy and methods of teaching foreign languages, Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University (Ukraine, Drohobych) fedurko19@gmail.com*

The article deals with one of the active methods of teaching in higher educational institutions – educational games. The importance of their use at English lessons is emphasized with the purpose of forming the foreign language communicative competence of future teachers.

Games in a foreign language is a situational-variational exercise, which creates the opportunity for repeated repetition of a language sample in the conditions as close

as possible to real language communication with its inherent features: emotionality, spontaneity, purposefulness of linguistic influence. That is, in the course of the game the students develop lexical, grammatical skills, the students gain experience of language communication.

The main purpose of using the game method is to create the motivation to succeed in learning. The condition for success in the development of thinking is the high cognitive activity of students. The game is by no means coercive and is a purely voluntary process, and the advantage of playing techniques over other forms of training is that it achieves its goal unnoticed by participants, does not require any means of violence against the individual. Players are interested in the game result, and the teacher clearly defines the methodology, principles of implementation of game activity in the educational process. In the didactic game, the learning tasks are mediated, which ensures their effectiveness.

One of the essential features of educational games is that during their conduct the teacher acts as a director and students – the actors. The game has a collective character, where students take the whole initiative. Evaluate, analyze, monitor the language of students opponents, experts, arbitrators from among students. The teacher controls the correctness of the actions of the participants of the game, fixes the successful implementation of roles, gaps, language mistakes, common mistakes and only at the end of the class when summarizing, tactfully draws attention to them, prompting and explaining how best to act in a particular situation.

**Key words:** educational games; communicative competence; future teacher.

**Постановка проблеми.** Реформа вищої школи націлює на використання всіх ресурсів для підвищення ефективності навчально-виховного процесу. Проблема пошуку нових форм, методів, методик і технологій навчання й виховання була завжди, залишається актуальною й сьогодні. Сучасна освітня система зорієнтована на розв'язання суперечностей, що пов'язані із зростаючими вимогами до підготовки нинішнього педагога. Тому актуальною є підготовка конкурентно спроможного вчителя, здатного до самоосвіти, самозростання. Саме цей аспект змушує різнобічно переосмислити теоретичні підходи до вибору ефективних технологій і засобів навчання іноземної мови. До методів, які забезпечують успішне вирішення цих завдань, учені-педагоги та вчителі-практики відносять насамперед інтерактивні. Навчально-педагогічна гра в їхньому переліку посідає особливе місце, бо матеріалізує результати розумової діяльності, допомагає учасникам усвідомити власні здібності й уміння, виховує в них прагнення до успіху, сприяє формуванню особистості, готової до самореалізації.

**Аналіз останніх досліджень.** Нові технології навчання в закладах вищої освіти, складовим елементом яких є також навчально-педагогічні ігри, отримали висвітлення в працях Н. П. Анікеєвої, А. А. Вербицько-

го, А. Б. Боровського, Н. М. Острроверхової, О. М. Пехоти, В. Л. Скалкина, В. О. Соловієнко, П. М. Щербаня та ін. Розробленням ігрових форм і методів навчання іноземної мови займалися А. А. Деркач, С. Д. Щербак, Т. І. Олійник, Г. О. Китайгородська, Г. М. Тер-Саакянц та ін. Багато видатних педагогів та психологів, зокрема Г. Г. Ващенко, Л. С. Виготський, О. І. Вишневський, І. О. Зимня, Є. І. Ітельсон, О. О. Коломінова, О. О. Паршикова, С. Ф. Русова наголошували на позитивному впливі ігор у навчальній діяльності.

**Мета статті** – обґрунтувати роль і місце навчальних ігор у формуванні англomовної комунікативної компетентності майбутнього вчителя.

**Виклад основного матеріалу.** Початки теорії навчальної гри пов'язують з іменами Ф. Шиллера, Г. Спенсера, В. Вундта, А. Ванштейна. Цікаво сутність гри окреслив нідерландський учений минулого століття Й. Хейзинга, скваліфікувавши «індивідуальне й суспільне життя, весь історичний і культурний розвиток людства в термінах гри, як гру» (Хейзинга, 1997, с. 11). Важливим є внесок у неї українських учених, зокрема К. Д Ушинського, який вагому роль гри в розвитку всіх природних (фізичних і духовних) сил і обдарувань дитини ствердив у формулі «якою проявляє себе дитина у грі, такою вона буде і в майбутньому дорослому житті» (Ушинський, 1990, с. 28). В. О. Сухомлинський був переконаний, що без гри неможливий повноцінний розумовий розвиток дитини (Сухомлинський, 1977 с. 95). А відомий психолог і педагог О. М. Леонт'єв, якому належить чільне місце в обґрунтуванні суті діяльності, її ролі в становленні й житті людини, серед різновидів діяльності виокремив також ігрову, підтвердивши в такий спосіб її необхідність у освітньому процесі (Леонт'єв, 1975).

Соціальне й психолого-педагогічне значення гри в житті дитини, дорослої людини та в підготовці вчителя обґрунтував П. М. Щербань. Він слушно зацентрував на виразній особливості гри: «вона завжди відбувається немовби у двох часових вимірах: у теперішньому й майбутньому» (Щербань, 2004, с. 107). Стосовно студента педагогічного вишу це треба розуміти, як у тому майбутньому, що пов'язане з учительською діяльністю. На думку Г. О. Китайгородської, гра популярна і в дитячій, і в дорослій аудиторії; вона дає змогу особистості не боятися помилок, не ніякувати, не соромитися, а ще – впевнено й відкрито висловлюватися (Китайгородская, 1988), бо між мовленням і грою наявний щонайтісніший зв'язок: з одного боку, мовлення розвивається й активізується в грі, а з другого, – сама гра розвивається під впливом розвитку мовлення.

Усе зазначене актуальне для використання навчальних ігор у підготовці майбутніх учителів іноземної мови. «Гра, – пише українська дослідниця С. М. Лутковська, – поміщає майбутніх фахівців <...> у ситуацію, яка

включає ті самі обмеження, мотивацію, примус, що наявні в реальному світі» (Лутковська, 2013, с. 112). На думку М. Ф. Строніна, гра на занятті з іноземної мови – це ситуативно-варіативна вправа, де створюється можливість для багаторазового повторення мовного зразка в умовах максимально наближених до реального мовного спілкування з властивими йому ознаками: емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного впливу (Стронин, 1984, с. 5). А це означає, що в ході навчальної гри, використаної на тому чи тому занятті з іноземної мови, у студентів, її учасників, формуються не лише вимовні, лексичні, граматичні навички, вони набувають досвіду мовленнєвої взаємодії, досвіду ефективної комунікації.

У сучасній науці представлено різне розуміння поняття «навчальна гра». Її розглядають то як специфічний методичний принцип навчання (Д. Турнер), то як «засіб формування навичок і вмінь» (І. В. Драгомирецький), то як особливий методичний прийом у групі активних методів навчання (О. О. Артем'єва), то як метод навчання, під час застосування якого той, хто навчається, повноцінно відчуває, переживає, діє й співдіє (Р. Шаллер). Нам імпонує думка, що це один із активних методів навчання, який використовує ігрову структуру проведення заняття для всебічного аналізу певної проблеми.

Додатковим підтвердженням значущості навчальних ігор у парадигмі антропозорієнтованої освіти майбутніх учителів іноземної мови слугують властиві їм функції (мотиваційно-спонукальна, інформаційно-навчальна, евристична, розвивально-виховна, комунікативна, рефлексивно-оцінна, психотерапевтична), що в освітньому процесі взаємопов'язані й тісно взаємодіють з функціями викладача.

Умовою досягнення позитивних результатів у формуванні особистості всякого фахівця є висока пізнавальна активність студентів на усіх навчальних заняттях. Позаяк основною метою використання ігрового методу є забезпечення високої мотивації освітньої діяльності, робимо висновок про вагомий роль різних видів навчальних ігор у створенні комфортних умов для цієї пізнавальної активності. Гра в жодному разі не терпить примусу і є процесом суто добровільним. Тож її перевага в порівнянні з застосуванням інших методів і прийомів навчання полягає в тому, що вона досягає своєї мети майже непомітно для учасників, не потребуючи жодних засобів і способів насилля над особистістю, пор. з (Семенюк, Яструб, 2012, с. 110). У грі навчальні завдання виступають опосередковано, що й забезпечує їхню ефективність.

Однією із суттєвих особливостей навчально-педагогічних ігор є те, що під час проведення їх викладач виступає у ролі режисера: йому належить активна роль тільки у визначенні характеру гри, її правил, часу проведення;

він здійснює контроль за правильністю дій учасників гри, фіксує успішне виконання ролей, прогалини, мовні огріхи, типові помилки і тільки наприкінці заняття за підведення підсумків тактовно звертає на них увагу, підказуючи та пояснюючи як доцільніше було діяти в тій чи тій ситуації. Студенти ж у ході гри – це актори, від їхньої ініціативності, креативності, вміння координувати, а почасти й коригувати власні дії залежить розвиток гри, а врешті – і досягнення визначених викладачем її цілей.

У вищій школі на заняттях іноземної (англійської) мови за вирішення проблемних завдань доцільно використовувати метод круглого столу. В основу таких навчальних занять покладено принцип колективного обговорення проблем. У процесі колективної роботи за круглим столом відбувається обмін інформацією, засвоєння нових знань; його учасники навчаються переконувати, аналізувати, слухати, вести полеміку (Павлюк, 2002, с. 56).

Методи круглого столу об'єднують у такі групи:

1. Навчальні семінари. Розгляд теми в різних аспектах. Обговорення проблем (проблемний семінар) допомагає виявити рівень знань з теми і сформувати стійкий інтерес до того розділу навчального курсу, який вивчається. Тематичні семінари проводять із метою акцентувати увагу на тій чи тій актуальній мовній темі.

2. Навчальні дискусії. Проводяться за матеріалами лекцій, публікацій у науковій періодиці чи стосовно проблем, які виокремлюють самі студенти. Навчальні дискусії сприяють покращенню й закріпленню знань, збільшенню обсягу нової інформації, виробленню умінь полемізувати, аргументувати й обстоювати власну думку, прислухаючись водночас до думки інших.

3. Навчальні зустрічі за круглим столом. Зустрічі з фахівцями – ученими, економістами, діячами мистецтва, представниками громадських організацій, державних установ. Такі зустрічі, звісна річ, не можуть бути частими, але викладач має використати всяку нагоду зустрічі з представником / представниками англomовної культури, щоб студенти мали змогу зануритися в стихію живого спілкування з усіма особливостями його прагматики, а відтак визначити власні орієнтири щодо опанування особливостей чужомовного мовлення.

Ігрові методи навчання розділяють на операційні й рольові. Операційні ігри аналогічні методу аналізу проблемних ситуацій, але вони спонтанні. Операційні ігри (Федусенко, 2003, с. 81) мають сценарій, в якому закладений більш або менш жорсткий алгоритм правильності і неправильності рішення, яке приймається. Тобто той, хто навчається, бачить той вплив, який мали його рішення на майбутні події. До операційних ігор належать

ділові та управлінські. У цих іграх виражений аспект інструментального навчання, але міжособистісний аспект обмежений у порівнянні з реальністю, тому ігрова модель спрощує зіткнення навчання з дійсністю. Ділова гра – це в певному розумінні репетиція виробничої або громадської діяльності людини. Вона дає можливість програти практично будь-яку конкретну ситуацію в особах, що допомагає краще зрозуміти психологію людини, стати на її місце, зрозуміти мотиви її дій в той або той момент реальної події (Павлюк, 2002, с. 67). На заняттях з англійської мови, на нашу думку, належить віддавати перевагу діловим іграм: вони, з одного боку, допомагають ефективніше опанувати чуже мовлення для різних життєвих ситуацій, а з другого, – сформулюють відповідні навички для застосування таких ігор у майбутній професійній діяльності. Останнє засвідчує важливість ділових ігор на заняттях з методики навчання англійської мови. У них студенти навчаються аналізувати ту чи ту лінгводидактичну ситуацію, зіставляти, порівнювати, оцінювати, прогнозувати дії та рішення, доводити, переконувати, аргументувати, висловлювати зауваження та пропозиції, відстоювати, захищати власний погляд, коректно заперечувати чужі та змінювати власні підходи, узагальнювати позитивний досвід. За виконання різних ролей, імітації поведінки вчителя студенти навчаються долати бар'єр між власною теоретичною і практичною підготовкою, використовувати різні педагогічні технології, що засвідчують рівень їхньої професійної компетентність. Адже саме в грі найповніше виявляється ступінь сформованості різноманітних професійних та особистісних якостей майбутніх педагогів, апробація функціонального професіоналізму.

За організації ігрової діяльності важливо дотримуватися етапів проведення гри.

1. Підготовчий; на ньому визначається тема, проблема, ситуація для обговорення. Викладач обґрунтовує мету та зміст гри, а також передбачає перелік знань, умінь та навичок, які студенти повинні набути у ході гри.

2. Організаційний; на цьому етапі розподіляються ролі, проводяться консультації зі студентам стосовно їхніх майбутніх ролей.

3. Змістовно-діяльнісний; це власне хід гри.

4. Підсумково-аналітичний; на ньому відбувається обговорення ходу гри, виконання студентами своїх ролей й оцінювання її результатів.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Усе зазначене засвідчує, що навчально-педагогічна гра є однією із форм професійної підготовки майбутнього педагога. Ми розглядаємо ігрову діяльність студентів не тільки як цікаву, захопливу, але й украй важливу в моделюванні реальної педагогічної діяльності, адже вона орієнтує на розвиток педагогічного мислення студентів, їхньої уяви, фантазії, творчості, на оцінку

здібностей та прогнозування поведінки. Моделюючи умови конкретної педагогічної ситуації, навчальна гра не лише забезпечує комунікативну спрямованість освітнього процесу й слугує потужним мотиваційним чинником в досягненні високого рівня як володіння іноземною (англійською) мовою, так і вироблення лінгводидактичних умінь і навичок. Вона забезпечує цей високий рівень, а поряд із цим – можливість невимушеного, ненав'язливого входження чужої мови, її світу в світ українськомовної особистості. У процесі навчальної гри, окрім того, здобуваються навички керівництва власною поведінкою, підвищується емоційна вибірковість, формуються лідерські й ораторські якості студента – майбутнього вчителя англійської мови. Перспективу подальших студій вважаємо в розробленні системи навчальних ігор для практичних занять із методики навчання англійської мови в початковій школі.

### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

**Жукова, Т.А.** (2006). Дидактическая игра как значимый элемент подготовки специалистов. *Инновации в образовании, 1*, 132 – 137.

**Китайгородская, Г.А.** (1988). *Методика интенсивного обучения иностранному языку*. Київ : Освіта.

**Когут, О.І.** (2005). *Інтерактивні технології навчання*. Тернопіль: Астон.

**Кремь, В.** (2013). Інноваційна людина як мета сучасної освіти. *Філософія освіти, 1* (12), 7–22.

**Леонтьев, А. Н.** (1975). *Деятельность. Сознание. Личность*. Москва: Политиздат.

**Лутковська, С.М.** (2013). *Формування екологічної компетентності майбутніх фахівців в аграрних коледжах* : [навч. посібник]. Вінниця : ТОВ фірма «Планер».

**Павлюк, Ф. В.** (2002). *200 ігор на уроках англійської мови*. Тернопіль : Мандрівець.

**Семенюк, М.П. & Яструб, О.О.** (2012). Навчально-педагогічні ігри у формуванні професіоналізму майбутнього вчителя. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія Педагогічні науки, 24* (237), 110–113.

**Стронин, М.Ф.** (1984). *Обучающие игры на уроке английского языка*. Москва: Просвещение, 4 – 7.

**Сухомлинський, В.О.** (1977). *Серце віддаю дітям*. [вибр. тв.:В 5-ти т.]. Київ: Рад школа, Т.3, 5.

**Ушинський, К.Д.** (1990). *Человек как предмет воспитания : опыт педагогической антропологии*. [педагогические сочинения : в 6-ти томах]. Москва: Педагогика, Т. 5.

**Федусенко, Ю.І.** (2003). Пізнавати світ у грі. *Іноземні мови в навчальних закладах, 1* (3), 78 – 84.

**Хейзинга, Й. Homo Ludens.** (1997). *Статті по історії культури*. Москва: Прогресс.

**Щербань, П.М.** (2004). *Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах*: [навч. посібник]. К.: Вища школа.

**Schiffler, L.** (1980). *Interaktiver Fremdsprachen unterricht*. Stuttgart.

## REFERENCES

**Zhukova, T.A.** (2006). Didakticheskaya igra kak znachimyy element podgotovki spetsialistov [Didactic game as a significant element of specialist training]. *Innovatsii v obrazovanii – Educational innovation*, 1, 132 – 137.

**Kitaygorodskaya, G.A.** (1988). *Metodika intensivnogo obucheniya inostrannomu yazyku [Intensive foreign language teaching methodology]*. Kyiv: Osvita.

**Kohut, O. I.** (2005). *Interaktyvni tekhnolohii navchannia [Interactive technology navigation]*. Ternopil: Aston.

**Kremin, V.** (2013). Innovatsiina liudyna yak meta suchasnoi osvity [Innovative man as the goal of modern education]. *Filosofia osvity – The philosophy of education*, 1 (12), 7–22.

**Leontyev, A. N.** (1975). Deyatelnost. Soznaniye. Lichnost [Activity. Consciousness. Personality]. Moscow: Political Publishing House.

**Lutkovska, S.M.** (2013). *Formuvannia ekolohichnoi kompetentnosti maibutnikh fakhivtsiv v ahrarnykh koledzhakh [Formation of environmental competence of future specialists in agricultural colleges]*. Vinnytsia : TOV firma «Planer».

**Pavliuk, F. V.** (2002). *200 ihor na urokakh anhliiskoi movy [200 games in English lessons]*. Ternopil : Mandrivets.

**Semeniuk, M.P. & Yastrub, O.O.** (2012). Navchalno-pedahohichni ihry u formuvanni profesionalizmu maibutnoho vchytelia [Educational and pedagogical games in shaping the future teacher's professionalism]. *Visnyk Cherkaskoho natsionalnoho universytetu imeni Bohdana Khmelnytskoho. Seriya: Pedahohichni nauky [Bulletin of the Bogdan Khmelnytsky Cherkasy National University. Series: Pedagogical Sciences]*. 24 (237), 110-113.

**Stronin, M.F.** (1984). *Obuchayushchiye igry na uroke angliyskogo yazyka [Educational games in the English lesson]*. Moscow: Prosveshcheniye.

**Sukhomlynskyi, V.O.** (1977). *Sertse viddaiu ditiam [ I give my heart to the children]*. Vyb. tv.:V 5-ty t. Kyiv: Rad shkola, T.3, 5.

**Ushinskiy, K.D.** (1990). *Chelovek kak predmet vospitaniya : opyt pedagogicheskoy antropologi [Man as a subject of education: the experience of a pedagogical anthropologist]*. Pedagogicheskiye sochineniya : v 6-ti tomakh. Moscow: Pedagogika. T. 5.

**Fedusenko, Yu.I.** (2003). Piznavaty svit u hri [ Knowing the World in the Game]. *Inozemni movy v navchalnykh zakladakh – Foreign Languages in Schools*. 1 (3), 78 – 84.

**Heyzinga, Y.** Homo Ludens. (1997). *Stati po istorii kultury [Articles on the history of culture]*. Per.. sost. i vstup. st. D.V. Silvestrova; Komment. D.E. Kharitonovicha / Yokhan Kheyzinga. Moscow: Progress – Traditsiya.

**Shcherban, P.M.** (2004). *Navchalno-pedahohichni ihry u vyshchykh navchalnykh zakladakh [Educational games in higher educational establishments]* Navch. posibnyk. Kyiv: Vyshcha shkola.