

ТЕОРІЯ ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ

Кузнєцова Н.Ю.

викладач,

Хмельницький політехнічний коледж

ВИКОРИСТАННЯ ТВОРЧИХ ЗАВДАНЬ ТА ГРИ ПРИ ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Характерна риса нашого часу – зростаючий інтерес до вивчення іноземних мов. В сучасному світі знання іноземних мов є безперечною умовою кар'єрного успіху та умовою цікавого та повноцінного життя.

Разом з тим, зростає потреба і в кваліфікованих викладачах іноземної мови. Викладач повинен не лише знати свій предмет, але й працювати за певною програмою та методикою, продумувати й систематизувати процес навчання. Йому необхідно вміти швидко й правильно оцінювати рівень знань і потреби учня (студента) й обирати найбільш оптимальні для конкретного випадку методи викладання. З досвідом більшість викладачів розуміє, що обмежуватись якоюсь однією методикою чи працювати з однотипним матеріалом – мало ефективно.

Однак, якою б не була методика, з якою б віковою групою не працював викладач, на якому б етапі вивчення мови не знаходились його підопічні, без ігрових та творчих завдань в навчальному процесі йому не обійтись, адже вони допомагають вирішити відразу декілька задач.

Ігрові завдання вносять різноманітність в навчальний процес і підвищують до нього інтерес. Окрім того, вони націлені на тренування пам'яті, фантазії, логічного мислення й служать виконанню практичних задач: закріплення чи актуалізація знань, перевірка вмінь та навичок вживання того чи іншого явища тощо.

Ігрові види робіт можуть бути використані на всіх етапах навчання – від початкового до старшого. Їх можна використовувати і при закріпленні нового матеріалу, і при тестуванні на засвоєння попередніх тем, і при узагальненні знань, і в позаурочний час.

Співвідношення ігрових завдань з іншими формами роботи повинно залежати від віку тих, хто навчається, від наявності в них

мотивації тощо. Якщо з дітьми потрібно грати якомога більше, перетворюючи будь-яке завдання в змагання чи гру, то з дорослими ситуація інша. Якщо дозволяє час, то є сенс відводити 10-15 хвилин на проведення гри, яка обирається з урахуванням підготовки та потреб відповідного етапу навчання. Мета гри, її практична значимість та своєчасність на даному етапі повинні бути очевидними як самому викладачеві, так і тим, хто навчається. Мовні ігри повинні передуватись з мовленнєвими.

Мовні ігри.

У багатьох людей (переважно старшого віку), що вивчають іноземну мову, виникають складнощі при запам'ятовуванні слів. На допомогу їм пропонувалась деякі методики, які подавались як неймовірне відкриття, прорив у вирішенні проблеми, але які насправді вимагали неабияких зусиль і затрат часу від тих, хто навчався. Наприклад, придумати яскраві зорові образи до слів, що вивчаються; класифікувати слова по семантичному принципу й рознести їх по різних таблицях, після чого запам'ятати зміст цих таблиць. Автори американської системи *Superlearning*, яка використовувала ідеї Г. Лозанова (метод «Суггестопедія») щодо активізації можливостей особистості завдяки аутогенному тренінгу, прийомам йоги та розслаблюючій музиці, стверджували, що мову краще всього вчити уві сні, – це викликало хвилю скепсису та недовіри до суггестопедії в цілому, хоча незаперечною, для прикладу, є думка Г.Лозанова про те, що знайомство з лексикою повинно відбуватись через текст. Коли слово вживається в контексті, можна бачити, який його стилістичний окрас, з яким прийменником чи додатком воно вживається. Крім того, читання текстів забезпечує багаторазове повторення слів, що є необхідною умовою для запам'ятовування.

Наведемо приклади мовних ігрових завдань, що можуть бути використані при вивченні лексики

Вибери потрібні слова

Кожен учень (студент) отримує набір карток, на якому написані різні слова. Задача – швидше за інших вибрати слова, що мають відношення до певної лексичної теми.

Можна змішати слова, що відносяться до різних тем, й поросити якомога швидше розподілити їх по категоріям

Слова, слова

Потрібно підібрати якомога більше слів, що починаються з певної літери алфавіту (це можуть бути слова до конкретної теми)

Вгадай предмет за його описом(визначенням)

Ведучий або викладач промовляє фразу(іноземною мовою), яка містить натяк на якийсь предмет (наприклад, «Бачу...щось червоне» або «Бачу, що починається на літеру О», або «цей предмет служить для».

Лишнє слово.

Учням пропонується проаналізувати ланцюжки слів й знайти в них одне «лишнє». Слова можуть бути термінами з певної технічної чи наукової галузі знань (наприклад, автобудування та програмна інженерія)

Акроніми

Акронім – це слово, що складається з початкових букв інших слів. Учасникам гри пропонується перетворити слово в акронім. Наприклад, при вивченні теми «Зовнішність. Характер» можна запропонувати учням записати своє ім'я та придумати на кожен літеру свого імені слово, яке б характеризувало його зовнішність чи характер.

Асоціації.

Викладач повідомляє якесь слово (наприклад, технічний термін), учні говорять, які асоціації воно в них викликає.

Навпаки

Викладач промовляє короткі речення. Наприклад, «Дівчата розмовляють», «Вантажівка стоїть». Гравець повинен придумати речення протилежного змісту: «Хлопці мовчать». «Легковий автомобіль їде». Цю гру можна проводити в формі змагання.

Слід відмітити, що грати можна не лише *зі словами*, але й *словами*. Прикладом таких ігор можуть бути ребуси, шаради, анаграми. На занятті можна як відгадувати вже існуючі ребуси, так і дати завдання придумати свої власні. Цей вид завдань особливо стане в нагоді при роботі з обдарованими учнями (студентами).

Перетворення (Word chains)

Змінюючи одну букву перетворити за 5 кроків Head -Tail (head-heal-teal-tell-tall-tail)

Ігри, направлені на розвиток мовлення

Основна мета вивчення іноземної мови – навчитись нею спілкуватись. Практика усного мовлення повинна відбуватись на кожному занятті. Тоді не буде виникати так званого «мовного бар'єру», учні будуть відчувати реальну користь від занять, практично використовувати свої знання, бачити зв'язок навчального матеріалу з життям та повірять в перспективу скорого оволодіння іноземною мовою.

Для виконання ігрових завдань на розвиток усного мовлення учням слід бути знайомими з правилами побудови речень та запитань. Речення

будуть ускладнюватись і розширюватись в залежності від етапу навчання.

В цих іграх необхідна присутність викладача. Він буде направляти хід гри в необхідне русло та своїм прикладом покаже, що від учасників вимагається. Йому також слід виправляти грубі помилки та допомагати будувати речення, якщо виникають труднощі. Якщо помилка систематична, після гри її слід обговорити всією групою.

Опис малюнка – «Правда чи ні?»

Ведучий промовляє речення, що описують малюнок. Гравці повинні визначити, правильні ці речення чи ні та виправити, якщо речення невірні

Опис малюнка – «Хто більше?»

Кожний учасник групи промовляє речення, яке описує картинку. Той, хто не може придумати більше жодної фрази, вибуває з гри. Виграє той, хто придумає більше всіх речень

Опис малюнка – «Найди відмінності»

Пропонується два схожих малюнка, які відрізняються лише деякими деталями. Потрібно знайти відмінності. Цю гру краще проводити у вигляді змагання між учасниками групи.

Опис малюнка – «Вгадай, що він робить?»

Підбираються малюнки, які зображають виконання якоїсь дії. Вони розрізаються таким чином, щоб не було видно, яка саме дія виконується. Учасникам пропонується здогадатись, що саме відбувається на малюнку. Після того, як всі висловлять свої припущення, викладач поєднає розрізані частини, щоб було видно, що ж зображено насправді. Бажано підбирати такі картинки, щоб відповідь не була очевидною, а були можливі варіанти.

Опис людини (Вгадай, хто?)

Дається завдання описати людину (відому особистість чи одnogрупника), не називаючи її. Учні (студенти) по черзі описують когось. Всі інші повинні здогадатись, про кого йдеться.

Снігова куля

Викладач промовляє речення. Наприклад, «Пітер – англієць». Студент повинен повторити речення і додати свою інформацію. Наприклад, «Пітер – англієць. Він з Лондона.» Інший студент повторює ці речення і також додає щось своє. Наприклад, «Пітер – англієць. Він з Лондона, але зараз живе у Києві»

Таємне бажання

Учасники групи загадують по декілька бажань, які записують на листках паперу. Викладач перемішує листки, потім по черзі

зачитуються бажання, студенти повинні здогадатись, кому вони належать.

Варіант цієї гри: кожен студент повинен дати відповіді на декілька запитань. Наприклад. Якою твариною ти себе уявляєш. Які 5 речей ти б взяв на острів?тощо. Потім відповіді зачитуються й потрібно здогадатись, кому саме належать ті чи інші відповіді.

Ігри з віршами, прислів'ями та приказками

Говорячи про творчі завдання в навчальному процесі, слід виділити декілька основних їх типів:

1. Завдання, що вимагають збору матеріалу, його аналізу та презентації результатів в групі (творчі проекти) – проведення опитування, інтерв'ю, а також колективна підготовка журналу чи газети на іноземній мові.

2. Рольові ігри.

3. Спілкування на різноманітні теми – проведення ток-шоу.

Варіантів творчих завдань може бути безліч, кожен викладач може сам обирати або вже з відомих, пристосовуючи їх до цілей та задач заняття, або створювати власні, виходячи з конкретних потреб, інтересів та здібностей учнів (студентів). В будь-якому випадку, роль цих завдань в навчальному процесі важко переоцінити, адже вони дозволяють як опрацьовувати певні лінгвістичні аспекти, так і розвивати у учнів пам'ять, фантазію та творчі здібності, що особливо важливо в сучасному світі, де серед вимог до особистості ставляться вміння критично мислити, вміння швидко та адекватно реагувати на зміну умов і ситуацій, та креативність.

Список використаних джерел:

1. Рижак Н.А. 200 обучающих игр на занятиях иностранным языком. – М.: Астрель : АСТ, 2010. – 158 с.