

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ**

**Кваліфікаційна робота
магістра**

**на тему ІГРОВІ ФОРМИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ
РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ СТУДЕНТІВ**

Виконала: студентка 2 курсу, групи
8.0359 – а-з
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови та
літератури (переклад включно), перша -
англійська
освітньо-професійної програми
Мова і література (англійська)
Бутенко Ольга Максимівна

Керівник к.п.н., доц. Надточій Н. О.

Рецензент д.ф.наук, проф. Приходько Г.І.

Запоріжжя – 2020

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології

Кафедра англійської філології

Освітній рівень магістр

Спеціальність 035 Філологія

Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська

Освітньо-професійна програма Мова і література (англійська)

ЗАТВЕРДЖУЮ

**Завідувач кафедри англійської
філології**

«_____» _____ 2020
року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

БУТЕНКО ОЛЬГИ МАКСИМІВНИ

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проекту) «Ігрові форми інтерактивного навчання як засіб розвитку пізнавального інтересу студентів»

керівник кваліфікаційної роботи (проекту): Надточій Наталя Олександрівна, к.пед.н., доцент

затверджені наказом ЗНУ від «04» травня 2020 року № 511-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проекту): 1 грудня 2020 року

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проекту): теоретико-методологічні засади розвиваючого навчання, використання ігрових технологій, вікової психології

±

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): 1) ігрові технології та особливості їх застосування в навчанні іноземної мови; 2) типологічна класифікація ігор 3) психолого-педагогічні особливості студентського віку; 4) особливості використання різних типів ігор у процесі навчання іноземної мови на першому курсі.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Надточій Н.О. к.пед.н., доц.	10.05.2020	10.05.2020
Розділ 1	Надточій Н.О., к.пед.н., доц.	24.06.2020	24.06.2020
Розділ 2	Надточій Н.О., к.пед.н., доц.	7.09.2020	07.09.2020
Висновки	Надточій Н.О., к.пед.н., доц.	19.10.2020	19.10.2020

6. Дата видачі завдання: 10.05.2020
р. _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх вивчення та аналіз;	травень 2020	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	червень 2020	виконано
3.	Написання вступу	червень 2020	виконано
4.	Написання теоретичного розділу	липень 2020	виконано
5.	Написання практичного розділу	серпень 2020	виконано
6.	Формулювання висновків	жовтень 2020	виконано
7.	Проходження нормоконтролю	листопад 2020	виконано
8.	Одержання відгуку та рецензії	листопад 2020	виконано
9.	Захист	грудень 2020	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант _____ Бутенко О.М.
(підпис)

Керівник роботи (проекту) _____ Надточій Н.О.
(підпис)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ Бережний В.А.
(підпис)

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 60 стор., 67 джерел.

Об'єктом дослідження є процес навчання іноземних мов на молодших курсах у вищих навчальних закладах.

Предметом вивчення є застосування ігрових технологій задля підвищення пізнавального інтересу студентів першого-другого курсів мовних факультетів вищих навчальних закладів.

Мета роботи полягає у дослідженні особливостей процесу навчання іноземних мов студентів першого-другого курсів вищих навчальних закладів з використанням ігрових технологій задля підвищення рівня пізнавального інтересу у студентів.

Теоретико-методологічні засади: наукові основи оптимізації педагогічного процесу (Ю. К. Бабанський, М. М. Поташник та ін.); технології розвиваючого навчання (В. В. Давидов, О. М. Леонтьєв, С. Л. Рубінштейн, Л. В. Занков, Д. Б. Ельконін та ін.).

Отримані результати. Дидактична гра здійснює позитивний вплив на різні сфери розвитку особистості майбутнього спеціаліста, що доводить необхідність її використання у навчальному процесі. Використання ігрових технологій допомагає активізувати пізнавальну діяльність студентів, прищепити навички творчого аналізу навчального матеріалу, під час самостійного опрацювання розв'язання проблемних питань підвищити інтерес студентів до навчання тощо.

Ігрові технології сприяють засвоєнню знань, умінь та навичок, активізації та розвитку розумових дій, системи дійово-практичної сфери, посилення емоційності, розвитку творчого характеру; самостійність у прийнятті рішення; прагнення набути вміння і навички за порівняно короткий термін тощо.

Ключові слова: *гра, технологія, метод, іноземні мови, студент, вищий*

навчальний заклад

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ У ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ	6
1.1 Психолого-педагогічні особливості студентського віку.....	6
1.2 Ігрові технології та особливості їх застосування в навчанні іноземної мови.....	9
1.3 Типологічна класифікація ігор.....	13
1.3.1 Рольові ігри у методиці навчання іноземним мовам.....	19
1.3.2 Метод ділової гри як один з шляхів підвищення пізнавального інтересу студентів.....	23
РОЗДІЛ 2 МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ	28
2.1 Специфіка організації та застосування інтерактивної гри як засобу розвитку пізнавального інтересу студентів.....	28
2.2 Особливості використання різних типів ігор у процесі навчання іноземної мови на першому курсі.....	33
2.3 Підвищення рівня пізнавального інтересу у студентів другого курсу за допомогою використання ігрових технологій.....	45
ВИСНОВКИ	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	63
ДОДАТКИ	69

ВСТУП

У сучасних умовах соціально зорієнтованої ринкової економіки все частіше виникає необхідність приймати обґрунтовані рішення в різних ситуаціях навколишнього середовища. Розвиток освіти неможливий без використання сучасних технологій, зокрема, ігрових методик навчання, які сприяють самовдосконаленню, самовизначенню та самореалізації студентів, що допомагає набуту досвіду прийняття правильних рішень і закономірностей поведінки цивілізованого ринку.

Використання ігрових моделей навчання зумовлено новими завданнями системи освіти: формування активної, діяльної, творчої, конкурентоспроможної особистості. Тому, важливо залучати студентів у моделювання явищ та процесів навколишнього середовища, орієнтувати на пошукову діяльність, створювати нові ціннісні орієнтири, стимулювати розвиток комунікативних здібностей та культури поведінки, спільно розв'язувати проблеми на основі аналізу обставин і відповідної ситуації, враховуючи власний досвід як джерело знань. За умови застосування нетрадиційних форм організації навчання студенти залучаються до реальної творчої діяльності, яка не тільки привертає їх новизною а й розвиває потребу виявляти проблеми та розв'язувати суперечності які виникають під час самостійної роботи. Формування соціально активної особистості вимагає використання нестандартних форм педагогічної взаємодії в навчально-виховному процесі вищої освіти.

Для наукового обґрунтування використання ігрових моделей навчання важливими є теоретичні дослідження О. В. Аксьонової, О. Б. Тарнопольського, О. М. Смолкіна, П. І. Підкасистого, Е. Л. Файчука; дослідження проблеми застосування дидактичної гри у навчальному закладі стосуються здебільшого ділових (О. О. Вербицький, М. М. Крюков та інші) та рольових ігор (J. Stratton, D. Rao, О. І. Пометун, та інші науковці).

У сучасній педагогіці відомі вчителі-новатори Є. М. Ільїн,

С. М. Лисенкова, В. Ф. Шаталов які, організовуючи навчальну діяльність студентів, широко використовують ігрові форми. В практичній діяльності в системі активного навчання використовуються такі моделі навчальної гри: імітаційні, операційні, рольові, сюжетні, ігри-змагання та інші.

Аналіз наукових досліджень свідчить про зростаючий інтерес до проблеми активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів. Розвиток ігрових методів навчання відбувається з урахуванням взаємозв'язку індивідуального навчання з груповими методами мислення та діяльності, що приводить в рух сили колективного мислення, при цьому використовуються управлінські ігри моделювання різних реальних ситуацій і процесів. Практична значущість даної проблеми обумовила **актуальність** дослідження.

Об'єктом дослідження є процес навчання іноземних мов на молодших курсах у вищих навчальних закладах.

Предметом вивчення є застосування ігрових технологій задля підвищення пізнавального інтересу студентів першого-другого курсів мовних факультетів вищих навчальних закладів.

Мета роботи полягає у дослідженні особливостей процесу навчання іноземних мов студентів першого-другого курсів вищих навчальних закладів з використанням ігрових технологій задля підвищення рівня пізнавального інтересу у студентів.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі **завдання**:

- розглянути та узагальнити визначення поняття «ігрова технологія»;
- вивчити та систематизувати психолого-педагогічні особливості студентського віку;
- дослідити вплив різних ігрових моментів на процес підвищення пізнавального інтересу у студентів.
- надати методичні рекомендації, щодо використання ігрових моментів задля підвищення пізнавального інтересу у студентів першого-другого курсів на матеріалі базового підручника та навчальної програми.

Методи дослідження були обрані відповідно до поставлених завдань. В

роботі використовувались теоретичні методи – системний аналіз психолого-педагогічної та науково-методичної літератури з проблеми дослідження; емпіричні – педагогічні спостереження та бесіда, анкетування, тестування, педагогічний експеримент.

Матеріал дослідження: базові підручники: «Практический курс английского языка. 1 курс», «Практический курс английского языка. 2 курс», “Headway: intermediate”, “Headway: upper-intermediate”.

Наукова новизна полягає у виявленні сучасного стану проблеми формування іншомовної соціокультурної компетенції в студентів молодших курсів та можливостей застосування різних типів ігор задля оптимізації цього процесу.

Практична значимість. Матеріали дослідження можуть бути використані у вищих навчальних закладах на практичних заняттях з курсів «Англійська мова» та «Методика викладання іноземних мов».

Логіка дослідження зумовила **структуру** нашої роботи. Робота складається з вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел із 67 найменувань та додатків. Загальний обсяг роботи 60 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ У ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

1.1 Психолого-педагогічні особливості студентського віку

Час навчання у вищому навчальному закладі співпадає з другим періодом юності або першим періодом зрілості, який відзначений складністю становлення особистісних рис (Б. Г. Ананьєв, А. В. Дмитрієв, І. С. Кон, В. Т. Літовський та ін.). Характерною рисою морального розвитку у цьому віці є посилення свідомих мотивів поведінки. Значно закріплюються ті якості, яких не вистачало повною мірою у старших класах – цілеспрямованість, рішучість, наполегливість, самостійність, ініціатива, вміння володіти собою [Основи пед. 1986, с. 68].

На студентський вік припадає процес активного формування соціальної зрілості. Соціальна зрілість передбачає здатність кожної молодої особи оволодіти необхідною для суспільства сукупністю соціальних ролей у студентів підвищується інтерес до моральних проблем (мета, образ життя, обов'язки, любов, вірність, тощо) [Вітвицька 2003, с.101].

В юності в молодій людині виникає проблема вибору життєвих цінностей. Юність прагне сформувати внутрішню позицію у відношенні до себе, у ставленні до інших людей, а також до моральних цінностей. Саме в юності молода людина свідомо відпрацьовує своє місце серед категорій добра і зла.

Юність – надзвичайно важливий період у житті людини. Вступивши в юність підлітком, молода людина завершує цей період справжньою дорослістю, коли вона дійсно сама визначає для себе свою долю: шлях свого духовного розвитку і земного існування. Вона планує своє місце серед людей, свою діяльність, свій образ життя. У той же час віковий період юності може нічого

не дати людині у плані розвитку здібностей до рефлексії і духовності. Проживши цей період, доросла людина може залишитися у психологічному статусі підлітком [Мухина 1998, с. 422].

Старший юнацький, або студентський вік (18-25 років) був виділений як спеціальний об'єкт педагогічних досліджень порівняно недавно (у 70-ті роки ХХ століття, коли почали планувати дослідження з педагогіки вищої школи та методики викладання).

Студентський вік, як і будь-яка інша стадія життєвого циклу людини, має свою неповторну специфіку. Ще К. Д. Ушинський вважав період від 16 до 22-23 років «найрішучішим», вказуючи на те, що у цьому віці визначається спрямованість у способі мислення людини і в її характері. На думку Б. Г. Анан'єва, який зробив великий внесок у вивчення студентства, «перетворення мотивації, всієї системи ціннісних орієнтацій, з одного боку, інтенсивне формування спеціальних здібностей у зв'язку з професіоналізацією, з іншого – виділяють цей вік як центральний період формування характеру та інтелекту» [цит. за: Вітвицька 2003, с. 99].

Порівняно з іншими віками в юнацькому віці виявляється найвища швидкість оперативної пам'яті та переключення уваги, вирішення вербально-логічних задач тощо. Психічний розвиток особистості студента – діалектичний процес виникнення і вирішення протиріч, переходу зовнішнього у внутрішнє, саморуку, активної праці над собою [Дьяченко 1981, с. 41].

Студент є об'єктом педагогічної діяльності. Продукти діяльності педагога матеріалізуються у психічному обличчі іншої людини - у її знаннях, вміннях, навичках, в рисах характеру. Своєрідність даного об'єкту полягає в тому, що він одночасно є суб'єктом діяльності, проте не педагогічної, а іншої навчальної, ігрової, дослідницької, комунікативної. Об'єктом діяльності студента є наукова, теоретична і практична інформація, якою він має оволодіти. Продуктами його діяльності є відповіді: усні, письмові, графічні [Вітвицька 2003, с. 98].

Одне із завдань викладача на всіх етапах становлення студента –

допомогти йому знайти себе. Якщо людина отримує завдання, що не відповідає її нахилам, вона ніколи не пізнає якою цікавою може бути праця.

При організації викладачем впливу на свій об'єкт потрібно враховувати те, що студент ніколи не розвивається у прямій залежності від педагогічного впливу на нього, а за своїми законами, властивими його психіці - особливостями сприймання, розуміння, запам'ятовування, становлення волі, характеру, формування загальних і специфічних здібностей. Студент не народжується суб'єктом діяльності, а стає ним під впливом виховання [Вітвицька 2003, с. 98].

Саме викладачі мають допомогти студентові стати суб'єктом діяльності, в основі якої лежить саморух, самоутвердження, самовдосконалення.

Середній вік студента, який вивчає іноземну мову у вищому навчальному закладі, – 17-22 роки. Він характеризується завершенням становлення психологічної особистості і зрілості мислення студента. Студенти у цьому віці відрізняються прагненням до усвідомлення понять і положень, що засвоюються, до їх систематичної оцінки. Розумова діяльність студента характеризується активністю і послідовністю у використанні логічних прийомів, що поєднується з широким використанням творчої здогадки [Берман 1990, с. 43].

Студенти схильні приділяти все менше місця механічному заучуванню, виявляючи прагнення до усвідомленого запам'ятовування матеріалу. Запам'ятовування все більше спирається на системність, за якої встановлюються зв'язки однорідних явищ і контрастуючи відмінності різнорідних. На цьому етапі психологічного розвитку дуже велику роль в усвідомленні та запам'ятовуванні починає грати наочне узагальнення матеріалу у вигляді формул, схем, графіків, таблиць тощо [Кузьмінський 2005].

Прагнення студента до усвідомлення засвоєваних знань, вмій і навичок вказує на раціональність використання у студентській аудиторії свідомого методу навчання. Свідомість, у свою чергу, передбачає реалізацію у навчанні системності, яка покращує засвоєння мовних фактів і робить оволодіння

вміннями і навичками простішим. Прагнення до чіткості оформлення думки, до усвідомлення корінних, відмітних якостей явища робить виправданим шлях порівняння і вказівки на міжмовні еквіваленти. Спостережливість студента, яка розвивається, дозволяє ефективно вести навчання спираючись на виділення ознак явищ.

У зв'язку з психічними особливостями особистості студента чисто інтуїтивні прийоми на цьому етапі мало виправдані. Інтуїтивне володіння мовленням настає набагато швидше на основі усвідомлення мовленнєвих механізмів і алгоритмів відповідних розумових дій.

Прагнення до цілеспрямованості вимагає узгодження навчання мові з навчанням профільюючим предметам, з наочною демонстрацією ще у процесі навчання реального використання отриманих знань, умінь і навичок з мови для вирішення спеціальних завдань [Берман 1990, с. 44].

Навчальна діяльність студента є багатоскладним явищем: комунікативна, пізнавальна, трудова, ігрова, суспільна й інші види діяльності, що здійснюються студентами в їхньому тісному переплетенні. Усі види навчальної діяльності тісно пов'язані між собою. Це не виключає переважання того чи іншого виду діяльності під час вивчення різних видів дисциплін. Так, для вивчення гуманітарних дисциплін найбільш типовими є пізнавальна та комунікативна діяльності, але також можливе використання ігрової діяльності паралельно з основними для досягнення більшої результативності навчання.

1.2 Ігрові технології та особливості їх застосування в навчанні іноземної мови

Одним із основних напрямків комплексної модернізації сучасної освіти в Україні є впровадження в педагогічну практику нових інформаційних

технологій і засобів навчання, які змінюють не тільки способи формування знань і вмінь, а й традиційні форми відносин між студентами та навчальним предметом, тобто форми навчального процесу та освітнє середовище. Сучасний виклад стає не простим передавачем знань, а організатором освітнього процесу, що забезпечує інтенсивні методи навчання. Активізація навчально-пізнавальної діяльності студентів є невід'ємною частиною підвищення якості педагогічної освіти, орієнтація рівня професійної підготовленості майбутніх педагогів на нормативні правові акти та вимоги професійної діяльності. Важливість проблем активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів різко зростає, коли у зв'язку з Болонським процесом затверджена програма реформування вищої освіти. Розглядається проект внесення змін до системи вищої освіти [Кузьмінський 2005, с. 23].

Ігрове моделювання є ефективним методом соціально-культурного проектування і важливим інструментом формування проектного мислення особистості, розвитку індивідуального та самостійного прийняття рішень, інтуїції та уяви, мобілізації знань та навичок, розкриття особистісного потенціалу.

Формування соціально активної особистості вимагає використання нестандартних форм педагогічної взаємодії. Однією з таких форм є гра як засіб розвитку творчого потенціалу майбутнього фахівця.

Ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем включення у навчальний процес; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін [Крюков 1988, с. 17].

Найбільш сильним мотивуючим фактором є прийоми навчання, які задовольняють потребу студентів у новизні матеріалу, який вивчається і різноманітності вправ, що виконуються. Використання різноманітних прийомів навчання сприяє закріпленню мовних явищ у пам'яті, утворенню більш стійких

зорових та слухових образів, підтриманню інтересу та активності студентів [Колесникова 1989, с.14].

Одним із шляхів інтенсифікації навчального процесу, підвищення рівня володіння мовою є використання мовних ігор. Гра є інструментом викладання, який активує розумову діяльність студентів, Дозволяє зробити навчальний процес привабливим і цікавим, Здійснює емоційний вплив на студентів. Це потужний поштовх до оволодіння іноземною мовою.

На думку психологів, мотивація, яка викликана грою, повинна бути представлена нарівні з комунікативною, пізнавальною та естетичною мотивацією. Все це разом складає мотивацію навчання [Калаева 1995, с.28].

Серед різноманітних прийомів організації заняття найбільший інтерес у студентів викликають ігри та ігрові ситуації, тому що наближають мовленнєву діяльність до природних норм, допомагають розвинути навичку спілкування, сприяють ефективному відпрацюванню мовного програмного матеріалу, забезпечують практичну спрямованість навчання.

Д. Б. Ельконін вважає, що гра виконує чотири найважливіших для людини функції: засіб розвитку мотиваційно-необхіднісної сфери, засіб пізнання, засіб розвитку розумових дій і засіб розвитку довільного запам'ятовування [Ельконин 1999, с. 94], що якнайкраще відповідає особливостям студентського віку та сприяє досягненню цілей навчання.

Гра завжди передбачає прийняття рішення – як вчинити, що сказати, як виграти. Це загострює розумову діяльність студентів. Саме у грі студенти засвоюють суспільні функції, норми поведінки. Гра, веде за собою розвиток. Розвиваюче значення гри закладене в самій її природі, бо гра – це завжди емоції, а там де емоції, – там активність, там увага і уява, там працює мислення [Устенкова 1996, с. 30].

Але студенти над цим не замислюються. Для них гра перш за все - захоплююче заняття. Цим вона і приваблює педагогів, у тому числі і викладачів іноземної мови. У грі усі рівні. Вона під силу навіть слабким студентам. Більше того, слабкий у мовній підготовці студент може стати першим у грі:

винахідливість і кмітливість тут виявляються часом більш важливими, ніж знання предмету. Відчуття рівності, атмосфера захоплення і радості, відчуття здатності виконати завдання – все це дає можливість студентам подолати сором`язливість, яка заважає вільно використовувати у мовленні слова чужої мови, і сприятливо відбивається на результатах навчання [Стронин 1984, с. 4].

Є. І. Пассов виокремлює шість основних цілей використання гри на уроках іноземної мови: формування окремих навичок; розвиток окремих мовленнєвих вмінь; навчання вмінню спілкування; розвиток необхідних здібностей і психічних функцій; засвоєння знань у сфері країнознавства та мови; запам`ятовування мовленнєвого матеріалу [Пассов 1991, с.2 08].

Вправи ігрового характеру можуть бути різними за своїм призначенням, змісту засобам організації і проведення їх, матеріальним оснащенням, кількістю учасників тощо. За їх допомогою можна вирішувати будь-яку одну задачу або ж цілий комплекс задач [Устенкова 1996, с. 30].

Обговорюючи проведену гру, оцінюючи участь у ній студентів, викладачеві слід проявити такт особливо при оцінці результатів першої рольової гри. Негативна оцінка діяльності її учасників обов`язково призведе до зниження активності. Бажано почати обговорення з позитивних моментів гри і лише потім перейти до недоліків [Колесникова 1989, с. 16].

Як було зазначено, однією з методичних вимог до мовної гри є забезпечення студентів аксесуарами, предметами та посібниками для збільшення зацікавленості, іншими словами на занятті мають використовуватися різноманітні наочності та сигнальні картки. У методиці викладання іноземних мов символи широко використовуються при навчанні лексики та граматики. в тому, що він виступає засобом концентрації матеріалу, що сприймається.

Головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль,

тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій.

1.3. Типологічна класифікація ігор

Ігрові методи багатопланові, і кожен з них у той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички. З огляду на це професор М. М. Фіцула виокремлює ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові і ділові навчальні ігри. Для рівня студентів вищих навчальних закладів з огляду на психологічні особливості їхнього віку найактуальнішим є використання рольових і ділових навчальних ігор, тому саме ці види ми розглянемо детальніше.

У процесі проведення ігор реалізуються такі психолого-дидактичні закономірності:

- принцип негайного застосування знань;
- зведення абстрактних знань і понять на рівень чуттєвого перетворення матеріалу;
- наближення до практичного розуміння економічних категорій і закономірностей;
- менша втомлюваність учасників гри;
- первісне абстрактне знання перетворюється на конкретне переживання [Аксьонова, 2006, с. 346].

Дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, а також майбутньої професійної діяльності. У терміні «дидактична гра» підкреслюється педагогічна спрямованість, різноманітність її застосування у процесі навчання.

Існують декілька досить складних видів класифікації дидактичних ігор, що зустрічаються в теорії та практиці. Для педагога, який складає власні ігри або використовує вже розроблені, важливо знати, що вони поділяються на імітаційно-моделюючі та рольові ігри.

Імітаційно-моделюючі ігри присвячені вирішенню певної проблеми, набуттю процесуальних компетенцій, рефлексії шляхів вирішення проблеми і

вони можуть включати у себе розподіл певних «технічних» ролей (головуючий, спікер, доповідач, секретар та інші), в яких емпатія (перевтілення в образ) має менше значення, ніж у рольових іграх.

Блок імітаційно-моделюючих ігор включає декілька груп: перший тип називають комбінаторними іграми, для яких характерні відсутність спеціальних ігрових процедур, імовірнісний характер процесу гри, різноманітні фішки тощо; другий тип – різноманітні вікторини, наприклад економічне доміно, економічний КВК, ігри-вікторини тощо. Такі ігри використовуються переважно у процесі закріплення, повторення та узагальнення матеріалу [Фурман 2014, с. 15].

Третій тип ігор даної групи представлений стратегічними іграми, які мають певне рольове забарвлення, тобто дії учнів не тільки підпорядковані ситуації та організаційно-управлінським правилам гри, а й особливості рольової поведінки гравця.

Рольові ігри, на відміну від імітаційно-моделюючих, мають більший емпатійний характер. Їх завдання полягає у створенні відповідного емоційного фону заняття, набуття учнями досвіду емоційно-ціннісної діяльності. формуванні ціннісних орієнтацій тощо. Рольова гра дає можливість учням виявити свої творчі можливості, свою індивідуальність, розвиває вміння краще розуміти інших, більш об'єктивно аналізувати власну поведінку та поведінку інших людей [Файчук 2015].

Зауважимо, що ігрові методи навчання передбачають визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності та форм взаємодії педагога і студентів. Застосування цього методу навчання вимагає: з'ясування і усвідомлення його цілей, тобто бажаного результату, щоб діяльність суб'єктів навчального процесу була цілеспрямованою; вибору способу діяльності для досягнення мети; необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними; наявності певних знань про об'єкт діяльності.

Важливо звернути увагу на застосування ділових ігор у навчально-виховному процесу вищої освіти, як метод підготовки та адаптації до майбутньої професійної діяльності, налагодження соціальних зв'язків, методом активного навчання, що сприяє теоретичній та практичній підготовці студентів, побудові реальної дійсності, досягненню конкретних сучасних завдань. Її конструктивними елементами є проектування реальності, конфліктність ситуації, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне та міжгрупове спілкування, вирішення сформульованих на початку гри проблем. При цьому рішення, вироблені у процесі гри, можуть не нести в собі інноваційності.

Науковці Я. А. Бельчиков, М. М. Бирштейн пропонують класифікацію ділових ігор як методу активного навчання за певними ознаками, а саме:

1. Серед ділових ігор залежно від їх функцій та цільової направленості виділяють:

- навчальні (тренінгові) ділові ігри. Ігри такого типу є найпоширенішими і сприяють підготовці та підвищенню кваліфікації педагогічних кадрів;
- ділові ігри для вирішення практичних завдань (наприклад, пошуку оптимальних рішень при інтенсифікації процесу навчання). Ігри такого типу використовуються для групової та індивідуальної підготовки рішень з урахуванням різноманіття варіантів рішення проблеми;
- проектні ділові ігри. До них звертаються при проектуванні організаційних систем (організацій, їх структурних підрозділів та ін.) та їх змін. Дослідник вважає ці ігри достатньо складними у зв'язку з тим, що вони потребують високого рівня компетентності їх учасників;
- пошукові ділові ігри. Використовуються для аналізу поведінки окремих спеціалістів або роботах колективів у залежності від зміни зовнішніх або внутрішніх умов їх діяльності. Пошукові ділові ігри моделюють конкретні ситуації за принципом «що буде, якщо ...», це дозволяє прогнозувати

різноманітні варіанти змін.

2. За широтою тематичних рамок ділові ігри поділяються на:

– комплексні, які передбачають обробку методів вирішення складного завдання в єдності його найважливіших аспектів, наприклад, імітація діяльності з розв'язання конфліктної ситуації;

– часткові – вирішення окремого завдання, наприклад, гра з вивчення та порівняння ефективності колективної та індивідуальної діяльності студентів.

3. За ступенем свободи прийняття рішень та дій ігри поділяються на:

– жорсткі, якщо гра припускає лише заздалегідь сплановані рішення та поведінкові моделі. Прийняття рішень в іграх такого типу обмежується вибором однієї з раніше запропонованих альтернатив;

– м'які, коли діяльність учасників обмежується лише загальним сценарієм, в рамках якого гравці самі визначають послідовність своїх дій.

4. За ступенем невизначеності ситуації ділові ігри поділяються на:

– детерміновані, для яких характерна визначена ситуація з заданими параметрами;

– імовірні, які характеризуються невизначеністю ситуації, мінливістю багатьох її параметрів, що зумовлює можливість лише ймовірного оцінювання ситуації і прийняття рішень з певним ступенем ризику.

5. За характером комунікацій гравців ділові ігри поділяються на:

– інтерактивні, в яких залежність учасників один від одного є дуже важливою (наприклад, ігри такого типу необхідні для імітації відносин конкуренції);

– неінтерактивні, в яких учасники діють самостійно, незалежно приймають рішення.

6. За галуззю використання:

– загальні ділові ігри моделюють діяльність всієї організаційної одиниці в конкретній ситуації, яка може змінюватися;

– функціональні ділові ігри слугують опрацюванню дій з виконання певної функції організації.

7. За відкритістю ділові ігри поділяються на:

- відкриті, які дозволяють контакти між учасниками, або спрямовані на колективне виконання завдань, наприклад, ігри типу «мозковий штурм»;
- закриті, які забороняють усілякі контакти.

8. За залежністю від використовуваних засобів та інструментів ігри поділяються на:

- мультимедійні або комп'ютерні;
- прості ігри [Бельчиков 1989, с. 27].

З огляду на різноманіття ділових ігор як методу активного навчання, ефективним є використання ігрових моделей, у процесі якого студенти повинні виконувати збирання, опрацювання, зберігання, представлення інформації, аналогічно до того як це відбувається в різних сферах навколишнього середовища. Відмінність полягає у тому, що наслідки проведення операцій над модельною інформацією, в ігрових ситуаціях трансформується в саму модель інформаційного середовища, а не дійсність.

Ця особливість і є основною перевагою ігрових методів навчання, тому що вона дозволяє: по-перше, не боятися негативних наслідків якої-небудь неправильної дії студентів, а навпаки, обертати це на користь, оскільки набувається досвід; по-друге, значно прискорювати час перебігу реальних процесів навколишнього середовища; по-третє, багаторазово повторювати ті чи інші операції для закріплення навичок їх виконання, а також надає можливість вільного виконання операцій студентами, та стимулювання їх на пошук більш ефективного конкурентоспроможного рішення [Джава 2005, с. 45].

Однак, виникає суперечність, з одного боку, між збільшеною потребою суспільства у висококваліфікованих педагогах, здатних самостійно, компетентно приймати рішення та необхідністю вдосконалення навчально-пізнавального процесу в педагогічному виші, а з іншого – недостатньо теоретичною та методичною розробленістю її педагогічних основ, що забезпечують ефективність активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів. На сьогодні освіта спрямована на підготовку педагогічних фахівців,

які вміють чітко визначати мету, аналізувати хід і результати своєї діяльності, здатних компетентно приймати рішення, нести відповідальність за них. Саме цим пояснюється підвищений інтерес педагогічної науки до дослідження процесу активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів, розробки дидактичних засобів, необхідних для цього. Підготовка педагогів вищої школи пов'язана з прискореним розвитком вищої школи, інтенсифікацією та диференціацією навчального процесу, появою варіативних освітніх систем, вимагає таких методів навчання, які дозволили б активізувати і максимально процес підготовки студента до змісту та характеру його професійної діяльності. При цьому, необхідно поетапне наукове обґрунтування організації самого навчального процесу, а саме: самостійної роботи студентів, співвіднесення з цілями навчання, узгодженої з іншими структурними складовими системи вищої освіти, а головне – з інтересами, прагненнями і можливостями процесу навчання та викладачів.

Отже, ділова гра – це дуже трудомісткий і складний інструмент навчання, застосовувати його потрібно лише там, де не можна досягти таких самих цілей більш традиційними формами навчання. Ділову гру, вважає М. Олешков, слід вибирати для реалізації насамперед таких педагогічних функцій: для формування у фахівців цілісного уявлення про професійну діяльність в її динаміці; для придбання як предметно-професійного, так і соціального досвіду, в тому числі досвіду прийняття індивідуальних та спільних рішень; для розвитку професійного теоретичного і практичного мислення; для формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов появи професійної мотивації [Олешков 2011, с. 24].

Зазначимо, що в кожній діловій грі закладено ігрові та педагогічні цілі. Змістом ігрових цілей учасника є успішне виконання ролі, реалізація ігрових дій, отримання максимально можливої кількості балів, уникнення штрафів, прийняття адекватних рішень тощо. Змістом педагогічних цілей є розвиток професійного теоретичного і практичного мислення, вміння вибудовувати стосунки з іншими людьми, оволодіння моральними нормами, розвиток

загальних і професійних здібностей, формування відповідального ставлення до праці тощо. Ділові ігри можна проводити з тем курсових і дипломних робіт для різних спеціальностей. Для підготовки ділової гри тема розбивається на окремі питання, розробляються проблемні ситуації, які мають кілька варіантів розв'язання. В процесі гри студент вчиться аналізувати і систематизувати матеріал, виділяти в ньому головне, оцінювати різні варіанти розв'язання проблеми і вибирати найкращі з усіх запропонованих альтернатив. Часто студенти не вміють застосовувати здобуті знання в комплексі. Ділова гра допомагає усунути цей недолік, вимагаючи від учасників мобілізування знань з різних дисциплін і прийняття комплексного рішення.

1.3.1 Рольові ігри у методиці навчання іноземним мовам. Рольова гра дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в «ролях». Рольова гра спонукає студентів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють, що вже не просто студенти, які відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а особи, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення. Такий метод інтенсифікує розумову працю, сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. У процесі рольової гри розкривається інтелект студента; під впливом зміни типу міжособистісних стосунків він долає психологічний бар'єр спілкування. Заняття з використанням рольових ігор відбуваються жваво, емоційно, за високої активності студентів та сприятливої психологічної атмосфери [Фіцула 2006, с. 185].

Цілком справедливим є зауваження К. Крамш про те, що викладачі іноземної мови не можуть ставити завдання – перетворювати студентів в «маленьких французів» або «маленьких німців». Вона бачить завдання в тому, щоб навчити студентів розуміти причини, через які люди, які розмовляють іншою мовою, говорять, діють і реагують саме так, як це відбувається і у функціональних текстах, і в процесі соціальної взаємодії [Kramsch 1997, с. 5].

Гра за своєю природою близька до реальних життєвих ситуацій, а інколи і невід'ємна від них (теорія Е. Берна). Гра завдяки дихотомії – вигаданій проблемі і реальним зусиллям задля її вирішення – дозволяє моделювати соціокультурний контекст, програвати різноманітні варіанти поведінки, корегувати і потім програвати знов. Те, що в житті складно чи зовсім неможливо виправити (між культурний конфлікт чи між культурний шок), у грі можна програвати знов і знов, розробляючи стратегії, необхідні для зображення цього конфлікту [цит. за: Кузнєцова 2007, с. 164].

Рольова гра ідеально мотивована. Якщо основою мотивації рольової гри є належне виконання взятої на себе ролі (за теорією гри Д. Б. Ельконіна), то гра надає вивчаючим культуру величезну кількість ролей: іноземців, представників різноманітних соціальних, вікових і етнічних груп, представників власної національної культури, також у різноманітних іпостасях, – тут можливості рольової гри практично невичерпні. Причому у грі сполучається як вербальна комунікація, так і невербальні стратегії, які дозволяють глибше збагнути суть іншокультурної поведінки. Гра дозволяє маніпулювати предметами, рухатися встановлювати міжособистісну дистанцію, використовувати міміку і жести, тобто практично реалізовувати те, що вивчалось лише теоретично [Ельконин 1999, с. 153].

Гра орієнтована на групову активність, що цілком відповідає потребам сучасної методики. Вона також легко трансформується в форми різноманітної індивідуальної активності, надаючи можливість кожному студентові спробувати себе в тій чи іншій ролі і виявити індивідуальні здібності. Принципи рольової гри, які сприяють розвитку базових між культурних навичок, можна уявити у вигляді таблиці (див. Додаток Б).

Рольова гра мотивує мовленнєву діяльність, оскільки студенти опиняються в ситуації, коли актуалізується потреба щось сказати, спитати, з'ясувати, довести, чимось поділитися з співрозмовником. На відміну від діалогу чи п'єси, які навчають тому, як сказати, рольова гра відповідає на питання *чому* (мотив) і *навіщо* (мета) потрібно щось сказати. Таким чином,

центром уваги партнерів стає зміст розмови, що саме собою є позитивним фактором. Студенти наочно впевнюються в тому, що мову можна використовувати як засіб спілкування.

Гра активізує прагнення студентів до контакту один з одним і вчителем, створює умови рівності в мовленнєвому партнерстві, руйнує традиційний бар'єр між студентом і викладачем.

Гра дає можливість несміливим, невпевненим у собі студентам говорити і тим самим долати бар'єр невпевненості. У звичайній дискусії студенти-лідери, як правило, захоплюють ініціативу, а несміливі воліють відмовчатися. В рольовій грі кожен отримує роль і повинен бути активним партнером у мовленнєвій діяльності.

Практично весь час навчання в рольовій грі відведено на мовленнєву практику, при цьому не лише мовець, але і слухач є максимально активним, оскільки він повинен зрозуміти і запам'ятати репліку партнера, порівняння її з ситуацією, визначити наскільки вона релевантна ситуації і завданню спілкування і правильно відреагувати на репліку [Горген].

Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів студентів, сприяють усвідомленому засвоєнню іноземної мови. Вони сприяють розвитку таких якостей, як самостійність, ініціативність; вихованню почуття колективізму. Студенти активно, захоплено працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів; викладач лише керує навчальною діяльністю [Колесникова 1989, с. 15].

Основними структурними компонентами навчальної рольової гри є: 1) ігрові, а також практичні, виховні і розвиваючі цілі; 2) зміст рольової гри, який відбиває рольові та реальні взаємодії і взаємовідношення між студентами, які базуються на навчальному матеріалі однієї або декількох розмовних тем і набувають сюжетної організації, розвиток і втілення в рольовій (мовленнєвій і не мовленнєвій) поведінці студентів; 3) сукупність соціальних і міжособистісних ролей, за допомогою яких студенти реалізують значну частину змісту конкретної рольової гри. Відбір і розподіл ролей визначається

цілями і змістом гри, а також індивідуально-психологічними особливостями студентів, рівнем їх мовної та загальноосвітньої підготовки; 4) комунікативні та дидактичні умови, тобто перш за все навчально-комунікативна ситуація, яка створюється студентами під керівництвом викладача. Важливо, щоб при визначенні місця, часу та інших обставин рольової гри, вона відповідала реальній дійсності і мала значення для студентів; 5) реквізит – будь-які предмети, які використовуються в рольовій грі [Филатов 1985, с. 39].

Рольова гра виконує п'ять основних функцій: мотиваційно-спонукальну, навчальну, виховну, орієнтуючу і компенсаторну. Ефективність рольових ігор зумовлена певними факторами, що впливають із самої суті цього виду роботи, в основі якої лежить породження висловлювання. Відображаючи реальні міжособистісні стосунки та будучи їх моделлю, рольова гра стимулює потребу в спілкуванні, перехід мотивації у висловлювання, адекватне певній ситуації у грі [Грицюк 1989, с.69].

Гра – важлива сфера життєдіяльності людей. Як і будь-який метод, рольова гра має свої правила, логіку, послідовність дій. Успіх гри залежить від цілого ряду факторів – складу аудиторії, характеру проблем, які розглядаються, відведеного на гру часу тощо. Характер рольової гри визначається ступенем складності самої гри, ступенем проблемності завдання, яке вирішується; ступенем готовності учасників гри.

На завершення хотілося б ще раз підкреслити, що рольова гра є перспективною формою навчання, оскільки вона:

- сприяє створенню сприятливого психологічного клімату на занятті;
- посилює мотивацію і активізує діяльність студентів;
- дає можливість використовувати наявні знання, досвід, навички спілкування в різних ситуаціях.

Тому використання рольових ігор при навчанні іноземним мовам підвищує ефективність процесу навчання, допомагає зберегти інтерес студентів до предмету, що вивчається на всіх етапах навчання [Токмань].

Вид і властивості рольових ігор показані в таблиці викладеній у статті

Р. П. Мільруд та І. Р. Максимової (див. Додаток В) [Мильруд 2000, с. 18].

Кожного разу під час гри всі студенти групи можуть бути задіяні одночасно чи по черзі. Незадіяним у грі студентам відводиться роль активних спостерігачів: виявити мовленнєві помилки і кількість використаних під час гри нових слів і висловів за заданою темою, доповнити список використаних гравцями лексичних одиниць і висловів, запропонувати свій розвиток ситуації.

1.3.2 Метод ділової гри як один з шляхів підвищення пізнавального інтересу студентів. Навчання студентів професійного спілкування іноземною мовою передбачає використання на заняттях дидактичної технології, що відрізняється від традиційної принципами добору та організації мовного й мовленнєвого матеріалу. Саме тому навчання з використанням ділової гри доцільно будувати на особистісно-рольовому принципі організації навчальної та пізнавальної діяльності студентів, який передбачає залучення студентів до комунікативно-рольових ситуацій, створення сукупності педагогічних умов, що забезпечують ефективне управління професійним спілкуванням і взаємодією учасників в ігрових ситуаціях. Поведінка сторін реалізуються у різних формах навчального діалогу. Ситуації добираються таким чином, щоб, моделюючи комунікативну поведінку кожного студента в процесі виконання ігрової ролі, охопити всіх учасників ділової гри максимально можливим спілкуванням [Друзь 2002, с. 70].

Навчання іноземної мови з використанням ділової гри допомагає реалізувати принцип свободи вибору студентами комунікативно-мовленнєвих завдань-ролей різного рівня складності й можливості у формуванні навичок іншомовного професійного спілкування. Цей принцип зумовлює необхідність врахування індивідуальних здібностей та рівнів професійної й мовної підготовки студентів, забезпечення необхідних умов для оптимальної самореалізації особистості [Друзь 2002, с. 70].

В нашій країні ділові ігри стали об'єктом дослідження і розробок у 60-х

роках, зараз інтенсивно використовуються в багатьох вузах і на факультетах підвищення кваліфікації. Інтерес до них зумовлений тими можливостями досягнення мети навчання і виховання, які не можуть бути надані іншими, традиційними або новими формами і методами навчання [Основи 1986, с. 209].

Ділова навчальна гра - це навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців і керівників виробництва щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з управлінням виробничим процесом. Ділова навчальна гра поєднує в собі ознаки навчальної і майбутньої професійної діяльності і є діяльністю колективною. Вона дає змогу студентові збагнути і подолати суперечності між абстрактним характером предмета навчально-пізнавальної діяльності (знання, знакові системи) і реальним предметом майбутньої професійної діяльності, індивідуальним способом навчання студента і колективним характером професійної діяльності, опорою в навчанні переважно на інтелект студента і залученням у процес особистості спеціаліста [Фіцула 2006, с. 186].

Ділова гра – це ефективний прийом навчання іноземній мові, головною метою якого є формування комплексу знань і умінь для розробки стратегії та тактика професійного спілкування. Характерними ознаками ділової гри є:

- імітаційне моделювання, яке дозволяє відтворити реальні обставини, за яких студенти виступають як носії конкретних соціальних і професійних ролей;
- наявність ситуацій і типів ділової взаємодії, які містяться зазвичай у сценарії гри і в рольових завданнях, які дозволяють поєднувати навчання іноземній мові з професійною діяльністю;
- реалізація цілей гри у ланцюзі взаємопов'язаних рішень;
- проблемний характер ситуацій і їх повторюваність;
- багато альтернативність рішень [Holubhycha 2016, р. 54].

Головна перевага будь-якої ділової гри полягає у тому, що в ній відтворюється з навчальною метою реально існуючі ситуації. Матеріал засвоюється в професійно значущому контексті, при цьому мова виступає як

«інструмент професійного спілкування», але служить для вирішення розумової задачі [Гальскова 2004, с. 220].

Сьогодні ділова гра (ДГ) є однією з активних форм організації професійної підготовки майбутнього спеціаліста лінгвіста-викладача. Вона використовується як у підготовці так і в перепідготовці спеціаліста.

В сфері вищої освіти накопичений певний досвід використання ДГ головним чином у вузах технічного та економічного спрямування.

Актуальність ДГ саме в тому, що вона дозволяє її учасникам розкрити себе, навчитися займати активну позицію, випробувати себе на професійну придатність, удосконалюватися в професійній компетенції. ДГ спрямована на розвиток професійно значущої особистості.

Вища освіта на сучасному етапі ставить завдання організації такого навчання, яке забезпечувало б природній перехід студента з одного провідного типу діяльності (навчальної) на інший (професійний) з відповідною трансформацією предмета, мотивів, цілей, засобів, шляхів і результатів діяльності. ДГ передбачає процес поступового переходу від «традиційного» навчання до нового типу навчання знаково-контекстного, який відтворює предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності і посилює, на наш погляд, розвиваючий характер вищої освіти.

З цих позицій ДГ розглядається як квазіпрофесійна діяльність, яка несе в собі риси як навчання, так і майбутньої самостійної професійно-педагогічної діяльності. Оволодіння діловими якостями сполучається з оволодінням прийомами професійної діяльності, а навчання набуває колективного характеру. Знайомство з теоретичною літературою з цього питання свідчить про те, що існують різні підходи до визначення поняття ДГ [Торунова 2000, с. 80].

ДГ розуміється нами як структурно-організована форма педагогічного процесу у вузі, яка моделює професійну діяльність спеціаліста і забезпечує інтегративну освіту і використання студентами лінгвістичних і психологічних знань, розвиток і удосконалення професійних навичок та вмінь.

Власне підготовка студентів до іншомовного професійного спілкування в процесі ділової гри об'єднує три етапи: введення навчального матеріалу, активізацію мовної інформації і практику спілкування.

Початковий етап навчання будується на базі нормативної граматики розмовної мови і передбачає; введення всіх граматичних явищ у межах комунікативної системи, накопичення мовленнєвого досвіду й мовних засобів, осмислення студентами граматичних явищ, що вивчаються, усвідомлення їх специфіки та місця в системі іноземної мови.

Другий етап – систематизація граматичних явищ іноземної мови, оволодіння синтаксисом монологічного і діалогічного мовлення. Цей етап включає тренувальні вправи, формування навичок використання конкретного мовного матеріалу.

Третій етап – це власне спілкування, тобто вільне використання студентами засвоєного раніше навчального матеріалу і мовленнєва імпровізація на його основі. Завдання викладача на цьому етапі полягає в тому, щоб змодельовати ситуацію, максимально наближену до реальної практики спілкування, знижуючи жорсткі рамки завдань-ролей.

Отже, виникає спонтанне мовлення. Форми роботи можуть бути найрізноманітнішими: парна робота, мала група, колективне розв'язання навчальної проблеми змагання двох команд та ін. Викладач під час виконання таких завдань лише коригує комунікативно значущі помилки, не обмежуючи і не придушуючи ініціативи студентів в іншомовному спілкуванні. При цьому увага студентів акцентується на певних мовних і мовленнєвих явищах, створюються умови для осмислення ними й закріплення в певних діях комунікативних умінь, розширення й збагачення запасу іншомовної термінології, необхідної для професійного спілкування та залучається фонова інформація країнознавчого характеру [Друзь 2002, с. 70].

В якості найбільш ефективного методу розвитку соціокультурної компетенції може бути використані соціально-побутові рольові ігри (їхня мета - формування навичок і вмінь іншомовного спілкування переважно в

соціально-побутовій сфері, удосконалення культури поведінки) і ділові ігри (їхня мета – формування елементарних навичок та вмінь професійного спілкування іноземною мовою). Вирішення проблемної ситуації, покладеної в основу рольової і ділової гри, вимагає від студентів використання мовних і мовленнєвих засобів, соціокультурної інформації. Рольова і ділова гра дозволяють розвивати в студентів комунікативні здібності (висловлювати свої наміри і потреби так, щоб їх розумів партнер з комунікації), емпатію (здатність розкрити сподівання партнера з комунікації), толерантність (вміння терпляче долати очікування і ситуації непорозуміння та неправильного розуміння), творче мислення, уяву, увагу і пам'ять, здатність до імпровізації, прогнозування ситуації. Спираючись на міжпредметні зв'язки іноземної мови і дисциплін з профільюючих циклів, ділова гра є засобом відтворення предметного і соціального змісту майбутньої професійної діяльності студентів. Разом з тим ділова гра дозволяє виявляти і розвивати такі професійні якості студентів, як цілеспрямованість, наполегливість, дипломатичність, комунікабельність, організованість, здатність до саморозвитку [Дроздова 2006, с. 79].

Отже, впровадження інноваційних технологій в навчально-виховний процес є важливим кроком для кращого засвоєння знань, вдосконалення вмінь та навичок. Використання ігрових технологій навчання у ВНЗ дасть можливість засвоювати знання не примусово, а зацікавити студентів у їх вивченні. Гра надає гравцям можливості «проживання» в іншій світоглядній системі. Слід зазначити, що подібна можливість дуже рідко виникає в реальному житті, але її вплив на розвиток особливості людини важко переоцінити. Здатність «подивитися на світ чужими очима» є одним з важливих чинників, що забезпечують розуміння інших, не схожих на тебе людей, та більш адекватне саморозуміння.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

2.1. Специфіка організації та застосування інтерактивної гри як засобу розвитку пізнавального інтересу студентів

Будь-яке заняття з іноземної мови – це завжди конфронтація двох реальностей: повсякденної реальності і реальності, яка проживається в навчальній аудиторії за створеним викладачем проектом. Повсякденна реальність при цьому створює основні теми для обговорення. На долю студентів, яких навчають нерідній мові припадає колективно брати участь у створенні мовних кодів, поступово інтегруючи реальні факти у формі якоїсь частини текстуальної граматики, найважливішої лексики і фразеологічного складу мови. Взаємодія блоку перелічених складових елементів мобілізує студента на створення мовленнєвої ситуації.

Місце гри на занятті і час, який відводиться на гру залежать від низки факторів: підготовки студентів, матеріалу, який вивчається, конкретних цілей та умов заняття тощо. Так, скажімо, якщо гра використовується в якості тренувальної вправи при первинному закріпленню, то їй можна відвести 20-25 хвилин заняття. Далі таж сама гра може проводитися протягом 3-5 хвилин і слугувати свого роду повторенням вже вивченого матеріалу, а також розрядкою на занятті. Слід пам'ятати, що при всій привабливості і ефективності ігор необхідно дотримуватися відчуття міри, інакше вони втомлять студентів і втратять свіжість емоційного впливу. Оскільки для рівня студентів мовних факультетів застосовуються переважно рольові та ділові ігри, то ми пропонуємо декілька варіантів ігор підбір яких, обґрунтований темами визначеними у програмі для мовних університетів, інститутів і факультетів, а

також базовими підручниками.

Беручи до уваги те, що перший рік навчання зосереджений на досягненні плавного переходу від статусу учня до статусу практиків англійської мови як іноземної, а також процес соціалізації, який має місце в цей період, викладання англійської мови перевищує пізнавальну сферу і звертається до ставлень, думок та систем цінностей студентів.

Це можливо зробити тільки якщо зміст ігри співвідноситься з власним досвідом студента і якщо діяльність приваблює студентів не лише як учнів але і як особистості.

Ігрові форми навчання дозволяють використовувати всі рівні засвоєння знань: від відтворюючої діяльності до головної мети – творчо-пошукової діяльності. Творчо-пошукова діяльність виявляється ефективнішою, якщо їй передують відтворююча діяльність, в ході якої студенти засвоюють прийоми навчання. Виходячи з цього, можна сказати, що технологія ігрових форм інтерактивного навчання націлена на те, щоб навчити студентів розуміти мотиви свого вчення, своєї поведінки в грі і в житті, тобто формувати цілі і програми власної самостійної діяльності та передбачити її найближчі результати. Ігрове навчання не може бути єдиним в освітній роботі зі студентами. Воно не формує здібності вчитися, але, безумовно, розвиває пізнавальний інтерес до процесу навчання.

Гра багатофункціональна. Будучи введеною в систему традиційного навчання, інтерактивна гра здійснює кілька функцій:

- мотиваційно-спонукальну (мотивує і стимулює пізнавальний інтерес студентів);
- навчальну (сприяє набуттю знань, а також формуванню та розвитку навичок володіння ними в конкретній ситуації спілкування);
- виховну (впливає на особистість студента, розширюючи його кругозір і розвиває його мислення, творчу активність і т.п.);
- орієнтуючу (вчить орієнтуватися в конкретній ситуації і відбирати необхідні вербальні та невербальні засоби спілкування);

– компенсаторну (компенсує відсутність або нестачу практики).

Що стосується змісту гри, то при відборі змісту матеріалу для ігор необхідно, щоб навчальний матеріал був емоційно насичений, добре запам'ятовувався, в нього слід включати чіткі, конкретні образи. Загальновідомо, що образне знання гуманітарних дисциплін є живим і повноцінним. Якщо студенти не бачать картин суспільного життя та людей – учасників, то засвоюють лише словесні формулювання, позбавлені життєвого змісту, які швидко забуваються. У роботі зі студентами, крім тексту навчального посібника і ерудиції знань викладача, є багата можливість використовувати тексти художніх творів, історичні картини і альбоми художників, матеріали документів, журналів і газет з предмета, уривки з відеофільмів, матеріали Інтернету і т. ін. Надалі такий підхід у відборі змісту матеріалу допомагає студентам при роботі над канвою рольової заготовки для гри. Вони використовують ті ж джерела, що і викладач. Відбувається зворотній зв'язок: вчитель показав, як він по крупицях збирає інформацію, як це дозволяє оживити, зробити цікавим, емоційно насиченим своє заняття, а студенти, в свою чергу, використовують ті ж засоби в своїй вже самостійній роботі.

Ігрові форми інтерактивного навчання краще, ніж будь яка інша технологія сприяє використанню різних способів мотивації. Студенти, спільно вирішуючи завдання, беручи участь в грі, вчаться спілкуватися, враховувати думку товаришів. У грі при вирішенні колективних завдань використовуються різні можливості студентів: вони в практичній діяльності на досвіді усвідомлюють корисність і тих, хто швидко розмірковує, і критично оцінює, і ретельно працює, і обережних, і ризикованих співтоваришів. Спільні емоційні переживання під час гри сприяють зміцненню міжособистісних відносин. моральні мотиви. У грі кожен учень може проявити себе, свої знання, вміння, свій характер, вольові якості, своє ставлення до діяльності, до людей.

У навчальному процесі ми застосовували різні види інтерактивних ігор: ділові, рольові, дидактичні і комплексні. В результаті експериментальної роботи нами були виділені етапи організації та проведення інтерактивної гри,

спрямованої на розвиток пізнавального інтересу студентів до процесу вивчення іноземних мов (див. табл. 2.1).

Таблиця 2.1

Етапи організації і проведення гри

Етап підготовки	Розробка гри	<ul style="list-style-type: none"> – розробка сценарію; – план інтерактивної гри; – загальний опис гри; – зміст інструктажу; – підготовка матеріального забезпечення.
	Введення у гру	<ul style="list-style-type: none"> – постановка проблеми, мети; – умови, інструктаж; – регламенти, правила; – розподіл ролей; – формування груп; – консультації.
Етап проведення	Групова робота над завданням	<ul style="list-style-type: none"> – робота з джерелами інформації; – тренінг; – мозковий штурм.
	Міжгрупова дискусія	<ul style="list-style-type: none"> – виступ груп; – захист результатів; – правила дискусії; – робота експертів.
Етап аналізу та узагальнення	Вихід з гри	<ul style="list-style-type: none"> – аналіз, рефлексія; – оцінка і самооцінка роботи.

Етап проведення. З початку гри ніхто не має права втручатися і змінювати її хід, тільки ведучий може корегувати дії учасників, якщо вони відходять від її головної мети. Залежно від виду інтерактивної гри можуть бути введені різні типи рольових позицій учасників.

Позиції учасників гри:

- позиції, які проявляються по відношенню до змісту роботи в групі (генератор ідей, розробник, імітатор, ерудит, діагност, аналітик);
- організаційні позиції (організатор, координатор, інтегратор, контролер, тренер, маніпулятор);
- позиції, які проявляються по відношенню до новизни (ініціатор,

обережний критик, консерватор);

- методологічні позиції (методолог, методист, проблематизатор, учасник, який рефлексує, програміст);

- соціально-психологічні позиції (лідер, ідеї якого приймаються; незалежний; учасник, ідеї якого відкидаються).

На завершальному етапі аналізу, обговорення підсумків гри виступають експерти, які обмінюються думками, студенти захищають свої рішення і висновки. На закінчення викладач констатує досягнення результатів, зазначає помилки, формулює остаточний підсумок заняття, звертає увагу на зіставлення використаної імітації з відповідною областю реального особи, встановлює зв'язок гри зі змістом навчального предмета. В ході проведення комплексу інтерактивних ігор нами були виділені основні принципи організації гри:

- розвиток ігровий динаміки;
- підтримання ігрової атмосфери;
- взаємозв'язок ігрової та неігрової діяльності (для педагогів важливе перенесення основного сенсу ігрових дій в реальний життєвий досвід студентів);
- перехід від найпростіших ігор до складних ігрових форм (логіка переходу від простих до складних ігор пов'язана з поступовим поглибленням різноманітного змісту ігрових завдань і правил, від ігрового стану – до ігрових ситуацій, від наслідування – до ігрової ініціативи, від локальних ігор – до ігор-комплексів).

Після проведення комплексу інтерактивних ігор нами були відзначені наступні результати навчальної діяльності студентів:

- вміння відбирати потрібну інформацію;
- робота з різними джерелами інформації (навчальної, художньої, історичної, публіцистичної, документальною літературою);
- правильне складання заявки на літературу, робота з каталогами;
- бібліографічний опис книги, журналу, статті;
- вміння захищати і відстоювати (аргументувати) свою позицію, точку зору;

- участь у дискусії, уміння вести діалог по-діловому і в конкретній формі;
- сформовані артистичні здібності учнів, їх вміння зацікавлювати слухачів тією чи іншою проблемою, яку вони викладають;
- вміння грамотно, лаконічно і ясно поставити запитання;
- стійкий пізнавальний інтерес як під час занятті, так і в самостійній роботі.

Обов'язкові атрибути гри: оформлення кабінету творчими роботами студентів, відповідна перестановка меблів, що створює новизну, ефект несподіванки і сприятиме підвищенню емоційного фону заняття; обов'язкова констатація результатів гри, компетентне журі; повинні бути ігрові моменти неігрового характеру (проспівати серенаду, скласти вірш, намалювати дружній шарж і т.ін.) для перемикання уваги і зняття напруги

Заняття, проведене в ігровій формі, вимагає дотримання певних правил: попередня підготовка, обговорення кола питань і форми проведення гри, чіткого розподілу ролей – все це стимулює пізнавальну активність студентів.

2.2 Особливості використання різних типів ігор у процесі навчання іноземної мови на першому курсі

Програма першого курсу зосереджена на блоці тем «Життя людини», який містить культурознавчу інформацію, яка має значення для студентів і допомагає розпочати процес його/її ознайомлення з соціокультурними характеристиками мовної спільноти.

Вибір тем і послідовність їхнього вивчення ми здійснювали, виходячи з тематики основної програми і змісту базових підручників

Метою першого року навчання є розширення соціокультурної компетенції через активацію обізнаності студента з різними звичаями та

манерами поведінки, таким чином виховуючи позитивне ставлення до народів, які говорять англійською мовою, чи будь-якою іншою іноземною мовою.

Програмою передбачені наступні теми:

Ідентифікація особистості (*Personal Identification*):

- 1) інтереси молоді в англomовних країнах і в Україні;
- 2) проблеми молоді в англomовних країнах і в Україні.

Сімейне життя (*Family Life*):

- 1) весільні та сімейні звичаї в англomовних країнах і в Україні;
- 2) умови життя. Інтер'єр;
- 3) студентське житло;
- 4) домашнє господарство.

Їжа та її приготування (*Meals and Cooking*):

- 1) їжа та напої;
- 2) гастрономічні вподобання в англomовних країнах і в Україні;
- 3) їжа поза домом в англomовних країнах і в Україні.

До ваших послуг (*At Your Service*):

- 1) використання громадських послуг;
- 2) види магазинів;
- 3) гроші, розрахунки та ціни;
- 4) одяг та мода.

Місця (*Places*):

- 1) рідне місто/ селище;
- 2) життя в місті та сільській місцевості.

З огляду на те, що ігрова діяльність не є основною для студентського віку, то ми вважаємо за доцільне використовувати одну – дві рольових або ділових гри при вивченні кожної теми. Оскільки вивчення кожного блоку тем займає приблизно місяць навчального часу, то ми матимемо одну-дві гри на місяць.

До блоку тем «Ідентифікація особистості» ми пропонуємо наступні варіанти ігор:

Рольова гра «*Клуб за інтересами*»

Дидактичний матеріал: заготовані вчителем картки.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку.

Вчитель роздає картки на яких вказані можливі варіанти інтересів, які базуються на відомостях про основні інтереси сучасної молоді. Студенти працюють парами над однією картою. Один з них представляє українську молодь, а інший молодь Великобританії або США чи іншої англомовної країни. Студенти мають 5 хвилин на обмірковування причин, з яких вони захопилися цим хобі, чому саме ця проблема чи вид діяльності їх зацікавив.

Можливий також розвиток подій за якого студенти розповідають про власні інтереси, а якщо дозволяє технічне обладнання аудиторії влаштувати між народну комунікацію за допомогою Інтернету, щось на зразок телемосту між містами. На сучасному етапі науково-технічного прогресу це не становить великої складності і не вимагає великих матеріальних затрат (див. Додаток Д).

Ця гра сприяє розвитку загальної соціокультурної компетенції студентів, відображає і позитивно впливає на процеси соціалізації осіб цього віку. Стимулює роздуми над розбіжностями і спільними рисами між інтересами молодих людей з різних країн.

Рольова гра «*Куди котиться світ?*»

Дидактичний матеріал: Список ролей та приблизний список проблем заготовані вчителем для ефективнішого використання аудиторного часу.

Мовний матеріал: лексика за темою, *Present Continuous* (Headway Intermediate, Unit 12, заняття 6).

Гра присвячена темі «проблеми сучасної молоді». Першим етапом гри є розподілення ролей, серед яких можуть бути наступні:

1. Жінка віком приблизно 65 років 2. Чоловік приблизно 40 років 3. Жінка 35 років, лікар-терапевт 4. Чоловік 20 років, студент факультету журналістики 5. Дівчина 16 років, випускниця школи тощо. Можна розіграти подібну ситуацію на інтернаціональному рівні, тобто студенти мають прийняти на себе ролі представників різного віку, різного соціального статусу та різної

національності.

Потім студенти мають обговорити порядок денний їхньої майбутньої конференції. Вони повинні скласти список проблем сучасної молоді (список приготований викладачем є лише підказкою для нього, щоб не пропустити щось важливе для студентів).

Останнім етапом гри є проведення конференції, на якій студенти мають перетілитися в своїх героїв та висловлюватися з приводу проблем, які винесені на обговорення, з урахуванням вікових та соціокультурних особливостей героїв гри.

Перші два етапи гри не мають займати більше 15 хвилин, але сама конференція може зайняти більше часу. Не бажано збільшувати час на підготовку робочих моментів, щоб мовлення під час обговорення носило характер непідготовленого.

Гра розвиває іншомовну соціокультурну компетенцію, оскільки змушує студентів частково перетілюватися в інших людей різного рангу, віку та національності. Стимулює роздуми над власним майбутнім та міжнародними проблемами сучасної молоді.

При вивченні тем з блоку «Сімейне життя» можна застосувати наступні рольові та ділові ігри:

Рольова гра «*Весільні традиції*»

Дидактичний матеріал: Фотографії або малюнки з зображенням традиційного національного весільного одягу, або відеозаписи про весілля в різних країнах, представників, яких уособлюють студенти.

Мовний матеріал: лексика за темою, *reported statements, Reported and Indirect questions* (“Headway Intermediate”, Unit 14).

Студенти діляться на пари. Кожна пара – це молодята, які вирішили провести медовий місяць далеко від Батьківщини. В одному готелі випадково зустрілися пари з різних країн. Завдання студентів – розповісти один одному як проходили приготування до весілля і саме свято.

Гра активізує знання студентів про традиції країн, мова яких вивчається.

Вона слугує також мовленнєвою практикою та розвиває позитивне ставлення до традицій інших країн, що є основною метою навчання соціокультурному змісту мови на першому курсі мовного факультету.

Ділова гра «*У пошуках житла*»

Дидактичний матеріал: картки з зображенням будинків, схеми планування, фотографії чи проекти інтер'єрів

Мовний матеріал: лексика за темою, *Present Continuous, Question forms* (“Headway Pre-intermediate”, Unit 1).

Студенти діляться на групи по три-чотири чоловіки. Один з них агент з нерухомості, який демонструє та продає будинки. Інші учасники групи – сім'я, яка вирішила придбати будинок. Спочатку один з членів родини телефонує агентові, потім відбувається безпосередня зустріч де потенційні покупці, намагаються якнайбільше дізнатися про цей будинок особливості його інтер'єру.

Покупців має цікавити місце розташування будинку, його планування, інтер'єр, вік, умови придбання. Групи можуть купувати і продавати будинки у різних країнах, з урахуванням особливостей національних звичаїв у цій сфері людського життя.

Гра слугує для розвитку соціокультурної компетенції студентів на рівні офіційного спілкування у різних країнах, оскільки передбачає собою ділову угоду після проведення бесіди та огляду будинків-претендентів.

Рольова гра «*Тепер ми студенти*»

Дидактичний матеріал: рекламні брошури вузів різних країн, схеми студентського містечка, зображення інтер'єрів студентських гуртожитків.

Мовний матеріал: лексика за темою, *Past Indefinite, Past Continuous* (“Headway Pre-intermediate”, Unit 2).

Студенти діляться на пари чи невеликі групи. Вони нещодавно вступили до університету і хочуть поділитися своїми враженнями зі своїми закордонними друзями, але є проблема друг не розуміє процедури вступу до університету через розбіжності в системах освіти. Завдання студента так

висловити свою радість, щоб другові стала зрозумілою система зачислення до вищого навчального закладу тієї чи іншої країни. Крім того ви маєте більш детально зосередитися на умовах проживання студентів у тій країні, представником якої ви є в цій грі.

Гра активізує знання про особливості організації студентського побуту у різних країнах. Частково активізуються знання студентів про систему та стандарти освіти в англійськомовних країнах.

Рольова гра «*Що робимо завтра?*»

Дидактичний матеріал: розклад дня студента.

Мовний матеріал: лексика за темою, *Present Perfect* (“*Way to Success*”, Unit 4).

Студенти мають розділитися на групи по чотири п’ять чоловік та розповісти один одному у формі полілогу, чим вони планують займатися завтра. Обов’язковою умовою є те, що завтра буде звичайний день, і одним з головних завдань у повсякденному вашому житті є ведення домашнього господарства.

За допомогою цієї гри у студентів формується чітке уявлення про традиційний розклад дня студента не лише у рідній країні а і у країнах, мова яких вивчається.

Рольова гра «*Де і як навчатися?*»

Дидактичний матеріал: відсутній, хоча можливе наведення статистичних даних у різних країнах, якщо студенти володіють цією інформацією.

Мовний матеріал: лексика за темою, *modal verbs*, *Present Simple* (“*Headway Intermediate*”, Unit 10, “*Headway Pre-intermediate*”, Unit 2).

Головним питанням ситуації, яка розігрується є “*What to choose a standard school or individual training?*”. Студентів можна розділити на пари, трійки чи дві рівні групи. Одні є противниками стандартних шкіл і членами організації «Освіта по іншому». Вони мають вказати причини, з яких вони не бажають відправляти своїх дітей до звичайних шкіл. Як організоване навчання та виховання дітей, які не відвідують школи. За яким зразком має бути

організована школа, альтернативна державним стандартним загальноосвітнім школам.

Опонент може виступати у ролі директора загальноосвітньої школи, чи викладачів (якщо працюють групами) подібної школи. Вони категорично не згодні зі своїми опонентами. Студенти мають перелічити причини, через які вони проти освіти вдома. Поміркуйте, що ви можете відповісти опонентам, щоб довести правильність своєї точки зору. Можна спиратися на такі твердження як: недостатня кваліфікація батьків, питання повноцінного розвитку дітей, роль школи в житті дитини, екзамени та акредитації знань і видача відповідних документів, які є підтвердженням отриманих знань.

При проведенні гри на роздуми студенти мають не більше 10 хвилин. Гра допомагає розвинути вміння студентів переконливо, але тактовно відстоювати свою точку зору виходячи з притаманних тій чи іншій країні манер поведінки у подібних ситуаціях.

Продовжуючи розвиток соціокультурної компетенції при вивченні тем з серії «Їжа та її приготування» ми можемо запропонувати приклади ігрових моментів, таких як, наприклад:

Рольова гра «Святкове меню»

Дидактичний матеріал: кулінарні книги (але реквізит не обов'язковий).

Мовний матеріал: лексика за темою, *Present Continious, Complex object* (“Headway Intermediate”, Unit 5; “Headway Pre-intermediate”, Unit 4).

Студенти всією групою складають святкове меню. Вони мають вказувати назви страв, скласти список потрібних інгредієнтів, та обґрунтувати свій вибір. Можна також розподілити обов'язки, тобто частина студентів займатиметься закусками, інші - основним меню, і треті – десертом. Можна також розподілити ролі іншим чином, наприклад меню до різних свят чи до одного свята але у різних країнах.

Гра допомагає перевірити знання активної лексики та стимулює непідготовлене мовлення студентів. Назви страв та самі страви є носіями соціокультурної інформації та можуть говорити нам про особливості побуту та

гастрономічні уподобання у різних країнах, або з обмеженням кількості продуктів чи грошей, які можуть бути використані.

Рольова гра «У ресторані».

Дидактичний матеріал: меню з переліком традиційних справ, можливо використання посуду.

Мовний матеріал: лексика за темою, *Present Continuous, Complex object* (“Headway Intermediate”, Unit 5; “Headway Pre-intermediate”, Unit 4).

Студенти діляться на групи по три людини і розігрують сцени у ресторанах. Група складається з офіціанта, місцевого мешканця й іноземного гостя (бажано з англомовної країни). Вони мають замовити традиційні українські чи англійські страви, при цьому гість має просити пояснень особливостей незнайомих страв, як у друга, так і в офіціанта.

Гра спрямована на формування культурологічного компоненту соціокультурної компетенції студентів. Активізує знання про національні кухні країн, мова яких вивчається.

Рольова гра «Готуємо разом»

Дидактичний матеріал: кулінарні книги, можливо картки з інструкціями чи зображенням інгредієнтів або готових страв.

Мовний матеріал: лексика за темою, *Present Continuous, Complex object* (“Headway Intermediate”, Unit 5; “Headway Pre-intermediate”, Unit 4).

Група ділиться на команди і кожен з учасників двох команд повинен презентувати рецепт улюбленої страви. Одна команда спеціалізується на особливостях рідної кухні, а інша на особливостях зарубіжної. Гру можна організувати таким чином, щоб вона як щоденна кулінарна програма з’являлася на кожному занятті доки вивчатиметься цей блок тем. Тобто один студент, можливо два, але з різних команд кожного разу презентують один рецепт і розповідають про всі дії, які необхідні для вдалого приготування страви.

Гра займатиме не більше 10-15 хвилин на кожній парі і таким чином забезпечить ігровий момент, на кожному занятті. Щоб збільшити зацікавленість аудиторії в щоденних передачах, можна перетворити його на

конкурс, у якому учасники з команди-опонента будуть виставляти бали своїм колегам-суперникам.

Гра розвиває соціокультурну компетенцію студентів актуалізуючи використання елементів мови, які несуть у собі культурологічну інформацію. Також розвиваються монологічне мовлення студентів та вміння зацікавити аудиторію. Вміння представити непритаманні рідній культурі страви, що розвиває розуміння різноманітності культур і традицій, а головне позитивне ставлення до інших, відмінних від рідної, культур.

Рольова гра «*Lunchtime*»

Мовний матеріал: лексика за темою, *Present Continuous, Complex object* (“Headway Intermediate”, Unit 5; “Headway Pre-intermediate”, Unit 4).

Студенти постають у ролі робітників офісу, у яких настав час обідньої перерви. Кожен з них віддає перевагу своєму видові обіду. Одні взяли харчі з собою, інші ходять до заводської їдальні, третя група відвідує кафе, яке знаходиться поблизу. Одні обирають бутерброди, гамбургери, каву чи сік, інші впевнені, що обід має бути повноцінним, тому обирають перше, друге і десерт. Студенти можуть розіграти сцену зарубіжного офісу та українського офісу з урахуванням національних особливостей ставлення до харчування поза домом.

Як і всі попередні ігри, які відносяться до цього блоку тем, вона активізує знання студентів про особливості національних кухонь та розвиває культурологічний компонент іншомовної соціокультурної компетенції.

У блоці «До ваших послуг» розглядаються теми, які торкаються різних сторін життя у суспільстві та користування різними послугами, що надаються компаніями та установами. Тому ми наводимо моделі наступних ігор:

Ділова гра «*Young businessman*»

Дидактичний матеріал: візитні картки, бейдж з іменем і посадою, тека з умовними документами, план розвитку підприємства.

Мовний матеріал: лексика за темою, *Present Perfect, Passive voice* (“Headway Intermediate”, Unit 7).

Студенти діляться на пари: один з них – банкір, інший – молодий

бізнесмен, який хоче отримати кредит, для того щоб заснувати невеликий бізнес. Студент-бізнесмен має визначитися, який саме заклад він хоче відкрити: магазин (будь якої спеціалізації), готель, ресторан, туристичну фірму тощо. Він (вона) має пояснити менеджеру банку: 1) який досвід ви маєте у веденні бізнесу; 2) який ви маєте досвід у тій сфері в якій зібралися працювати; 3) що ви вже зробили для успіху вашого підприємства; 4) яка конкуренція присутня у цій сфері; 5) який капітал ви вже маєте; 6) на що конкретно ви плануєте витратити кредитні кошти; 7) як скоро ви зможете повернути кошти.

Студент-менеджер повинен приготуватися поставити наступні запитання:

1) досвід роботи; 2) які приготування зроблено; 3) конкуренти; 4) капітал, який клієнт вже має; 5) навіщо йому (їй) потрібен кредит; 6) проблеми, які можуть виникнути. Також ви маєте уточнити як швидко клієнт зможе повернути кредит. По завершенню бесіди менеджер банку має вирішити надати чи ні цей кредит молодому бізнесменові.

Гра спрямована на розвиток соціолінгвістичного компоненту соціокультурної компетенції та на підвищення мотивації, оскільки вимагає знань мовного етикету при проведенні співбесід з приводу кредитування в країнах, мова яких вивчається.

Рольова гра «*Visit too London*».

Дидактичний матеріал: карта Лондона, квитки, туристичні картки, візитні картки та рекламні брошури різних компаній, які працюють у сфері послуг.

Мовний матеріал: лексика за темою, *Passive voice* (“Headway Pre-intermediate”, Unit 6; “Headway Pre-intermediate”, Unit 12).

Студенти діляться на пари: один з членів кожної пари постає у ролі гостя Лондону, а інший його мешканця.

Перший студент. Ви щойно вперше прибули до Лондону. Ви приїхали у відпустку і маєте на меті трохи попрактикуватися в англійській мові. Лондон здається вам дещо дивним і вам потрібно попросити когось про допомогу. Це список проблем з якими ви зіткнулися: 1. Вам потрібно обміняти гроші, але ви

не знаєте де знайти банк, і час коли вони відчиняються, і коли зачиняються. 2. Вам потрібні марки та конверти. 3. Ви хотіли б придбати газету з вашої країни. 4. Ви хочете знайти гарну школу англійської мови. Ви зустріли людину яка живе у Лондоні і виглядає дружелюбною, тому запитали її щоб отримати потрібну інформацію. Заздалегідь підготуйте питання. Можете додати будь-які інші запитання (про житло, магазини тощо).

Другий студент. Ви живете у Лондоні і знаєте місто досить добре. Ви зустріли іноземця який щойно прибув до міста, і який, здається, має певні проблеми. Спробуйте йому допомогти.

В якості місця візиту може бути використано будь-яке місто англомовних країн. Гра розвиває позитивне ставлення до інших народів, звертається до знань студентів про особливості сервісу у країнах, мова яких вивчається., чим розвиває культурологічних та соціолінгвістичний компоненти іншомовної соціокультурної компетенції.

Рольова гра «*First impression*»

Дидактичний матеріал: журнали мод (відеозаписи показів), ескізи тощо.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку.

Студенти мають розповідати хто вони є за роллю і куди вони збираються піти. Наприклад, щоб ви вдягнули якщо б йшли: на відкриття нового диско клубу, на концерт під відкритим небом, на вечірню прогулянку неподалік від ріки, проводили спокійний вечір вдома, на вступний іспит, на барбекю за містом, на офіційний візит (річниця у ваших друзів чи родичів).

Обравши собі роль і місце, куди ви збираєтесь піти, дайте відповідь чи такий би ви зробили вибір, якби були англійцем, американцем тощо. Чи впливає мода на ваш вибір? Чи дотримуєтесь ви модних тенденцій у кольорі, аксесуарах тощо?

Гра спрямована на розвиток соціокультурної компетенції.

Останній тематичний блок «Місця» може бути представлений у таких іграх:

Рольова гра «*Where do you live?*»

Дидактичний матеріал: можливе використання рекламних буклетів та малюнків.

Мовний матеріал: лексика за темою, *Present Perfect Continuous, Conditional sentences* (“Headway Intermediate”, Unit 6; “Headway Intermediate”, Unit 9).

Студенти діляться на пари. Кожна з них є молодою сім'єю, але всі вони належать до різних національностей. Кожна нація має свої уподобання, щодо місця де буде знаходитися їхній дім. Завдання студентів розіграти діалог між чоловіком і дружиною, які сперечаються де обрати будинок: у місті чи у сільській місцевості. Кожен з них має навести всі «за» і «проти» того чи іншого варіанту.

Розвиває навички діалогічного мовлення та соціолінгвістичну складову соціокультурної компетенції, оскільки є втіленням моделі ведення суперечки та процесу вибору і використання мовних засобів для переконання опонента у своїй правоті.

Рольова гра «*Your home where your heart is*»

Дидактичний матеріал: картки з зображенням визначних місць в одному з міст країни, мова якої вивчається та рідного міста (чи іншого міста України).

Мовний матеріал: лексика за темою, *Present Perfect Continuous, Conditional sentences* (“Headway Intermediate”, Unit 6; “Headway Intermediate”, Unit 9).

Уявіть, що ви приїхали погостити до свого друга/подруги за листуванням до однієї з англійських країн. Друг вам проводить екскурсію своїм рідним містом, а ви наголошуєте на тому, які аналогічні визначні місця можна побачити у вас на батьківщині. Для проведення гри студенти мають розділитися на пари і розподілити між собою ролі гостя та його друга. Для обмірковування списку найвизначніших місць студенти мають приблизно п'ять хвилин.

Гра базується на знаннях студентів про історію та культуру міста, у якому розігрується ця ситуація. Вона спрямована на розвиток

культурологічного компонента соціокультурної компетенції та невідповідного діалогічного мовлення у студентів.

Наведені приклади ігор спрямовані на досягнення основної мети підвищення пізнавальної активності студентів на молодших курсах, а також на формування позитивного ставлення до інших культур, які відрізняються від рідної для студентів культури.

2.2 Підвищення рівня пізнавального інтересу у студентів другого курсу за допомогою використання ігрових технологій

Робоча програма на другому курсі розпочинається з блоку тем «Вибір кар'єри» і саме темам цієї спрямованості присвячені наведені далі моделі рольових та ділових ігор:

Рольова гра *«Що ж обрати?»*

Дидактичний матеріал: картки з назвами професій, бланки зі шкалою оцінювання.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 1).

Всім відома ситуація, коли до випускників шкіл приходять з різних університетів та розповідають про переваги кожного; і ви через це пройшли. А зараз уявіть, що ви є представниками різних професій (професії будуть написані на картках які роздає вчитель, щоб уникнути повторів). Ви маєте переконати нас, що ваша професія є найважливішою і найкращою з будь якого кута зору. Після кожного виступу вчитель проходить по аудиторії і збирає папірці з балами: кожен представник може отримати від 1 до 10 балів. Голосування має бути таємним, щоб уникнути конфліктних ситуацій серед студентів і суб'єктивізму.

Студенти матимуть 10 хвилин для того, щоб обміркувати переваги професії з папірця. Кожен матиме 3-5 хвилин для виступу. Гра проводиться вже після засвоєння активного словника уроку та слугує для його повторення та розвитку навичок монологічного мовлення. Гра розвиває соціокультурні навички студентів оскільки примушує їх знаходити переваги в професіях відмінних від обраної ними, що дозволяє виховувати толерантність і повагу до праці інших людей.

Викладач не обмежується конкретним списком професій оскільки їх вибір залежить від кількості студентів у групі, досвіду студентів (оскільки вони

не зможуть говорити про професії, про діяльність представників яких вони не мають уявлення), та тієї професії яку вже вибрали для себе студенти навчаючись на другому курсі. У цій грі можливі також варіації. Наприклад, можна запропонувати студентам назвати та описати професії-реалії у різних країнах.

Гра виховує лідерські здібності студентів. Вона спрямована на формування соціолінгвістичної складової іншомовної соціокультурної компетенції.

Ділова гра «*What kind of teacher you are?*»

Дидактичний матеріал: підручник, методичні поради для студента, необхідне обладнання для заняття, план-конспект заняття.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 1).

Оскільки студенти орієнтовані на професію вчителя, то весь місяць вивчення цієї теми можна перетворити на ділову гру, в якій кожний урок студенти матимуть нового вчителя, одного з своїх друзів. Викладач проводить інструктаж для кожного «Молодого вчителя», який матеріал має бути засвоєний, а методи та шляхи викладання кожен обирає самостійно. Ця гра може слугувати і для засвоєння нового матеріалу, і для практики студентів у їхній майбутній професійній діяльності.

Студенти можуть використовувати мовні кліше зі сфери освіти, які наведені в базовому підручнику «Практический курс английского языка. 2 курс».

Гра дозволяє студентам отримати більш конкретне уявлення про майбутню професію та розвиває їхню загальну соціокультурну компетенцію

Рольова гра «*System of education. Conference*».

Дидактичний матеріал: схеми систем освіти у країнах, мова яких вивчається та Україні.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 5).

Оскільки студенти орієнтовані на професію вчителя, то вони мають орієнтуватися і в системі освіти притаманній рідній країні і англomовним країнам. Саме тому можна провести рольову гру Міжнародна конференція з питань освіти. Ця гра потребуватиме попередньої підготовки студентів. Вчитель ділить групу студентів на три підгрупи, кожна з них представлятиме окрему країну (Україна, Великобританія, США). Кожна підгрупа має зробити доповідь про систему освіти в тій країні, яку вони представляють. Також необхідно вказати на вади та переваги системи навчання у тій чи іншій країні.

Після гри студенти матимуть уявлення про систему освіти в різних країнах, а під час роботи над завданням можливий розвиток дружніх стосунків у групі, та виховання лідерських якостей студентів оскільки їм доведеться відстоювати свою точку зору. Для більшої зацікавленості вчитель може надати схему систем освіти або запропонувати студентам скласти її самостійно щоб наочно продемонструвати розбіжності в трьох системах освіти від дитячого садка до університету.

Гра добре підходить для формування та розвитку культурологічного (знання про системи освіти у різних країнах), соціолінгвістичного (презентація підготованої доповіді та використання мовного етикету характерного для цієї ситуації) та соціопсихологічного (досвід студентів у проведенні конференцій) компонентів соціокультурної компетенції. Гра також слугує для практики у монологічному та діалогічному мовленні та розвитку лідерських якостей студентів.

Наступним тематичним блоком є «Питання здоров'я», який дає студентам уяву про назви хвороб англійською мовою та системи охорони здоров'я у країнах, мова яких вивчається. Ми пропонуємо такі ігрові моделі:

Ділова гра «*At the hospital*».

Дидактичний матеріал: білий халат, бейдж з назвою спеціаліста інші матеріали які учасники вважатимуть необхідними для ефективнішого втілення цієї моделі.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку

(«Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 2).

Студенти розподіляються на пари у довільному порядку один з них буде лікарем, інший – пацієнтом. Є лише одна умова спеціалізація лікарів та скарги пацієнтів не повинні повторюватися. Гра проводиться на завершальному етапі роботи над темою. Обов'язковою умовою також є використання активної лексики уроку.

Ділова гра «*Medical symposium*».

Дидактичний матеріал: сучасні медичні журнали, список сучасних медичних проблем (невиліковних хвороб), схематичне представлення шляхів вирішення цих проблем.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 2).

Уявіть собі досягнення медицини приблизно через кілька десятиліть і зробіть доповідь з цього приводу. Ми пропонуємо організувати доповідь наступним чином: в першій частині студент розповідає про сучасний стан проблеми, а в другій фантазує на тему можливого вирішення цієї проблеми.

Проведення гри вимагає попередньої підготовки і розмірковувань студентів тому безпосередньо на занятті вони не витрачають час на підготовку. Гра розвиває логічне мислення студентів. Спрямована на розвиток культурологічної та соціолінгвістичної складових іншомовної соціокультурної компетенції.

Рольова гра «*Life experience exchange*».

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 1, Unit 6; “Headway Upper-intermediate”, Unit 6).

Студенти розбиваються на групи по три чотири людини і обмінюються своїм досвідом спроб ведення здорового стилю життя: комусь вдалося, іншому вдалося частково, ще один провалив усі спроби, а четвертий навіть не намагався і вважає все це нісенітницею. Можна ділити групу одразу на підгрупи за ролями і розіграти ситуацію таким чином. Можна запропонувати

студентам взяти на себе ролі представників різних націй і від їхнього імені виступати за чи проти так званого здорового способу життя.

Гра спрямована на розвиток лідерських якостей студентів. Розвиває соціолінгвістичну частину соціокультурної компетенції, оскільки головним завданням є переконання опонентів у своїй точці зору використовуючи засоби іноземної мови.

Рольова гра «*Sport in our profession*».

Дидактичний матеріал: можливе використання предметів, які допомогли б ідентифікувати ролі, у яких постають студенти.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 6).

Студенти працюють індивідуально. Уявіть, що ви є людьми різного віку, національності і різного соціального статусу, а головне різних професій. Висловіть своє ставлення до спорту і назвіть види спорту, які могли б сприяти профілактиці професійних захворювань у тій сфері яку вони представляють.

Як і попередня модель, ця гра спрямована на розвиток лідерських якостей студентів. Розвиває соціолінгвістичну частину соціокультурної компетенції, оскільки головним завданням є переконання опонентів у своїй точці зору використовуючи засоби іноземної мови.

При вивченні тем із блоку «У русі» особлива увага приділяється різним видам транспорту та різним напрямкам туристичних маршрутів.

Рольова гра «*Let's relax*»

Дидактичний матеріал: рекламні брошури туристичних фірм, картки з зображенням визначних місць у країнах, які були вибрані.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 8).

Гра проводиться групами по 3-4 людини. Ви сім'я, яка вирішує як провести відпустку наступного літа. Потім необхідно розповісти іншим сім'ям, що ж ви нарешті вирішили, пояснюючи причини вашого вибору. Вкажіть на переваги і недоліки, наводячи приклади з власного досвіду. Не забудьте

вказати на найвизначніші місця і описати всі приготування до поїздки (бажано щоб обрані країни відносилися до англомовних вивчення звичаїв та культури котрих є завданням занять з англійської мови).

Гра спрямована на формування та розвиток культурологічного компонента іншомовної соціокультурної компетенції. Вона сприяє розвитку вмінь роботи у команді заради спільного позитивного результату. Активізує знання студентів про історію та культуру різних країн взагалі та країн, мова яких вивчається зокрема.

Рольова гра «*Sky, land, water*»

Дидактичний матеріал: картки з назвами засобів пересування, бланки-таблиці.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 8).

Студенти давно запланували подорож, але ніяк не можуть визначитися, яким транспортним засобом скористатися. У кожного виду транспорту по два прихильника (вчитель роздає картки, на яких буде вказано про переваги, якого транспорту вони мають говорити). Переваги можна записувати до таблиці на дошці, а в кінці гри обрати той засіб пересування, в якого знайдеться найбільша кількість переваг.

Студенти матимуть 10 хвилин на обмірковування. Робота проходить парами, тобто вчитель видає одну картку на парту. Транспортні засоби, які беруть участь у конкурсі: літак, поїзд, корабель, автомобіль, автобус, велосипед або піший похід. Опонентам дозволяється вказувати на недоліки кожного кандидата після доповіді пари про його (транспортного засобу) переваги. Кожний недолік анулює одну перевагу. В кінці гри підбиваються підсумки: підраховується кількість «+» та «-» кожного засобу пересування.

Гра розвиває соціолінгвістичну складову загальної соціокультурної компетенції студентів. Вона також сприяє розвитку лідерських якостей у студентів молодших курсів. Активізує знання студентів про особливості функціонування транспортного сектору різних країн.

Тематичний блок “*Britain and the British*” містить у собі найбільше соціокультурної інформації серед інших блоків тем, які визначені програмою для вивчення на другому курсі мовних факультетів. Ми пропонуємо використовувати наступні або подібні до них ігрові ситуації на заняттях присвячених темам з цього блоку.

Ділова гра «*Найкраща екскурсія*»

Дидактичний матеріал: розроблені проекти маршрутів екскурсій, карта Лондона, картки з зображенням найвизначніших місць.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 3).

Група гідів пропонує можливі маршрути екскурсій Лондоном їхньому директорові. Кожен говорить про переваги своєї пропозиції, намагаючись переконати директора та інших гідів, що запропонований ним маршрут екскурсії є найкращим. Наприкінці розмови учасники мають вибрати найбільш прийнятний маршрут екскурсії Лондоном.

Для гри можна використати карту Лондона та фотографії з найвизначнішими місцями, щоб зробити гру цікавішою та більш наочною. У ролі директора може виступати вчитель і фіксувати запропоновані маршрути та їхні переваги. Студенти можуть вдома приготуватися до цієї гри, заздалегідь продумати маршрути і підготувати необхідні матеріали. Гра може бути використана на етапі контролю засвоєної соціокультурної інформації.

Гру можна модифікувати і влаштувати конкурс не на найкращу екскурсію Лондоном, а, наприклад, на найкращу екскурсію містами і містечками Великобританії. Тоді гра може бути використана на етапі ознайомлення з новим матеріалом. Кожен студент має обрати одне з міст Великобританії і провести екскурсію з використанням малюнків і фотографій. При доповіді слід вказати на історичну значимість міста, архітектурні пам'ятки та інші місця які варто відвідати (музеї, картинні галереї, виставки, історичні місця).

Гра спрямована на закріплення культурологічного компоненту

іншомовної соціокультурної компетенції студентів молодших курсів. Вона активізує знання студентів про історію та визначні місця міст Великобританії хоча може бути застосована і для подання нового матеріалу, ще незнайомого студентам.

Рольова гра «*National character*»

Дидактичний матеріал: бланки для припущень-відповідей.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Практичний курс англійської мови. 2 курс», Unit 3; Unit 7).

Всі ми маємо стереотипи відносно кожної нації. Далеко не завжди такі стереотипи відповідають дійсності, але вони існують і можуть бути використані в навчанні іноземним мовам. Студентам пропонується зобразити представника якоїсь нації (бажано громадянина однієї з англійських країн), а інші студенти мають вгадати риси характеру які їм демонструють та назвати націю, представником якої на деякий час став один з його друзів.

Щоб уникнути галасу на занятті свої думки студенти можуть викладати письмово, або ж виробити систему за якою будуть ставити питання студенти. Наприклад, запитання студенти ставлять по черзі і перший, хто здогадався піднімає руку, щоб відповісти. Таким чином активну участь у грі прийматимуть усі учасники.

Заздалегідь вчитель може влаштувати дискусію, щоб дізнатися, які стереотипи є в студентів і на базі цього скласти таблицю в якій кожній нації будуть надані стереотипні характеристики. Це необхідно зробити щоб гра проходила жваво і не ставила студентів у глухий кут, через те що вони навіть не уявляють, про що може йтися, бо в кожного є свої власні стереотипи засновані на власному досвіді студентів.

Гра допомагає студентам сформуванню загального уявлення про типові моделі поведінки представників різних національностей у різних ситуаціях. Вона сприяє розвитку аналітичного та логічного мислення студентів. Гра спрямована на розвиток соціопсихологічного компонента соціокультурної компетенції студентів другого курсу мовних факультетів. Вона також частково

спрямована на розвиток акторських вмінь студентів, уяви та здогадливості.

При вивченні цього блоку тем можна розглянути також тему «Англійська мова, та її роль у сучасному світі». Якщо вчитель зверне увагу на цю тему, то ми можемо запропонувати йому рольову гру «*Devil's Advocate*».

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Headway Upper-intermediate», Unit 1).

Студенти діляться на дві групи. Одні з них представляють захисників (адвокатів), а інші – обвинувачів (прокурорів). У якості підсудного в них вислів «не знаючи англійської ти є нічим у сучасному світі». Захисники погоджуються з цим твердженням і мають навести вагомі докази його правомірності. Обвинувачі доводять протилежне і говорять про те, що можна знайти масу інших засобів для між культурного спілкування.

Студенти матимуть 15 хвилин для того, щоб зібрати докази своїх точок зору. Гра продовжується поки сторони мають що сказати один одному. Головна умова докази не повинні повторюватися і кожен член команди має навести хоча б один аргумент. Суд програє та сторона, в якій першої закінчаться аргументи на підтримку власної точки зору.

Гра спрямована на поглиблення навичок у сфері соціолінгвістичної складової соціокультурної компетенції. Сприяє розвитку лідерських якостей студентів та активізує вміння ведення діалогу-суперечки.

Наступний передбачений програмою блок носить назву «*Ukraine and the Ukrainians*». Як ми можемо зрозуміти з назви, він присвячений вивченню власної культури і є також дуже насиченим соціокультурною інформацією.

Для активізації соціокультурних навичок при вивченні цієї теми можна застосовувати ігри запропоновані до попередньої теми, але модифікувавши їх відповідно до нової теми. Тобто, ділова гра «найкраща екскурсія» стане конкурсом на найкращий проект маршруту екскурсії Києвом, його історичними місцями та музеями, тут можна організувати екскурсію «старим містом» з візитом до київських монастирів і храмів, Києво-Печерської лаври та інших історичних місць. Також є можливість екскурсії новим містом з візитами до

сучасніших музеїв, будинків знаменитих людей, місць які грають значну роль в житті сучасної України.

Рольова гра «*Ukraine – the European state*»

Дидактичний матеріал: карта України, картки з зображенням історичних місць чи фотографії, карта Києва (чи інших міст нашої країни)

Гра може проводитися у формі прес-конференції, дискусії, інтерв'ю, конференції на тему «світові перспективи», наприклад. Вивчивши географічне положення та історію різних міст України студенти можуть виступати, наприклад, у ролі політиків, або економістів це залежить від фантазії студентів та побажань вчителя. Можна розіграти рольову гру за наступним сценарієм. Група студентів з Великобританії приїхала до своїх друзів до України, вони хочуть знати про найбільші міста України, про особливості географічного положення та клімату країни. Можна поспілкуватися про українські перспективи та взаємовідносини між Україною та Великобританією тощо.

Гра змушує студентів активізувати усі знання студентів з географії та з політичної системи рідної країни та передати їх засобами іноземної мови так, щоб гостям стали зрозумілими усі особливості Української історії, географії культури та перспектив на майбутнє. Спрямована ця ігрова модель на розвиток культурологічного та соціолінгвістичного компонентів іншомовної соціокультурної компетенції студентів.

Останнім блоком, який має бути засвоєним студентами на другому курсі є “Teatre”. Для забезпечення присутності ігрових моментів на заняттях з цієї проблематики, ми пропонуємо до використання наступні ігрові моделі:

Рольова гра “*Casting*”.

Дидактичний матеріал: все, що студенти вважатимуть за потрібне для вдалого перевтілення, слова ролі містера (місіс) Браун(а).

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку (“*Headway Upper-intermediate*”, Unit 2).

У театрі вирішили поставити нову п'єсу. Вони намагаються знайти актора на роль містера (місіс) Брауна. Містер (місіс) Браун комічний герой.

Його плани завжди провалюються, він весь час у боргах, але він завжди сповнений оптимізму. Він (вона) чоловік (жінка), приблизно 50 років, який багато говорить оскільки любить звук власного голосу. Продюсер та режисер проекту щойно прослухали трьох (чотирьох, п'ятьох тощо) акторів, які претендують на цю роль. Кожен з них має свої переваги і недоліки. Завдання студентів які виконують ці ролі обговорити кожного претендента та відмовити всім крім одного. Вони мають пояснити їм, що вони провалилися, але намагатися при цьому не образити їхніх почуттів. Всі студенти, які будуть виступати у якості претендентів на роль (ролі) мають вдавати сильне розчарування та намагатися достеменно дізнатися всі причини їхнього провалу.

Гра сприяє подальшому розвитку соціолінгвістичної частини соціокультурної компетенції, оскільки базується на знаннях правил ввічливості при веденні співбесід з працевлаштування чи іншої ситуації, яка вимагає вміння відмовити людині не вразивши її почуттів.

За цією ж темою можна запропонувати зробити студентам театралізоване шоу. Твір має бути невеликим, щоб не примушувати студентів вчити довгі монологи. Можливо це буде якась казка, переписана на сучасний лад (див. Додаток Г), це буде весело і, в той самий час, практично. Якщо ж узгодити це з усіма групами на факультеті чи потоці, то можна влаштувати навіть, велике свято з запрошеними гостями.

Рольова гра «*Eco-minded*»

Дидактичний матеріал: текст доповіді містера Найда.

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку (“Headway Upper-intermediate”, Unit 7).

Містер Найд лектор, приблизно сорока років.

Аудиторія: Апекс, оригінально-мислячий молодий чоловік, 21 рік, студент географічного факультету; Міс Дороті Піч, палкий прихильник природи, 73 роки; Містер Фрідріх Гелі, журналіст, який працює в популярній газеті, середнього віку.

Решта класу: вносять пропозиції та зауваження стосовно проблеми, яка

розглядається в доповіді.

Гра сприяє розвитку соціолінгвістичної компетенції як частини соціокультурної компетенції студентів другого курсу.

Рольова гра «*Global problems of the Earth*».

Мовний матеріал: лексика за темою, граматичний мінімум уроку («Headway Upper-intermediate», Unit 7).

Студенти працюють двома групами. Група А складає список деяких проблем, з якими стикалися люди, які жили в попередніх століття, і які вже не є великою проблемою в сучасному світі.

Група Б Складає список проблем, з якими ми зустрілися у двадцятому столітті, і які не існували раніше.

Після оголошення списків та короткого обговорення переходимо до другої частини гри. Студенти діляться на пари. Вони парами обговорюють список проблем, який склала група Б. Ваше завдання зробити припущення, що на нас чекає у майбутньому. Один з вас оптиміст і вважає, що всі проблеми буде вирішено. Другий песиміст і очікує, що в майбутньому все лише погіршиться.

Гра спрямована на розвиток загальної соціокультурної компетенції студентів та стимулює роздуми над глобальними проблемами людства та активізує знання з всесвітньої історії.

Структура гри «Інтерв'ю» запозичена нами з книги К. Лівінстоуна «*Role Play in Language Learning*». Але ми вважали за необхідне, розширити діапазон гри і наповнити її країнознавчим змістом. У результаті гра набула наступну структуру: 1) формування пар студентів для виконання завдань гри; 2) коментар до змісту робочих матеріалів (комплект А і комплект Б); 3) запит студентом інформації, якої бракує у комплекті; 4) повідомлення студентам потрібної інформації; обмін ролями.

Зміст гри та мовленнєві зразки представлені у спеціально заготованих комплектах А і Б. Комплект матеріалів А містить відомості про проблеми української молоді, а комплект Б надає інформацію про ситуацію за кордоном.

Основу гри складають завдання, які студенти виконують заздалегідь: підготувати 10 запитань про проблеми молоді у його країні; взяти інтерв'ю у зарубіжного друга (в свою чергу зарубіжний друг цікавиться ситуацією в Україні).

У робочому комплекті матеріалу А вказані основні відомості про проблеми молоді: назви проблем, рівень їхньої актуальності, назви молодіжних телепередач та їхня тематика. Робочий комплект Б містить аналогічну інформацію про ситуацію за кордоном.

Інформація може варіюватися як за обсягом так і за змістом. Обсяг інформації реалізується у грі на базі зразків мовленнєвої поведінки, які наведені у робочих матеріалах. Має форму «питання партнера – власна відповідь», вони тренують студентів у запиті потрібної інформації та повідомленню наявних даних і допомагають у організації бесіди за певною темою.

Дидактичний потенціал гри *“Interview”* полягає в тому, що в ній учасниками здійснюється тренування вмінь у запиті і наданні інформації, розвиток вмінь діалогічного спілкування. Обмін мовленнєвими партнерами, відомостями та фактами активізує матеріал і розширює світогляд студентів.

Комунікативна спрямованість гри «Що? Де? Коли?» забезпечується за рахунок імітації реального спілкування, оскільки кожен з учасників володіє лише частиною певної інформації, яка представляє інтерес для партнера, що і робить необхідним усний обмін нею.

У таблиці 2.2 наведена інформація про те, який конкретно країнознавчий матеріал може бути використаний у тому чи іншому виді комунікативної гри на прикладі гри «Що? Де? Коли?».

З таблиці видно, що, беручи участь у грі, студенти набувають знань відносно географічного положення, історії, звичаїв і традицій Великобританії, освіти, культури та видатних особистостей цієї країни. Окрім цього, взаємодія студентів передбачає самоконтроль, розвиток уваги. Спілкування партнерів з приводу вирішення передбачає розвиток швидкості і адекватності реакції як

важливих параметрів міжособистісної комунікації.

Гра “What? Where? When?”

Гра “What? Where? When?”	Навчальний матеріал
<i>United Kingdom</i>	<i>Geographical location. Countries that are parts of the United Kingdom; their capitals, populations, attractions, famous people, cities</i>
<i>What are the cities known for</i>	<i>Cities and attractions of Great Britain. Travel through the cities</i>
<i>When did it happen?</i>	<i>Historical events of Great Britain, dates when they took place</i>
<i>What do you know about them?</i>	<i>Famous writers, artists, scientists, politicians</i>
<i>English traditions</i>	<i>National holidays and customs</i>
<i>Meals</i>	<i>National cuisine</i>
<i>How to get to.....</i>	<i>Names of London streets, squares, museums and other attractions</i>
<i>Education</i>	<i>Education system. Famous universities in England</i>

Процес підготовки гри тому повинен враховувати таку обставину, як умисне створення викладачем у грі розбіжностей у характері інформації в її учасників, діалогічність спілкування студентів як форми соціальної взаємодії.

До дидактичного оснащення гри відносяться робочі комплекти матеріалів, карта Великобританії, довідкова література.

Ця гра може бути використана на заключному етапі вивчення теми замість стандартної контрольної роботи.

Наведені приклади ігор спрямовані на досягнення основної мети викладання соціокультурної складової навчання іноземним мовам на другому курсі – розширення світогляду студентів і розвиток інтеркультурних навичок та вмінь.

Розроблені нами теоретичні положення вирішення проблеми підвищення пізнавального інтересу за умов використання ігрових моментів пройшли експериментальне випробування. В якості базового був обраний Запорізький національний університет. Апробація тренінгу має відбутися в рамках дисципліни основна іноземна мова, що викладаються у вищезазваному навчальному закладі протягом педагогічної практики у 2019 році.

З огляду на те, що педагогічний експеримент проводився протягом одного місяця, ми вирішили за доцільне провести усне опитування студентів та викладачів, залучених у проведення експериментального навчання та проаналізувати власні спостереження за ходом експериментального навчання .

Експериментальне навчання проводилось в чотирьох групах студентів першого та другого (дві групи) курсу.

Аналіз відгуків викладачів, які працювали з даними групами підтвердив нашу гіпотезу: було відзначено зростання ініціативності у пошуку нових способів вирішення навчальних завдань, толерантності та ввічливості студентів один до одного, інтересу до іноземної мови, активності на занятті, прояву творчого підходу в процесі гри та до виконання інших завдань взагалі.

Таким чином, аналіз результатів проведеного експерименту свідчить, що використання ігрових технологій позитивно впливає на підвищення пізнавального інтересу студентів.

ВИСНОВКИ

У магістерській роботі наведено теоретичне узагальнення умов використання моделі рольових та ділових ігор, які сприятимуть підвищенню пізнавального інтересу студентів мовних факультетів. Вони одержали експериментальну перевірку, що дало підстави до наступних висновків.

Вивчення та узагальнення науково-педагогічної літератури, програми з англійської мови для університетів та інститутів, сучасних тенденцій у навчанні іноземних мов у вищих навчальних закладах, виявили недостатню теоретичну і практичну розробленість проблеми формування пізнавального інтересу студентів мовних факультетів вищих навчальних закладів у вітчизняній науці.

Оскільки метою дослідження є визначення ролі ігрових моментів у процесі навчання студентів, наступним етапом нашого дослідження стало визначення психологічних особливостей студентського віку. В цьому віці закріплюються і вдосконалюються психічні властивості особистості. Студенти більш усвідомлено і міцно оволодівають логічними операціями та науковими поняттями. Мовлення на цьому етапі ускладнюється за змістом і за структурою. Розвивається репродуктивна і творча уява, тому студентам достатньо вербально окресленої ситуації для комунікації. Довільне запам'ятовування стає набагато ефективнішим від мимовільного, відбуваються зміни у процесах логічного запам'ятовування. Зростає продуктивність пам'яті на абстрактний матеріал. Серед основних видів діяльності слід зазначити на навчальній та пізнавальній, але ігрова діяльність, хоча і не є характерною для цього віку, впливає на активізацію пізнавальної діяльності та підвищення мотивації.

Під ігровою технологією ми розуміємо комплекс сучасних ігрових методів, які базуються на ідеях позиційного самовизначення, проблематизації, розробці інноваційних методів, що зважають на специфіку сучасних культурно-історичних і соціо-культурних ситуацій і комунікацій. Вони характеризуються

наступними сутнісними і змістовними принципами: системність; універсальність; функціональна визначеність; процесуальна орієнтованість; проектність; "тут і тепер"; рефлексивність; перспективність;

В ігрових технологіях простежуються три рівні організації: операційний (власне правила гри, її нормативний сценарій, стратегія і тактика); поведінковий (динаміка станів напруги і розрядки, азарту і розсудливості; мобілізація різних компонентів фізичного і психічного потенціалу особи і так далі); соціологічний (рольова структура ігрової дії, процеси її професіоналізації, форми партнерства, суперництва, спадкоємності і так далі).

У сучасній педагогіці, що робить ставку на активізацію і інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується в наступних випадках:

- в якості самостійних технологій для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета;
- як елемент (іноді дуже істотний) більшої технології;
- в якості заняття або його частини (введення, пояснення, закріплення, контролю);
- як технологія додаткової освіти або дозвілля.

Поняття «Ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор, які відрізняються від ігрової технології взагалі тим, що вони мають чітко поставлену мету навчання і педагогічний результат, що відповідає їй, які у свою чергу обґрунтовані, виділені в явному виді і характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Запропоновані моделі ділових та рольових ігор розглядаються як інваріантні, як, такі, що можуть бути використані у навчанні будь-якої іноземної мови. У магістерському дослідженні вони конкретизувалися на матеріалі навчальної програми з англійської мови (як основної).

В якості найбільш ефективного методу розвитку пізнавального інтересу може бути використані соціально-побутові рольові ігри (їхня мета -

формування навичок і вмінь іншомовного спілкування переважно в соціально-побутовій сфері, удосконалення культури поведінки) і ділові ігри (їхня мета – формування елементарних навичок та вмінь професійного спілкування іноземною мовою). Вирішення проблемної ситуації, покладеної в основу рольової і ділової гри, вимагає від студентів використання мовних і мовленнєвих засобів, соціокультурної інформації. Рольова і ділова гра дозволяють розвивати в студентів комунікативні здібності (висловлювати свої наміри і потреби так, щоб їх розумів партнер з комунікації), емпатію (здатність розкрити сподівання партнера з комунікації), толерантність (вміння терпляче долати очікування і ситуації непорозуміння та неправильного розуміння), творче мислення, увагу, пам'ять, здатність до імпровізації, прогнозування ситуації. Спираючись на міжпредметні зв'язки іноземної мови і дисциплін з профільюючих циклів, ділова гра є засобом відтворення предметного і соціального змісту майбутньої професійної діяльності студентів. Разом з тим ділова гра дозволяє виявляти і розвивати такі професійні якості студентів, як цілеспрямованість, наполегливість, дипломатичність, комунікабельність, організованість, здатність до саморозвитку

Таким чином, можна зробити висновки, що дидактична гра здійснює позитивний вплив на різні сфери розвитку особистості майбутнього спеціаліста, що доводить необхідність її використання у навчальному процесі. Використання ігрових технологій допомагає активізувати пізнавальну діяльність студентів, прищепити навички творчого аналізу навчального матеріалу, під час самостійного опрацювання розв'язання проблемних питань підвищити інтерес студентів до навчання тощо. Ігрові технології сприяють засвоєнню знань, умінь та навичок, активізації та розвитку розумових дій, системи дійово-практичної сфери, посилення емоційності, розвитку творчого характеру; самостійність у прийнятті рішення; прагнення набути вміння і навички за порівняно короткий термін тощо. Гра у навчальному процесі забезпечує емоційну обстановку відтворення знань, полегшує засвоєння навчального матеріалу, створює сприятливий для засвоєння знань настрій,

заохочує до навчальної роботи, знімає втому, перевантаження. За допомогою гри моделюють життєві ситуації, що викликають інтерес до навчальних предметів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аксьонова О. В. Методика викладання економічних дисциплін : навч. посіб. К. : КНЕУ, 2006. 708 с.
2. Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М. Деловые игры. Рига: Авотс, 1989. 304 с.
3. Берман И. М. Методика обучения английскому языку в неязыковом ВУЗе. М. : «Высшая школа», 1990. 217 с.
4. Вербицкий А. А. Деловая игра как средство активного обучения. *Современная высшая школа*. 1982. №3. С. 129–142.
5. Вітвицька С. С. Основи педагогіки вищої школи. К. : Центр навч. літ-ри, 2003. 316 с.
6. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика. М. : Издательский центр «Академия», 2004. 336 с.
7. Горген А. Рольові ігри як метод навчання іноземної мови. URL: http://www.rusnauka.com/35_OINBG_2012/Pedagogica/5_121861.doc.htm (дата звернення : 16.08.2020).
8. Грицюк Л. Ф Рольова гра – засіб мотивації іншомовного мовлення на старших курсах. *Методика викладання іноземних мов*. 1989. Вип.18. С. 69–73.
9. Джава Н. Проблемні методи навчання іноземних мов. Дискусія. *Нова педагогічна думка*. 2005. №3. С.49–54.
10. Дроздова О. В. Формирование профессионально-направленной социокультурной компетенции в процессе обучения французскому языку. *Иностранные языки в школе*. 2006. №8. С. 76–81.

11. Друзь Г. Ділова гра як засіб навчання студентів професійного спілкування іноземною мовою. *Рідна школа*. 2002. №6. С. 69–70.
12. Дьяченко М. И., Кандыбович Л. А. Психология высшей школы. Минск : Изд-во БГУ, 1981. 383 с.
13. Калаева Г. Г. Интенсификация обучения французскому языку при помощи учебных языковых игр. *Иностранные языки в школе*. 1995. №6. С. 28–31.
14. Киливник В. М. Рольова гра як один з методів активного навчання студентів іноземній мові. URL: <http://mp2.umo.edu.ua/wp-content/uploads/2012/04/Киливник.pdf> (дата звернення: 24.09.2019).
15. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. *Иностранные языки в школе*. 1989. №4. С. 14–16.
16. Крюков М. М. Парадоксы игровых методов. *Вестник Высшей школы*. 1988. №10. С. 16–24.
17. Кузнецова М. Н. Ролевая игра как один из способов развития навыков межкультурной коммуникации на занятиях иностранным языком. *Вестник МГУ. Сер.19. Лингвистика и межкультурная коммуникация*. 2007. №2. С. 158–167.
18. Кузьмінський А. І. Педагогіка вищої школи. К. : Знання, 2005. 464 с.
19. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладів: Підручник. / Кол. авторів під керівн. С. Ю. Ніколаєвої. К. : Ленвіт, 2002. 328 с.
20. Мильруд Р. П., Максимова И. Р. Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранным языкам. *Иностранные языки в школе*. 2000. №5. С. 17–23.
21. Мулюкина Ю. А., Тихонова Н. К. Профессионально-педагогическая ролевая игра в подготовке преподавателей иностранного языка. *Иностранные языки в школе*. 2003. №4. С. 50–52.
22. Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. вузов. М. : Академия, 1998. 465 с.

23. Олешков М. Ю. Современные образовательные технологии: учебное пособие. Нижний Тагил : НТГСПА, 2011. 144 с.
24. Основы педагогики и психологии высшей школы / Под ред. академика АНП СССР А. В. Петровского. М. : Изд-во Московского ун-та, 1986. 304 с.
25. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному общению. М. : Наука, 1991. 376 с.
26. Пидкасистый П. И. Процесс обучения в условиях демократизации и гуманизации школы. М. : МОПИ, 1991. С. 47– 51.
27. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. К. : Вид-во А.С.К., 2004. 192 с.
28. Програма з англійської мови для університетів/ інститутів (п'ятирічний курс навчання): Проект / Під.ред. С. Ю. Ніколаєва, М. І. Соловей, Ю. В. Головач та ін. Київ : Держ. лінгв. ун-т та ін., 2001. 317 с.
29. Смолкин А. М. Методы активного обучения. М. : Высшая школа, 1991. С. 167– 170.
30. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М. : Просвещение, 1984. 112 с.
31. Тарнопольський О. Б. Гейміфікація в навчанні іноземних мов в вищій школі. *Іноземні мови*. 2018. №3. С.13-19.
32. Тарнопольський О. Б. Рольові ігри як засіб моделювання майбутньої професійної діяльності у мовній та позамовній підготовці студентів вишів. URL: http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchdpu/ped/2012_101/Tarnop.pdf (дата звернення: 3.05.2020).
33. Токмань В. В. Активизация учебной деятельности студентов с использованием метода – ролевая игра при изучении иностранных языков. URL: <http://www.pdaa.com.ua/np/pdf2/23.pdf> (дата звернення: 28.01.2020).
34. Торунова Н. И., Кокташева Г. И., Шерстеникина В. А. Деловая игра в

- профессиональной подготовке лингвиста преподавателя. *Иностранные языки в школе*. 2000. №6. С. 77–83.
35. Устенкова Т.П. Языковые и речевые игры на уроке немецкого языка. *Иностранные языки в школе*. 1996. №3. С.30–37.
36. Файчук Е. Л., Науменко В. В. Теоретические аспекты применения деловой игры среди студентов-старшекурсников. *Studia Humanitatis*. 2015. № 1. URL: <http://www.st-hum.ru> (дата звернення: 25.08.2020).
37. Филатов В. М., Лившиц О. Л. Ролевые игры на уроках английского языка в VI классе. *Иностранные языки в школе*. 1985. №1. С. 38–41.
38. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи. К. : Академвидав, 2006. 352 с.
39. Фурман А. В, Шандрук С. К. Методологічне обґрунтування організаційно-діяльнісних ігор як інтегральної умови розвитку професійної креативності. *Вітакультурний млин*. 2014. Модуль 16. С. 15–28.
40. Эльконин Д. Б. Психология игры. М. : Владос, 1999. 227 с. URL: [http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#\\$p1](http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#$p1) (дата звернення: 13.09.2020).
41. Ayling P. Learning through Playing in Higher Education : Promoting Play as a Skill for Social Work Students. *Social Work Education*. 2012. Vol. 31. Issue 6. P. 764–777.
42. Cotton D., Falvey D., Kent S. *Language Leader*. Edinburgh. Great Britain : Pearson Education Limited, 2008. 256p.
43. Crookall D., Oxford R.L. Linking language learning and simulation gaming. *Simulation, gaming and language learning*. N.Y. : Newbury House Publishers. 1990. P. 3–24.
44. Fablusi P. L. Role Play Simulation for Teaching and Learning. URL: www.roleplaysim.org/papers (дата звернення: 27.09.2020).
45. Herger M. *Enterprise gamification : engaging people by letting them have fun*. Leipzig : Create Space Independent Publishing Platform, 2014. 368 p.

46. Holubhycha L. O. Intensification of Students' Cognitive Activity while Forming Skills of English Monologue Speech (experience exchange). *Вісник Черкаського університету : Педагогічні науки*. 2016. № 9. С. 53–60.
47. Kapp K. M. *The gamification of learning and instruction : game-based methods and strategies for training and education*. Lobdon : John Wiley & Sons, 2012. 256 p.
48. Kramersch K. The Cultural Component of Language Teaching. *British Studies Now*. 1997. № 8, January. P. 4–7.
49. Miller C. The gamification of education. *Developments in Business simulation and experiential learning*. 2013. Vol. 40. P. 196–200.
50. Rao D., Stupans I. Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines. *Innovations In Education And Teaching International*. 2012. Vol. 49. Issue 4. P. 427–436.
51. Relstone A. Role playing Games: an Overview. URL: www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html (дата звернення: 15.10.2020).
52. Saienko N. S. Cognitive development of students in foreign language acquisition. *Advanced Education*. 2017. № 7. С. 4-8.
53. Stratton J. What is Role-Playing? URL: <http://www.jerry@teetot.acusd.edu>. (дата звернення: 23.04.2020).

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

54. Ильченко Е. В. Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка. URL: <https://moluch.ru/archive/157/44448/> (дата обращения: 15.10.2020).
55. Популан А. П., Популан В. Л., Махова В.В. *Ukraine a cultural reader*. Харків: Академія, 2000. 164 с.
56. *Практический курс английского языка. 1 курс.* / под ред. В. Д. Аракина.

- М. : ВЛАДОС, 1999. 536 с.
57. Практический курс английского языка. 2 курс. / под ред. В. Д. Аракина. М. : ВЛАДОС, 1998. 520 с.
 58. Тучина Н. В., Меркулова Т. К., Кузьміна В. С. Speak English with Pleasure / За ред. Луїзи Грін, Кіри О. Янсон. Харків : Торсінг, 2003. 288 с.
 59. Soars J., Soars L. Headway: intermediate (student's book). Oxford : Oxford University Press, 1996. 122 p.
 60. Soars J., Soars L. Headway: intermediate (workbook). Oxford : Oxford University Press, 1996. 58 p.
 61. Soars J., Soars L. Headway: pre-intermediate (student's book). Oxford : Oxford University Press, 1997. 144 p.
 62. Soars J., Soars L. Headway: pre-intermediate (workbook). Oxford : Oxford University Press, 1997. 94 p.
 63. Soars J., Soars L. Headway: upper-intermediate (student's book). Oxford : Oxford University Press, 1997. 136 p.
 64. Soars J., Soars L. Headway: upper-intermediate (workbook). Oxford : Oxford University Press, 1997. 94 p.
 65. Livingstone C. Role Play in Language Learning. London : Longman, 1988. 127 p.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

66. Азимов Э. Л., Щукин А. И. Словарь методических терминов (теория и практика преподавание языков) URL: <http://learnteachweb.ru/articles/azimov.pdf> (дата звернення: 13.08.2020)
67. Гипертекстовый словарь методических терминов. URL: <https://htlab.ru/knowledge/dictionaries/gipertekstovyy/> (дата звернення: 20.03.2020).

Ознаки рольових ігор

	Характерні ознаки рольової гри	Між культурні компетенції
1	Двоїста природа гри – наявність умовної ситуації та реальні дії для її вирішення	Вміння розпізнавати і розуміти смислові орієнтири іншої мови. Вміння правильно інтерпретувати мовну поведінку партнера
2	Наявність ролей та їхній розподіл відповідно до цілей і задач гри	Здатність ставити себе на місце співрозмовника – представника іншої культури
3	Наявність прагматичної мети ігрової діяльності – належне виконання ролі чи задоволення потреб у спілкуванні, зізнанні, самоактуалізації, набутті знань та навичок	Вміння усвідомлено варіювати вибір мовленнєвих операцій в залежності від цілей і ситуації спілкування, правильно вибрати стиль мовлення і мовні засоби
4	Наявність контекстної ситуації - національної або іншокультурної. Здатність гри відображати культурні і національні цінності та традиції.	Знання і розуміння своєї культури, знання, усвідомлення і розуміння іншої соціокультури. Вміння бачити схожості і відмінності між культурами, які спілкується і застосовувати їх у контексті міжкультурного спілкування
5	Колективна природа гри. Орієнтація на групу, взаємодія в середині групи.	Навички групової взаємодії, ініціативи і розвитку діалогу навколо культурологічного контексту
6	Наявність емоційної напруги	Позитивне ставлення до іншої

	та емпатії	культури і її носіям
7	Динамічна природа гри - багатоваріантність рішень і можливість програвати різні варіанти	Здатність уникати чи вирішувати міжкультурні конфлікти і протиріччя, відмова від забобонів і стереотипів
8	Багатобічна й глибока взаємодія з життям, реальною взаємодією людей в актуальних життєвих ситуаціях.	Навички формування соціокультурних стратегій, які можна використати в нових несподіваних ситуаціях
9	Використання вербальних і невербальних видів активності – міміки, жестів, маніпуляцій з предметами тощо.	Вміння оперувати різноманітними вербальними і невербальними засобами для досягнення взаєморозуміння між культурами
10	Наявність ігрової та рольової мотивації	Здатність ініціювати і підтримувати міжкультурний діалог
11	Не стресова природа гри – наявність обов'язкового елемента радості та задоволення	Здатність переглянути свої усталені погляди в процесі між культурного діалогу
12	Присутність фактора несподіванки. наявність проблемних ситуацій, які вимагають миттєвої реакції гравців	Вміння розпізнати варіативність мови і гнучко реагувати в різних мовленнєвих ситуаціях. Стратегічні компетенції – вміння компенсувати вплив екстралінгвістичних факторів
13	Евристична природа гри-неможливість повністю скористатися вивченим матеріалом	Вміння вести непередбачуваний діалог, вміння використовувати набуті і засвоєні культурологічні знання в спонтанному режимі

ДОДАТОК Б

Види та властивості рольової гри

Вид рольової гри	Властивості рольової гри
Контрольована рольова гра (<i>controlled role-play</i>)	Учасники отримують необхідні репліки
Помірно контрольована рольова гра (<i>semi-controlled role-play</i>)	Студенти отримують опис сюжету і опис своїх ролей
Вільна рольова гра (<i>free role-play</i>)	Студенти отримують обставини спілкування
Епізодична рольова гра (<i>small-scale role-play</i>)	Розігрується окремий епізод
Довга рольова гра (<i>large-scale role-play</i>)	Протягом довгого періоду розігрується серія епізодів (наприклад, з життя класу чи життєдіяльності підприємства)

Короткий опис гри «Телеміст»

Гра «Телеміст»

Задачі гри:

- 1) активізація та закріплення лексики за темою;
- 2) розвиток навичок та вмінь самостійної роботи студентів з вітчизняною і зарубіжною печаттю, а також з передачами радіо англійською мовою;
- 3) розвиток навичок та вмінь відбору обробки інформаційного матеріалу за заданою темою, формування навичок і вмінь роботи над спецзапитанням;
- 4) розвиток комунікативних навичок і вмінь студентів у конкретній ситуації (монологічне, діалогічне, письмове та усне мовлення);
- 5) здійснення контролю самостійної роботи студентів та засвоєння ними мовного, мовленнєвого, інформаційного матеріалу, а також контролю комунікативних вмінь за заданою темою;
- 6) розвиток творчих здібностей студентів, а також вміння працювати з колективом та у колективі;
- 7) розширення та поглиблення знань з питань міжнародних відношень, а також зовнішньої політики України та США та їхніх двосторонніх відносин.

Учасники гри:

1. Ведучі (з української та американської сторони).
2. Учасники телемосту: представники різних соціальних груп і прошарків населення (молодий робочий, студент, викладач, письменник-початківець, вчені та інші – з української сторони; робітник, студент, бізнесмен, поп-музикант, конгресмен та інші – з американської сторони).
3. Телеглядачі: українська родина, гості з США; американська родина, гості з України; викладачі української та американської молоді в одному з

міжнародних центрів; українські та зарубіжні журналісти.

4. Експерти-спостерігачі.

Технічні засоби: 2 камери, 2 монітори (в студії), відеомагнітофон, монітори в аудиторіях. Ведеться пряма трансляція зустрічі в аудиторіях.

Імітуюча обстановка: 2 телестудії; інтер'єр квартир (української родини і американської родини); інтерпол одного з міжнародних молодіжних центрів; пресс-центр.

Система вправ та завдань для використання на підготовчому етапі гри «Телеміст».

1. Робота з газетою: пошук інформації за заданою темою; визначення змісту статті за заголовком; пошук заголовка до змісту статті; складання єдиної статті за частинами ; виписування слів та фраз, які характеризують україно-американські відносини; огляд статей за заданою темою; обговорення статті у діалозі; «круглий стіл»; написання статей за заданою темою; випуск тематичної газети.

2. Робота з аудіо матеріалами англійською мовою: прослуховування радіопередачі слухачами і відбір матеріалу, пов'язаного із зовнішньою політикою України та США, з миролюбними акціями у різних країнах; пошук ілюстрацій до цих подій, підбір заголовків до кожного повідомлення; друге прослуховування радіопередачі і заповнення таблиці:

Дата	Країна	Подія	Учасники	Реакція суспільства чи уряду	Висновки чи оцінка подій	примітки

3. виконання завдань на основі таблиці: розповідь другові про прослухану радіопередачу і з'ясування в нього, що нового він дізнався з запропонованої йому інформації; прослуховування розповіді товариша про події, які згадані в радіопередачі, і визначення точності і повноти його повідомлення.

4. виконання завдань у зв'язку з почутим: виступ у якості диктора з оглядом прослуханих подій (2-3 хвилини); обговорення зі своїм другом причин активізації масового руху за мир у різних країнах.

За підсумками гри проводиться змагання, яке контролює рівень засвоєння студентами інформативного матеріалу, ступінь засвоєння лексичного та граматичного матеріалу і вміння використовувати його в спілкуванні.

Група ділиться на дві команди (по 3-4 людини), у середині яких може бути обраний лідер для координування дій членів своєї команди. Готуючись до змагання, кожна група виконує ряд завдань, які будуть покладені в основу їхніх запитань до іншої команди. Х цією метою учасникам (лідерам груп) видається інструкція з підготовки до гри і план її проведення.

Інструкція

1. Підготувати для іншої команди привітання (2 хвилини).
2. Підготувати 2 загадки про міжнародні події, які сталися у світі (наприклад, назвати місце якоїсь події, з тим щоб інша команда назвала цю подію і вказала дату, чи навпаки, назвати подію, з тим щоб інша команда відгадала місце та час його проведення, чи назвати час, з тим щоб протилежна команда відгадала подію та місце). Час на роздуми – 30 секунд.
3. Підібрати одну ілюстрацію з газети чи журналу, пов'язану з україно-американськими відносинами. Друга команда повинна буде визначити, про яку подію свідчить ілюстрація і який журнал чи газета надали інформацію про цю подію. Час на роздуми – 30 секунд.
4. Підготувати «провокаційне запитання», пов'язаний з зовнішньою політикою України, і поставити його від імені американців у формі листа. Час на роздуми – 1 хвилина.
5. Вибрати два імені державних і суспільно-політичних діячів (представника України і представника США) і загадати загадки (наприклад, розповісти біографію діяча, не називаючи його імені; назвати події, пов'язані з його ім'ям; назвати ім'я, з тим, щоб інша команда відповіла, хто ця людина і що вона про нього знає тощо). Час на роздуми – 2 хвилини.

6. Підготувати одну загадку чи питання про мирні ініціативи України і реакції світової спільноти і вашингтонської адміністрації на них (наприклад, член першої команди називає дату, представники другої команди повинні сказати, хто і де виступав, який зміст ініціативи і яка реакція світової спільноти і вашингтонської адміністрації у відповідь тощо). Час на роздуми -1 хвилина.

Запитання та відповіді команд мають носити чіткий характер, бути по можливості лаконічними, чіткими, містити активну лексику і підкорятися основним правилам граматики.

Під час змагання у політичній ерудиції враховується не лише відмінне знання фактичного матеріалу, але і прояв творчості, активності учасників, зібраність та організованість команди в цілому, коректність поведінки. За кожну правильну відповідь, правильно і вчасно виконане завдання команда отримує один бал. З команди знімаються бали, якщо дехто протягом гри сказав менше трьох фраз англійською мовою. Чим більша кількість таких студентів у команді, тим більша втрата балів.

Приклад казки у сучасній обробці

LITTLE RED RIDING HOOD AND THE WOLF

by Ronald Dahl

As soon as Wolf began to feel.
That he would like a decent meal,
He went and knocked on Grandma's door.
When Grandma opened it, she saw
The sharp white teeth, the horrid grin,
And Wolfie said, 'May I come in?'
Poor Grandmamma was terrified,
'He's going to eat me up!' she cried.
And she was absolutely right.
He ate her up in one big bite.
But Grandmamma was small and tough,
And Wolfie wailed, 'That's not enough!
'I haven't yet begun to feel
'That I have had a decent meal!'
He ran around the kitchen yelping,
I've got to have another helping!
Then added with a frightful leer,
'I'm therefore going to wait right here
'Till Little Miss Red Riding Hood
'Comes home from walking in the wood.'
He quickly put on Grandma's clothes,
(Of course he hadn't eaten those.)
He dressed himself in coat and hat.
He put on shoes and after that
He even brushed and curled his hair,

Then sat himself in Grandma's chair.
In came the little girl in red.
She stopped. She started. And then she said,
'What great big ears you have, Grandma.'
'All the better to hear you with,' the Wolf replied.
'What great big eyes you have, Grandma,'
said Little Red Riding Hood.
'All the better to see you with,' the Wolf replied.
He sat there watching her and smiled.
He thought, I'm going to eat this child.
Compared with her old Grandmamma
She's going to taste like caviare.

Then Little Red Riding Hood said, *'But Grandma,*
what a lovely great big furry coat you have on.'
'That's wrong!' cried Wolf. 'Have you forgot
'To tell me what BIG TEETH I've got?
'Ah well, no matter what you say,
'I'm going to eat you anyway.'
The small girl smiles. One eyelid flickers.
She whips a pistol from her knickers.
She aims it at the creature's head
And bang bang bang, she shoots him dead.
A few weeks later, in the wood,
I came across Miss Riding Hood.
But what a change! No cloak of red,
No silly hood upon her head.
She said, 'Hello, and do please note
'My lovely furry WOLFSKIN COAT.'

SUMMARY

The presented paper is dedicated to the content and methodology of using game technologies in the training of future English teachers.

The object of the study is professional training of teachers in the conditions of higher pedagogical school.

The purpose of this study is to develop, theoretically substantiate and experimentally test the method of using game technologies in the process of training future English teachers in higher education.

The concept of "game pedagogical technologies" includes a rather large group of methods and techniques of organizing the pedagogical process in the form of various pedagogical games, which differ from the general game technology in the fact that they have a clearly stated purpose of learning and pedagogical result, which are in line with its goals, are explicitly identified and characterized by educational and cognitive orientation. A model of professional realization of students by means of game technologies has been developed, which synthesizes in itself the structure of the pedagogical process, which is methodically provided by competitive and role playing technologies. The choice of game technology varies depending on the didactic tasks.

The integrated use of competitive, role-playing and business games forms cognitive interest as a prerequisite for the professional realization of future English teachers. The creative, free-flowing nature of game technology allows to create a learning linguistic environment, involving all students in its space, contributing to the development of creativity, creative search, self-expression, student self-development, that is, an active tool for managing the educational process.

Keywords: *game, technology, method, foreign languages, student, higher education institution.*

Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Бутенко Ольга Максимівна, студентка 2 курсу, форми навчання заочної, факультету іноземної філології, спеціальність 035 Філологія, освітньо-професійна програма Мова і література (англійська), адреса електронної пошти olyakimlach@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Ігрові форми інтерактивного навчання як засіб розвитку пізнавального інтересу студентів» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомена;
- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;
- згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата _____

Підпис _____

ПІБ

(студент)
