

УДК 378.147:372.881.111.1(045)

РОЛЬОВА ГРА НА ЗАНЯТТЯХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ПРИ ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ ТЕХНІЧНИХ ВНЗ

Коваленко О.О.

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

Конопляник Л.М.

Національний авіаційний університет

У статті розглядаються особливості використання ігрових технологій при навчанні іноземної мови. Особлива увага приділяється використанню рольових ігор на заняттях з іноземної мови професійного спрямування як одного з активних методів навчання. Розглядається ефективність і продуктивність впровадження рольових ігор у процесі навчання. Автори також надають методичні рекомендації щодо використання таких ігор при підготовці студентів технічних спеціальностей.

Ключові слова: ігрові технології, гра, рольова гра, іноземна мова професійного спрямування, мотивація, технічний ВНЗ.

Постановка проблеми. В наш час важливого значення набуває формування іншомовної професійної компетенції студентів технічних ВНЗ. Сьогодні диктує, щоб майбутні випускники здобули не лише знання з фахових дисциплін, а й володіли іноземною мовою в межах своєї майбутньої професії для продуктивної професійної діяльності. Тому сьогодні в педагогічних дослідженнях триває пошук ефективних методів і технологій для підготовки таких фахівців. Одними з таких технологій, на наш погляд, є ігрові технології, які розглядаються як інтенсивний метод навчання іноземної мови.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Ігрові технології досліджувалися багатьма педагогами, методистами та науковцями. Проте лише останнім часом приділяється належна увага іграм в навчальному процесі сучасними дослідниками.

Своєрідність гри та її позитивний вплив на розвиток пізнавальних інтересів студентів досліджували Гайнц Лібшер, Георг Клаус, К. Г. Юсупов, В. І. Істомін, В. І. Устименко, Д. Н. Узнадзе, О. Ф. Волобуєва, А. М. Воробійов, П. М. Городов, В. А. Губін, О. І. Гуськов, В. П. Давидов, В. П. Іванов, М. С. Кравчук, В. Д. Лопатка, Т. І. Олійник, О. Б. Тарнопольський, О. В. Торічний та ін. Науковці відзначали важливість гри, її роль у формуванні соціокультурної поведінки, самоствердження особистості, здатність передбачити її поведінку в умовах спілкування. Л. С. Віготський зазначав, що між мовою і грою існує логічна спорідненість. З однієї сторони, відбувається розвиток та інтенсивність використання мови в грі, а з протилежної – спостерігається розширення та еволюція гри завдяки формуванню мови [3, с. 257]. Цей зв'язок проектується і на прийом рольової гри в рамках навчального процесу іноземної мови. Н. І. Гез розглядав ситуацію рольового спілкування як стимулюючий засіб розвитку спонтанного мовлення, в тому випадку коли воно потребує вирішення певних проблем і комунікативних завдань. Метою рольової гри визначалось концентрація уваги учасників гри комунікативному використанні одиниць мовлення [4, с. 197].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Аналіз літератури дає можливість стверджувати, що ефективність і про-

дуктивність впровадження ігрових технологій в процесі навчання відзначають багато дослідників. Однак недостатньо приділено уваги в осмисленні, трактуванні і інтерпретації впровадженню рольової гри на заняттях з іноземної мови професійного спрямування студентам технічних ВНЗ як одного з активних методів навчання.

Формулювання цілей статті. Метою цієї статті є вивчення ефективності впровадження рольової гри як одного з активних методів навчання на заняттях іноземної професійно спрямованої мови студентів технічних ВНЗ.

Виклад основного матеріалу. Основне завдання навчання полягає не тільки в тому, щоб дати студентам певні знання та виробити вміння використовувати їх, а й підготувати до життя. В процесі гри створюються умови, за яких студент має докласти певних розумових та емоційних зусиль, прийняти рішення в конкретній ситуації, бути підтримкою для партнера по грі... Саме в таких умовах загострюється розумова діяльність студентів, що є учасниками гри. В процесі гри на заняттях з іноземної мови удосконалюється розвиток пізнавальної діяльності студента, зокрема, пам'яті, мислення, мовлення. Завдяки грі розвивається інший вид діяльності – вчення. У грі можуть брати участь навіть слабкі студенти. Під час гри студенти почувають себе рівними, в сприятливій цікавій атмосфері, що допомагає подолати сором'язливість, невпевненість, боязкість використання іноземної мови, а також позитивно впливає на результати навчання. Мова йде про студентів молодших курсів, так як після школи вони потрапляють в нове соціальне оточення.

Цей вид діяльності розвиває або зміцнює спілкування студентів між собою, допомагає подолати бар'єр між викладачем і студентом, підвищує впевненість у нерішучих студентів завдяки розподілу ролей. Тому, кожний студент (сильний чи слабкий) є учасником гри і мусить проявити ініціативу. Наповнення гри визначається певними соціально-культурними умовами життя студента.

При введенні ігрових технологій у навчальний процес необхідно враховувати вікові особливості студентів. Застосування рольових ігор на заняттях іноземної мови серед студентів I і II курсів допомагає покращити результативність навчаль-

ного процесу. Тут ігри спрямовані на самоствердження особистості, спілкування, формування почуття відповідальності в межах своєї міні групи. Однак під час планування рольової гри потрібно брати до уваги не лише вікові особливості студентів, але й рівень їх розвитку, обізнаності.

Будь-яка спонтанна гра підвищує увагу і цікавість студентів, покращує сприймання навчального матеріалу. Студенти краще запам'ятовують те, що вони виконують з задоволенням. Тому ігри сприяють кращому засвоєнню матеріалу. Таким чином ігри підсилюють мотивацію до навчання.

Мотивація відіграє важливу роль у створенні навчальної атмосфери на занятті, активізує мислення, робить цікавим виконання певного завдання та навчальний процес загалом. Ігри виступають важливим мотиватором у пізнанні нового матеріалу, в ході якого виконуються різні завдання. Адже в ході рольової гри студенти закріплюють здобуті знання без «зазубрювання», з цікавістю, активністю, захопленням. А. Сікорський основною властивістю рольової гри визначав її як винятково розумову інтелектуальну діяльність [7, с. 47]. Мислення активізує мотивація навчального процесу. Найбільш ефективним методом навчання є рольова гра. Студенти підтримують конкретні соціальні відносини, відтворюють практичну діяльність людей та стають учасниками реального спілкування в ході рольової гри. Тому, рольову гру можна розглядати як активний метод навчання практичному володінню іноземною мовою.

Враховуючи вище сказане, можна розглянути основні рекомендації щодо використання рольової гри. Перш за все, на наш погляд, рольову гру потрібно ретельно продумати, наповнити змістом і структурою, так щоб студенти могли максимально використати відпрацьований мовний матеріал. Гра має захоплювати та викликати інтерес до виконання поставлених завдань. Під час рольової гри студенти декларують фрази з ролі, відтворюють певні дії, що дозволяє зняти напруження в момент мовлення. Розкутість студента в ході рольової гри сприятиме активності у спілкуванні, що в майбутньому може перерости в почуття впевненості в собі. Тому ролі в грі мають бути прийнятні та зрозумілі для кожного студента з відпрацьованою на попередніх заняттях лексикою. Гра пройде більш успішно, якщо студенти будуть мати можливість підготуватися заздалегідь (знання теми, слів, які будуть використовуватись). Хоча не менш дієвим буде введення нової лексики в ході гри. В процесі рольової гри студенти здобувають навички корисні для реального спілкування. Перед застосуванням рольової гри варто буде урізноманітнити види групової роботи, деталізувати завдання з елементами чітких інструкцій. Корисним буде зміна учасників (партнерів) гри для того, щоб здобути досвід спілкування з різними співрозмовниками. Беручи участь у грі, студенти все більше починають розуміти сутність ігрової діяльності. Їх зацікавлюють напроти ситуації, пов'язані з професійною діяльністю та вирішенням, поставлених в них, завдань, проявляючи свій хист та знання з теми. Отже, впровадження рольових ігор на заняттях іноземної мови професійного спрямування сприяє розумінню дійсності сучасного життя, а відтак готує студентів до повсякденного спіл-

кування в іншомовному середовищі як майбутнього фахівця своєї професії.

Нижче наводимо приклад оформлення невеликого фрагменту рольової гри професійного спрямування для студентів 1 курсу технічного ВНЗ, використовуючи навчальну літературу.

ROLE PLAY

activity	Role play
Topic of the Lesson	Networking
Semester	2
Aims	Asking for and giving information, describing
Skills	Writing, speaking (students' thoughts and ideas on paper and during a dialogue)
Type	Communicative, receptive-productive
Instruction	Talks with a friend about the networking while the 21st century and overall projections for the future. Act the conversation. Use role and cue cards.
Level	Intermediate
Organisation	Individuals, pairs
Interaction	Student, student ↔ student
Preparation	A handout per student
Time	15-20 minutes
Procedure	<i>Step 1:</i> The teacher outlines the task.
	<i>Step 2:</i> Each student receives a copy of role and cue cards.
	<i>Step 3:</i> The students write tasks and answers.
	<i>Step 4:</i> The students role play the dialogue.
Control	Teacher
Explain to your partner how one mode of transmission between computers operates with the help of the text provided. Your explanation should allow your partner to label his/her diagram	
Here are the Student's A explanation: Asynchronous transmission This method, used with most microcomputers is also called start-stop transmission. In asynchronous transmission, data is sent one byte (or character) at a time. Each string of bits making up the byte is bracketed, or marked off, with special control bits. That is a «start» bit represents the beginning of a character, and a «stop» bit represents its end. As a means of checking that the whole character has been transmitted, an error check bit is generated immediately after each character. Transmitting only one byte at a time makes this a relatively slow method. As a result a synchronous is not used when great amounts of data must be sent rapidly. Its advantage is that the data can be transmitted whenever it is convenient for the sender [12, с. 186].	

B

Here are the Student's B explanation: Synchronous transmission Synchronous transmission sends data in blocks of characters. Start and stop bit patterns, called synch bytes, are transmitted at the beginning and end of the blocks. These start and end bit patterns synchronized internal clocks in the sending and receiving devices so that they are in time with each other. Error check bytes are included immediately after each block of characters to ensure that the whole sequence of characters has been correctly transmitted.	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

This method is rarely used with microcomputers because it is more complicated and expensive than asynchronous transmission. It also requires careful timing between sending and receiving equipment. It is appropriate for computer systems that need to transmit great quantities of data quickly [12, с. 192].

II. Continue the list of phrases for networking development.

1. «Future home network...»
2. «Most future home networks, would be wireless...»
3. «Advanced home networks will have ...»
4. «People would communicate via network...»
5. «Network would be separated but...»
6. «Networking will be...»
7. «Wireless network...»
8. «Network communication will...»

Висновки з даного дослідження і перспективи подальшого розвитку в цьому напрямку. Узагальнюючи сказане вище, ми можемо зробити висновки про те, що систематичне застосування ролевих ігор на заняттях іноземної мови зі студентами технічних спеціальностей дозволило: під-

вищити ефективність занять, оскільки навчальна діяльність ставала цікавішою та різноманітною в процесі активної взаємодії один з одним, в результаті якої прискорюється розвиток мовних навичок; сприяти підвищенню мотивації навчальної діяльності студентів, які з захопленням занурюються в реалію гри, виконують завдання і без особливих ускладнень засвоюють нові лексичні одиниці з визначеної теми; сформувати мовні навички, оскільки участь у грі спонукає до активного залучення до діалогу навіть слабких студентів (кожний має свою роль), мова яких стає більш впевненою, різноманітною; а також сприяло формуванню у студентів навичок аудіювання (вміння сприймати мову на слух), що дає змогу чути мову з різним акцентним забарвленням і вимовою. Рольові ігри сприяють загальному розвитку студента, оскільки в ході рольової гри іноземною мовою студенту вдається покращувати мовні вміння, застосовувати творчий хисті, вміння вести діалог, бесіду та роблять навчання цікавішим, що створює стимул до навчання, в результаті чого воно стає більш продуктивнішим.

Список літератури:

1. Арзамасцева Н. И. Организация и использование игр при формировании у учащихся иноязычных грамматических навыков: учебно-методическое пособие / Н. И. Арзамасцева, О. А. Игнатова. – Йошкар-Ола: МГПИ им. Н.К. Крупской, 2007. – 28 с.
2. Выготский Л. С. Избранные психологические исследования / Л. С. Выготский. – М.: АПН РСФСР, 1956. – 520 с.
3. Гальскова Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 336 с.
4. Жук Н. В. Ролевая игра как метод обучения иностранному языку в высшей школе / Н. В. Жук, М. К. Тузова, Л. В. Ермакова. – Уфа: Актуальные вопросы современной педагогики: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Уфа, ноябрь 2013 г.), 2013. – 187-191 с.
5. Кутішенко В. П. Вікова та педагогічна психологія (курс лекцій) 2-ге вид.: Навч. посіб. / В. П. Кутішенко. – К.: Центр учбової літератури, 2010. – 128 с.
6. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання / О. Пометун, Л. Пироженко. – К.: А.С.К., 2005. – 192 с.
7. Сикорский И. А. Психологические основы воспитания / И. А. Сикорский. – К, 1909. – 112 с.
8. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций / Е. Н. Соловова. – М.: Просвещение, 2005. – 205 с.
9. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.
10. Eric H. Glendenning, John McEwan. Oxford English for Information Technology. Second edition / Eric H. Glendenning, John McEwan. – Oxford University Press. – 222 p.
11. What is a network? / <http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/ict/datacom/2networksrev2.shtml>
12. Advantages and Disadvantages of network / <http://doit.ort.org/course/networks/55a.htm>
13. Networks. <http://www.studfiles.ru/preview/3676346/page:27/>

Коваленко О.А.

Национальный технический университет Украины
«Киевский политехнический институт имени Игоря Сикорского»

Конопляник Л.Н.

Национальный авиационный университет

РОЛЕВАЯ ИГРА НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА ПРИ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ ТЕХНИЧЕСКИХ ВУЗ

Аннотация

В статье рассматриваются особенности использования игровых технологий при обучении иностранному языку. Особое внимание уделяется использованию ролевых игр на занятиях по иностранному языку профессионального направления как одного из активных методов обучения. Рассматривается эффективность и продуктивность внедрения ролевых игр в процесс обучения. Авторы также предоставляют методические рекомендации по использованию таких игр при подготовке студентов в технических вузах.

Ключевые слова: игровые технологии, игра, ролевая игра, иностранный язык профессионального направления, мотивация.

Kovalenko O.O.

National Technical University of Ukraine
«Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute»

Konoplianyk L.M.

National Aviation University

ROLE-PLAY AT THE FOREIGN LANGUAGE CLASSES IN TEACHING STUDENTS OF TECHNICAL UNIVERSITIES

Summary

The article deals with the peculiarities of gaming technologies in teaching foreign languages. The particular attention is given to the use of role-plays at the classes of profession oriented foreign language as one of the active teaching methods. The article considers the efficiency and productivity of implementing role-plays in the teaching process. The authors also provide the methodological recommendations for the use of such role-plays in teaching students technical specialties.

Keywords: gaming technology, role-play, foreign language professional direction, motivation.