

ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ НА ЗАНЯТТЯХ З ДОМАШНЬОГО ЧИТАННЯ ДЛЯ СТУДЕНТІВ-ПЕРЕКЛАДАЧІВ

Ворона Т.О.

Чорноморський національний університет імені Петра Могили

Розглянуто ігрові елементи, які слід застосовувати на заняттях з домашнього читання для підвищення мовної компетенції, ефективного поповнення словникового запасу та практики навичок послідовного усного перекладу. Крім того, наведені приклади ігрових елементів та описані їх основні функції, щоб показати широке різноманіття можливих ігор.

Ключові слова: ігровий елемент, домашнє читання, переклад, функції ігор.

Постановка проблеми даної статті полягає у тому, щоб запропонувати широкий спектр ігор, що може бути використаний на заняттях та описати їх функції.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Л.О. Андрєєвої, М.В. Кларіна, І.С. Кона, П.І. Підкасистого, Н.Н. Страздас, С.А. Шмакова, К.Д. Ушинського та інших дозволяє зробити висновок про багатоманітні функції та можливості рольових ігор у освітньому процесі.

В свою чергу користь занять, присвячених домашньому читанню, проблему організації та методичного забезпечення домашнього читання в аспекті вивчення іноземних мов вивчали О. Бігич, С. Склярєнко, Н. Станкевич, О. Тарнопольський, С. Фоломкина та ін.

Домашнє читання – це «самостійне читання студентами якогось єдиного для всієї групи великого за обсягом оригінального твору іншомовної художньої літератури» [3] і яке розглядають як «традиційний метод навчання читання як виду мовленнєвої діяльності» [2].

Тому **мета** даної статті полягає у тому, щоб висвітлити шляхи досягнення максимальної ефективності використання на заняттях аспекту «домашнє читання» ігрових елементів для підвищення мовної компетенції студентів, розвитку соціокультурних та перекладацьких навичок.

Викладення основного матеріалу. Відомо, що звичне заучування слів з паралельним перекладом завдяки словнику не є в потрібній мірі результативним. Зазвичай одне слово має декілька значень, але особливості його вживання, денотативне та конотативні значення розкриває саме контекст. Тому він і відіграє важливу роль у запам'ятовуванні нового лексичного матеріалу. Таким чином, заняття, присвячені домашньому читанню, сприяють не лише засвоєнню нової лексики, але й формують у студента основні моделі її вжитку.

Ігрові елементи широко використовуються викладачами, щоб зацікавити студентів до активної діяльності, додати різноманіття, стимулювати до комунікації, зробити атмосферу в аудиторії більш невимушеною. Крім того, під час гри учасники проявляють і свої людські якості, креативність, вміння знаходити рішення у стандартних та нестандартних життєвих ситуаціях. Також ігри допомагають розвинути творчі здібності. Інколи студенти проявляють риси не притаманні їм, бо вони отримали роль зовсім іншої

людини, тобто відбувається різносторонній розвиток особистості як у освітньому так і у соціальному плані.

Ефективність проведення ігор є високою, якщо за їх допомогою студенти закріплюють новий лексичний, граматичний чи синтаксичний матеріал. Тому ігрові елементи на заняттях з домашнього читання сприяють активізації словникового запасу, розвитку творчих вмінь, стимулюють нестандартне мислення та спонтанне висловлення власної думки іноземною мовою.

Для того, щоб детальніше описати значення гри наведемо їх основні риси. Згідно з Артемовим В.А. [1], Філатовим В.М. [4], Яцковською Г.В. [5], рольові ігри мають чотири головні риси:

1. Вільна розвиваюча діяльність, що починається лише за бажанням особистості, заради задоволення від самого процесу діяльності (процедурне задоволення);

2. Творчий, значною мірою імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);

3. Емоційна піднесеність діяльності, емоційна напруга;

4. Наявність прямих чи непрямих правил, що відбивають зміст гри, логічну послідовність її розвитку.

Тому, наведені чотири головні риси рольових ігор демонструють на скільки може збільшитись ефективність проведеного заняття з домашнього читання, якщо будуть застосовані ігрові елементи.

Ігрові елементи можна застосовувати на будь-якому етапі вивчення іноземної мови, проте лексико-граматичний матеріал та особливість завдань визначає викладач, щоб вони відповідали знанням, інтересам та можливостям студентів. Для початківців буде достатньо запам'ятовувати та відтворювати запропонований матеріал, а наступним етапом стане застосування набутих знань для виявлення своїх вмінь діяти в тій чи іншій комунікативній ситуації, розвиток творчих здібностей, аналізу ситуацій та подій, пошуку компромісу висловлюючи свої думки іноземною мовою.

Звичайно важливу роль грає правильність підбору гри. Іноді ігровий елемент хоч і є корисним для практики, наприклад, усного спонтанного мовлення, але тематика або форма може не викликати зацікавленості у групі студентів. Тоді слід запитати думку слухачів. Поцікавитись, який саме етап заняття сподобався, або яко-

му ігровому елементу вони б надали перевагу. Так зване опитування допоможе виявити найбільш цікаві форми гри та тематику у конкретній групі. Також слід запитати студентів іноземною мовою про враження від заняття. Спочатку відповіді будуть короткими, як наприклад:

„Das Spiel war toll.“

„Das Spiel gefällt mir aber es ist kompliziert.“

Проте в подальшому вони стануть більш розширеними та змістовними:

„Dieses Spiel war interessant und nützlich für mich, weil ich nicht nur alles verstanden habe, sondern auch gefüllt, was das Übersetzen ist. Ich möchte immer an solchen Spiele teilnehmen.“

Якщо на занятті з домашнього читання був розглянутий текст про пошук роботи або про професії, то можна запропонувати студентам наступну гру: за 10-15 хвилин пишуть свою промову, яку б вони озвучили роботодавцю під час співбесіди. Потім викладач викликає одного студента, котрий розповідає та іншого, котрий перекладає промову однокласника. Вся група – це рада директорів, яка вирішує взяти такого співробітника на роботу чи ні. Вони можуть задавати питання кандидату на посаду (для заохочення слід додавати бал за кожне запитання). Можна в кінці гри провести голосування для визначення 3-5 найбільш переконливих промов.

За допомогою вище запропонованої гри студенти вчаться описувати свої позитивні риси, відповідати на спонтанні запитання, ставити їх, перекладати українською або іноземною мовою, розвиваються творчі здібності, вміння знаходити компроміс, показувати свою зацікавленість роботою та фірмою.

Для ефективного вивчення лексики можна запропонувати студентам наступну гру: лексичні одиниці, які були новими для студентів, викладач записує на окремих листочках. Можна поєднати декілька тем і тоді буде не так легко вгадати певне слово. Студент витягує папірець і має без слів показати слово. Хто вгадав – витягує наступний папірець. Наступним етапом стане пояснення слів іноземною мовою.

Така вправа допомагає навчитися спонтанному мовленню, вмінню описати річ або явище, розвиває фантазію та покращує розуміння між студентами у групі. Можна додати обмеження в часі і тоді найвищий бал отримує той, хто зможе пояснити найбільше слів іноземною мовою. В кінці заняття слід повторити лексеми, які використовувались у грі, щоб закріпити вивчений матеріал. Для цього можна використати варіацію гри «Сніжний ком», коли перший студент називає лексему з перекладом, другий – повторює і додає свою. В кінці отримується довгий лексичний ряд, котрий за бажанням може повторити будь-який студент.

Наступна вправа спрямована на збільшення словникового запасу студентів проходить наступним чином: викладач дає кожному студентові по декілька лексем, щоб вони склали з ними речення. Спочатку можна дати декілька хвилин, але у подальшому слід зробити таку вправу усною, щоб практикувати правильну побудову синтаксичних конструкцій, спонтанне мовлення та поповнювати активний лексичний запас.

Для розвитку діалогічного мовлення можна дати завдання, в якому слід скласти діалоги, де кожен студент має свою роль. Запропонована гра допомагає студентам відчувати себе більш вільно, бо вони грають роль іншої людини. Також такі завдання спонукають до розвитку творчих здібностей та тренують пам'ять (студенти мають запам'ятати свої репліки, а не читати з нотаток).

Теми мають бути пов'язані з прочитаним текстом та з повсякденним життям, для того щоб можна було використати вжиті фрази і в подальшому. Для того, щоб продемонструвати можливі варіації тем для діалогів наведемо декілька прикладів. Якщо на домашньому читанні розглядали текст про паркур [6], то актуальними будуть наступні теми:

1. *Arbeiten Sie zu dritt. Sie sind eine Familie. Ihre Tochter ist 12 Jahre alt und glaubt, dass sie keine Erlaubnis von den Eltern bekommen muss, Parkour zu machen. Schreiben Sie einen Dialog und erzählen Sie, bitte.*

2. *Arbeiten Sie zu dritt. Die Personen: Mutter, Tochter ihr Boyfriend. Die Tochter ist 15 Jahre alt, der Boyfriend ist 18 Jahre alt. Er macht Parkour und die Tochter möchte auch mitmachen. Schreiben Sie einen Dialog und erzählen Sie, bitte.*

3. *Arbeiten Sie zu zweit. Sie sind die besten Freunde und beide interessieren sich für Parkour aber ein von Ihnen hat Angst diesen Sport zu treiben. Helfen Sie dem Freund mutiger zu werden. Schreiben Sie einen Dialog und erzählen Sie, bitte.*

За допомогою даної вправи практикуються навички роботи у команді, висловлювати свою думку (згоду, незгоду) іноземною мовою, знаходити компроміс у різних життєвих ситуаціях. Для постійного розвитку у студентів рис перекладача можна обрати одну людину, яка перекладатиме послідовно українською мовою діалог, складений однокласниками.

Наведені рекомендовані вправи демонструють широке різноманіття ігор, котрі можуть бути запропоновані на заняттях присвячених домашньому читанню. Гра повинна мотивувати до певної діяльності, бо звичайно в ній має бути як освітній так і розважальний елемент. Групові ігри пробуджують командний дух, а суперництво стимулює досягати кращих результатів для команди та для окремого учасника.

Тому, з усього викладеного матеріалу слід зробити **висновок**, що заняття присвячені домашньому читанню розширюють словниковий запас, підвищують мовну компетенцію, стимулюють розвиток мовлення та покращують пам'ять (під час переказу тексту або фрагменту), розширюють світогляд. Крім того, ігрові елементи допомагають зробити заняття максимально ефективними: тренують пам'ять («Сніжний ком»), розвивають творчі здібності («Співбесіда», «Угадай слово»), вміння знаходити компроміси у різних життєвих ситуаціях (діалоги на запропоновану тематику). Слід зазначити, що використання ігрових елементів допомагає зацікавити студентів, виявити творчі здібності, внести різноманіття у хід заняття, підвищити активність студентів та стимулювати їх до мовленнєвої діяльності.

Список літератури:

1. Артемов В.А. Психология обучения иностранным языкам: Учеб.пособие. – М.: Просвещение, 1983. – 222 с.
2. Станкевич Н. Домашне читання як дидактичний прийом у навчанні української мови як іноземної [Електронний ресурс] / Н. Станкевич // Тека Komisji Polsko-Ukraińskich Związków Kulturowych OLPAN. – 2012. – № 7. – С. 158–167. – Режим доступу до журн. : <http://www.panollublin.pl/wydawnictwa/TZwiaz7/Stankevycz.pdf>.
3. Тарнопольський О.Б. Методика навчання іншомовної мовленнєвої діяльності у вищому мовному закладі освіти : навч. посіб. / О.Б. Тарнопольський. – К.: ІНКОС, 2006. – 248 с.
4. Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 2. – С. 41–47.
5. Яцковская Г.В. Иностранные языки в школе. – 1985. – № 5. – С. 12–17.
6. Ariane Bach. Parkour. Kunst der Bewegung / Omsk // Vitamin de. – 2010. – № 45. – S. 24–25.

Ворона Т.А.

Черноморский национальный университет имени Петра Могилы

**ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ДОМАШНЕМУ ЧТЕНИЮ
ДЛЯ СТУДЕНТОВ-ПЕРЕВОДЧИКОВ****Аннотация**

Рассмотрены игровые элементы, которые следует применять на занятиях по домашнему чтению для повышения языковой компетенции, эффективного пополнения словарного запаса и практики навыков последовательного устного перевода. Кроме того, приведены примеры игровых элементов и описаны их основные функции, чтобы показать широкое многообразие возможных игр.

Ключевые слова: игровой элемент, домашнее чтение, перевод, функции игр.

Vorona T.O.

Petro Mohyla Black Sea National University

**GAME ELEMENTS USED ON THE HOME READING CLASSES
FOR STUDENTS-TRANSLATORS****Summary**

The game elements to be used in home reading classes for improving language competence, efficient replenishment of vocabulary and practice of sequential interpretation are considered. In addition, examples of game elements are given and their main functions are described in order to show a wide variety of possible games.

Keywords: game element, home reading, translation, game functions.