

Кашпур С.І.

викладач кафедри іноземних мов

Національного університету «Чернігівський колегіум»

імені Т.Г. Шевченка

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ЗВО

Розвиток сучасної сфери освіти зумовлює пошук методів та технологій, які б підвищували рівень ефективності процесу навчання, та активували зацікавленість студентів і допомагали організувати активну роботу на заняттях. На сьогодні ведеться активна розробка та впровадження інноваційних технологій у процес навчання, про що свідчить велика кількість конференцій та праці багатьох учених. Однією з таких технологій є ігрова, використання якої у процесі навчання англійської мови ми й розглянемо.

Серед ігрових методів виокремлюють численні види, деякі з них розглянемо на прикладі навчання курсу «Практика усного та писемного мовлення». Так, під час вивчення теми «Education» використовується гра-вправа «What's my word?». У процесі використання цієї гри студенти працюють в парах. Завдання полягає в тому, щоб за одну хвилину пояснити своєму партнеру слово на картці, не називаючи саме слово, а партнер має його вгадати. Якщо студенти вгадують слово, то залишають картку собі, якщо ні – повертають її та беруть іншу. Виграє та пара, у якої буде найбільше вгаданих слів. Така вправа може бути використана для перевірки та закріплення лексичного матеріалу з теми. Вона сприяє розвитку усного мовлення та аналітичного мислення.

Крім того, під час опанування студентами курсу «Практика усного та писемного мовлення» доцільно використовувати рольову гру. Ця гра може бути застосована упродовж вивчення будь-якої теми, так як дає змогу відтворювати

різноманітні ситуації. Кожен студент отримує свою роль, відповідно до якої він мусить брати участь в обговоренні проблеми, приймати рішення та використовувати вивчені лексичні одиниці з певної теми. Ця гра дозволяє швидко та якісно засвоїти навчальний матеріал, розвивати усне, не підготовлене заздалегідь, мовлення.

Також у процесі навчання англійської мови ефективним є використання ділової навчальної гри, яка моделює діяльність фахівців певної професії і дає змогу студентам дистанціюватися та легше засвоїти навчальний матеріал з теми. Наприклад, під час вивчення теми «Advertising» може бути застосований такий сценарій ділової гри: студенти виступають у ролі працівників рекламної агенції і їхнє завдання полягатиме в обговоренні та презентації ідей для рекламної кампанії нового продукту (вони мають обговорити слоган, дизайн пакування, спосіб реклами та рекламні ходи тощо). Така гра надає можливість розвитку аналітичного та креативного мислення, навичок ведення дискусії та презентації власних ідей перед групою.

Отже, використання ігрових технологій у процесі навчання англійської мови допомагає урізноманітнити навчальний процес, зацікавити студентів у вивченні англійської мови та розвивати їхні індивідуальні здібності. Такі ігрові технології у ЗВО не мають бути основними методами засвоєння навчального матеріалу, але значно розширяють можливості не тільки студентів, а й викладачів.

Література

1. Cotton D., Falvey D., Kent S. New Language Leader Intermediate. – Pearson Education, 2016. – 176 p.