

Навчальні ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів на заняттях з англійської мови у немовному ВНЗ

Л. О. Голубнича

Національний юридичний університет імені Ярослава Мудрого, Харків, Україна
Corresponding author E-mail: golubnichaya1@gmail.com

Paper received 02.02.18; Revised 04.02.18; Accepted for publication 05.02.18.

<https://doi.org/10.31174/SEND-PP2018-155VI65-04>

Анотація. У статті розглянуто навчальні ігри на заняттях з англійської мови з точки зору їх впливу на активізацію пізнавальної діяльності студентів нелінгвістичних вищих навчальних закладів, а саме студентів-юристів. Запропоновано визначення поняття «навчальна гра». Досліджено особливості зазначеного феномену та його структуру. Приділено увагу обміну досвідом використання навчальних ігор для активізації пізнавальної діяльності студентів при викладанні англійської мови в юридичному університеті.

Ключові слова: активізація пізнавальної діяльності, навчальна гра, вищий навчальний заклад, викладання англійської мови.

Вступ. Роль англійської мови швидко зростає в сучасному світі. Сьогодні вона є мовою науки та освіти, інноваційних технологій та туризму. Володіння англійською мовою допомагає поглиблювати знання в галузі професійної діяльності. Отже, немає сумнівів, що викладання англійської мови у вищих навчальних закладах є дуже важливим і має бути ефективним. Однак у нелінгвістичних ВНЗ існує звичайна проблема: студенти зацікавлені у спеціальних дисциплінах, а не у вивченні англійській мові; отже, вони не готові робити інтелектуальні зусилля і працювати над вдосконаленням своєї іноземної мови. На жаль, відомо, що набуття знань та вмінь у будь-якому предметі неможливе без серйозної інтелектуальної роботи; тому викладачі англійської мови повинні шукати ефективні способи, щоб мотивувати своїх студентів до посилення їхньої пізнавальної діяльності. Навчальні ігри можна вважати одним з таких способів.

Короткий огляд публікацій. Говорячи про роль ігри з метою освіти, слід зазначити, що їхні можливості для навчання були відомі давно. Багато видатних вчителів вірно звернули увагу на ефективність застосування ігор у навчальному процесі. Але, як правило, вважалось, що ігри мають використовуватися для дітей, і система освітніх ігор була вперше розроблена саме для дошкільної освіти (Ф. Фробель та М. Монтессорі) та початкової освіти (О. Декрулі). Але завдяки значній їх гнучкості, розширенню свободи дій вчителя, а також експресивності, можливостей та високого освітнього потенціалу вчителі почали застосовувати ігри на всіх рівнях шкільної освіти та навіть для вищої школи.

Різні аспекти проблеми формування та активізації пізнавальної діяльності досліджувались науковцями (Л. Голубнича, В. Лозова, П. Лузан, Н. Саєнко та ін.), також як і використання ігор у навчальному процесі (І. Куліш, Х. Селевко, Н. Ткачова, О. Тур, Н. Єлахіна та ін.). Проте питання застосування ігор, спрямованих на поглиблення пізнавальної діяльності студентів-правників на заняттях з англійської мови, не було предметом детальної наукової розвідки.

Таким чином, **метою** роботи є аналіз можливостей навчальних ігор на заняттях з англійської мови в нелінгвістичному (юридичному) університеті.

Методи. Відповідно до мети статті використано

наступні методи дослідження:

1) Аналіз та синтез педагогічної, методичної та лінгвістичної літератури з предмету дослідження. Їх було використано для встановлення теоретичної основи застосування ігор під час викладання англійської мови студентам нелінгвістичного вищого навчального закладу з метою активізації їх пізнавальної діяльності, а саме: з'ясування основних понять, таких як «гра», «навчальна гра», особливостей навчальних ігор, умов для прояву пізнавальної діяльності та способів її активізації; виявлення методів навчання, що сприяють розвитку пізнавальної діяльності, активній роботі студентів, їх самонавчанню, підвищенню мотивації, створенню «ситуації успіху».

2) Вивчення та узагальнення педагогічного досвіду використання ігор, які активізують пізнавальну діяльність студентів при вивченні іноземної мови у середніх та вищих навчальних закладах. Його було використано для систематизації позитивної практики та вибору ефективних шляхів інтенсифікації пізнавальної діяльності студентів при використанні навчальних ігор на заняттях з англійської мови в Юридичному університеті.

3) Аналіз вітчизняних та іноземних навчальних та методичних посібників з англійської мови. Вони були використані для їх застосування у власній педагогічній практиці та виявленні найбільш ефективних для активізації пізнавальної діяльності студентів та досягнення ними успіху у вивченні англійської мови.

Оскільки стаття не є експериментальною, а відображає власний ефективний досвід автора з активізації пізнавальної діяльності студентів-юристів, не було використано жодних експериментальних методів (якісних або кількісних) або процедури відбору. У якості альтернативи протягом майже 20 років проводилося спостереження над понад 2000 студентами Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого (Україна) з Інституту прокуратури та кримінальної юстиції, Інституту підготовки кадрів для органів юстиції України та Інституту підготовки кадрів для Служби Безпеки України; застосовувалися навчальні ігри, що активізувало пізнавальну діяльність студентів на заняттях з англійської мови. Отже, використовувалися спостереження, аналізі синтез ігор, які застосовувались на заняттях. Для написання статті

використано нарративний підхід.

Результати і обговорення. Безперечно, що пізнавальна діяльність є основою для набуття будь-яких знань та навичок. Отже, питання її активізації продовжує бути актуальним. Цілком погоджуємося з Н. Саєнко, що пізнавальна діяльність тісно пов'язана з позитивною внутрішньою мотивацією людини та її інтересом до предмета, який вивчається [5, с. 5]. Серед умов, що сприяють їх посиленню, вважаємо потрібним виділити наступні: створення позитивної атмосфери, партнерської взаємодії, «ситуації успіху» для кожного студента, застосування інтерактивних заходів, колективних форм роботи, проблемних ситуацій, елементів нестандартності [2, с. 55]. Особливо важливим для студентів нелінгвістичних університетів є оперування навчальним матеріалом, який має практичну орієнтацію на фаховий предмет [3, с. 16]. Використання освітніх ігор на заняттях з англійської мови для студентів немовних вищих навчальних закладів допоможе задовольнити всі перераховані умови та, відповідно, посилити їх пізнавальну активність.

Відомо, що гра – це спеціально організована діяльність, що потребує психологічних та емоційних зусиль. Вона завжди займала важливе місце в житті людини, оскільки є однією з умов успішного розвитку особистості, її здібностей. Багато фахівців у галузі педагогіки вважають, що гра виникла в процесі історичного розвитку з потреб суспільної практики. Ігри часто визначаються як своєрідна розвиваюча соціальна активність, форма вивчення соціального досвіду.

У ході дослідження ми проаналізували велику кількість визначень поняття «гра». На нашу думку, найбільш чітке і всеосяжне визначення, яке є досить близьким до даної наукової розвідки, запропонували Н. Ткачова та О. Тур, які розуміють гру як «спеціально організовану діяльність її учасників, що дозволяє застосувати теоретичні знання в активній комунікативній взаємодії, а також розвивати й удосконалювати певні навички, включаючи творчі та навички вирішення проблем» [6, с. 142].

Виходячи з виявлених визначень і намагаючись адаптувати їх до теми нашого дослідження, пропонуємо власне тлумачення поняття «навчальна гра», а саме навчальна гра – це своєрідна спеціально організована навчальна діяльність, яка має суто навчальну ціль та спрямована на зміцнення отриманих знань, формування та удосконалення певних навичок, підвищення креативності, пізнавальної діяльності та професійної компетентності учасників цієї діяльності. Використання навчальних ігор передбачає низку принципів активного навчання та відрізняється існуванням правил, фіксованою структурою ігрової діяльності та системою оцінювання.

Таким чином, гру можна розглядати як соціально-педагогічне явище. Як правило, зазначають, що головною відмінністю гри від продуктивної діяльності полягає в тому, що гра орієнтована на фактичний процес, а не на результат як остання. Однак при вивченні іноземної мови важливим є саме процес, оскільки він відображає розвиток мовленнєвих навичок, що відбувається під час навчальної гри, і повинен бути результатом навчання іноземної мови.

Отже, ігрові технології вважаються ефективними

при навчанні англійською мовою. Досліджене явище є педагогічним інструментом, який, з одного боку, допомагає подолати мовний бар'єр, а з іншого – інтенсифікувати процес навчання, зробити його активним, плідним і близьким до природного процесу спілкування рідною мовою. Особливе значення мають ігрові технології для викладання іноземної мови у вищих навчальних закладах немовного профілю, де необхідна додаткова мотивація. У зв'язку з цим використання ігор на заняттях у вищій школі має подвійну спрямованість, оскільки навчальні ігри не тільки сприяють створенню ситуацій, близьких до реальних умов, стимулюючи застосування практичних знань та вмінь іноземною мовою, але також можуть бути спрямовані на розвиток професійних навичок, які можна успішно використовувати для подальшої кваліфікованої роботи студентів.

У ході дослідження з'ясовано, що дослідники Н. Ткачова та О. Тур, виходячи з цільової орієнтації, виділили такі ігри: бізнес-ігри, ігри-дослідження, навчальні ігри, кваліфікаційні ігри, ігри для організаційних заходів, рефлексивні ігри, дидактичні ігри [6, с. 142]. Однак, вважаємо більш раціональним погодитися з думкою І. Куліша, що гра – це багатоцільова подія [4, с. 8]. У зв'язку з цим припускаємо, що навчальні ігри об'єднують всі перераховані різновиди, оскільки вони можуть мати різні цілі в залежності від мети заняття, ситуації навчання, обставин тощо.

Отже, навчальна гра є активним способом досягнення цілого ряду навчальних цілей та завдань у поєднанні з привабливим для студентів мотивом, що сприяє активізації їхньої пізнавальної діяльності. Більше того, вона орієнтована на зону проксимального розвитку і, таким чином, дає студентам можливість побачити їхній прогрес.

Говорячи про навчальні ігри, важливо відрізнити їх від звичайних. Отже, їх відмінною рисою є наявність чіткої структури, явного алгоритму дій, рольового набору або ролі, загальної для всіх учасників і системи оцінювання.

Суттєвою особливістю навчальної гри є також чітко поставлена мета та відповідний педагогічний результат, який можна обґрунтувати, висвітлити в явному вигляді та який характеризується навчальною та пізнавальною спрямованістю.

Аналізуючи особливості навчальних ігор для студентів-юристів, виділимо наступні аспекти: 1) відсутність впливу вікових обмежень (оскільки викладач може розробляти та адаптувати гру до року навчання та будь-якої професійно орієнтованої групи, наповнюючи гру правовим контентом програмного матеріалу, який потрібен у даний момент, то студенти мають можливість вивчати мову, спілкуючись в грі та насолоджуючись цим); 2) можливість залучити будь-яку кількість учасників (у навчальних іграх можуть брати участь всі студенти групи); 3) гнучкість та багатоваріантність мовних ситуацій, орієнтованих на юридичну професію.

Ще одна особливість навчальної гри – це можливість застосовувати як комунікативні, так і підготовчі ігри, які спрямовані на вдосконалення граматичних або лексичних навичок.

Важливо підкреслити алгоритм організації гри в

навчальному процесі. Після вивчення аналогічного, представленого в науковій літературі [7, с. 67], представляємо власний варіант. Він включає: 1) вибір навчальної гри та її оформлення в залежності від мети заняття та супутніх обставин (рівень знань та підготовки студентів, вивченого матеріалу тощо); 2) представлення гри студентам, пояснення її правил, умов та результатів, які, як очікується, будуть досягнуті (студенти повинні чітко розуміти, що вони повинні робити, і які результати викладач бажає отримати); 3) об'єднання та матеріали для ігрового середовища (при необхідності може бути інтерактивна дошка, роздатковий матеріал тощо); 4) поділ на команди, групи або розподіл ролей у грі; 5) процес самої гри; 6) можливість корекції відносин студентів у грі (гра ведеться під наглядом викладача, який може і повинен спрямувати її у потрібний бік); 7) завершення гри; 8) результат, аналіз гри й оцінювання.

Застосування навчальних ігор на заняттях з англійської мови зі студентами-юристами має багато переваг. По-перше, ігри підвищують мотивацію студентів до прикладання необхідних інтелектуальних зусиль, щоб вивчати не фаховий предмет, а отже, сприяють інтенсифікації їх пізнавальної діяльності, необхідної для цього. По-друге, вони дозволяють подолати монотонний характер заняття: коли доводиться кілька разів повторювати зразок мовлення, умови є максимально наближені до реального спілкування, з його властивими характеристиками (емоційністю, спонтанністю та цілеспрямованістю мовленнєвого впливу забезпечуючи контент, що має значення для майбутніх юристів). Все це заохочує студентів до спілкування, що є основною метою викладання іноземної мови. Ще однією перевагою навчальних ігор є те, що вони здатні забезпечити розвиток різних навичок мовної практики – розмовляти та слухати, читати та писати.

Таким чином, перелічені переваги використання навчальних ігор та їх можливості посилювати пізнавальну діяльність студентів вказують на актуальність їх застосування у процесі навчання іноземної мови. Отже, може бути доцільним поділитися позитивним досвідом використання освітніх ігор на заняттях з англійської мови зі студентами Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого. У якості прикладу пропонуємо наступні навчальні ігри, що використовувалися під час роботи над темою «Судочинство».

Підготовча гра – лексичний та граматичний тренінг «Хрестики-нолики»

Цілями гри є активізувати нову лексику та певні граматичні структури (для цього потрібно формувати питання одного типу, звертаючи увагу на необхідне граматичне явище, щоб студенти могли використовувати його під час відповіді на питання), підготувати студентів до комунікації з теми «Судочинство», підвищити пізнавальну діяльність майбутніх правознавців.

Підготовчий етап. Розбиваємо студентів на дві команди: команду хрестів і команду ноликів. Всі добре знайомі з правилами гри. Але запропонований варіант дещо відрізняється, тому докладно пояснюємо завдання: *As usual the final purpose is to put three similar signs in a line. In order to place your sign you must give*

the right answer to the question, which I will ask. You will do it in turn, but if your answer is wrong, you loose your possibility to put your sign and your opponents get a chance to answer your question. In the case of a right answer they can put their sign. Keep in mind that it means they will get opportunity to put their sign twice if they give right answer to their question as all the questions are asked in turn: to crosses, to noughts and so on. Потім малюємо ігрове поле на дошці та починаємо гру.

Головний етап. Представляємо питання, звертаючись з ними по черзі до однієї команди, а потім до іншої. Команди відповідають на питання та розміщують свої знаки на ігровому полі у випадку, якщо вони дають правильну відповідь. (Існує декілька варіантів гри: наприклад, питання можуть бути замінені визначеннями деяких юридичних понять, про які студенти повинні здогадатися). Ось перелік подібних питань: 1) Who represents state prosecution in court? 2) Who questions witnesses about circumstances of the criminal case? 3) Who gives testimony under oath, which is used to establish some fact or set of facts of the crime? 4) Who collects evidence and submits it in the trial? 5) Who defends his/her client in court? 6) Who gives a verdict? 7) Who makes a judicial decision according to the law? 8) Who swears to tell the truth in the trial? 9) Who admits his/her guilt?

Заклучний етап. Визначаємо переможця та аналізуємо результати.

Комунікативна гра – рольова гра «На судовому засіданні»

Основною метою гри є розвиток комунікативних навичок студентів; супутня мета – активізувати їх пізнавальну діяльність.

Підготовчий етап. Студенти отримують короткий опис кримінальної справи та ролі різних учасників судового слухання у кримінальній справі (суддя, прокурор, захисник, відповідач, потерпілий, два чи чотири свідка: один чи два свідки обвинувачення та один або два – захисту та присяжні). Удома вони повинні скласти свою промову та підготувати виступ у «залі суду». Кримінальна справа може бути такою: *A burglar broke into the cottage of a lonely woman who lives in a distant rural area. The burglary took place at 2 a.m. The woman, who is a martial arts expert, woke up and realised that someone had broken into her house. She went downstairs quietly and, without warning, attacked the burglar. She knocked him unconscious and then, losing control, she kicked him repeatedly. The burglar was badly injured and spent a long time in hospital recovering. Now the burglar is permanently disabled. The woman was arrested and is charged with using excessive power* [1].

Головний етап. Студенти грають ситуацію так, ніби вони були учасниками справжнього випробування.

Заклучний етап. Викладач оцінює студентів. Потім вони продовжують дискусію та аналізують справу як прості люди, а не студенти-юристи.

Досвід показав, що запропоновані навчальні ігри дійсно мотивували студентів і активізували їх пізнавальну діяльність. Отже, можуть бути застосовані іншими викладачами англійської мови, при необхідності перераховані ігри можуть бути змінені. Їх реалізація залежить від різних обставин і навчальних ситу-

ацій.

Висновки. Таким чином, вважаємо, що навчальні ігри є ефективним засобом інтенсифікації пізнавальної діяльності студентів, оскільки цей метод навчання сприяє підвищенню мотивації та інтересу до предмету, дозволяє концентрувати увагу студентів, вимагає складних емоційних та психічних реакцій, створює гарну та конструктивну атмосферу на занятті, допомагає викладачу взаємодіяти зі студентами, сприяє досягненню успіху у вивченні англійської мови для кожного учня, включає в себе інтерактивні та групові

форми роботи, містить елементи нестандартності. Крім того, для того, щоб досягти успіху в таких іграх, студенти повинні використовувати інформацію, отриману на спеціальних предметах. Досвід свідчить, що навчальні ігри дійсно посилюють пізнавальну активність студентів-юристів. Таким чином, їх можна застосувати для цієї мети.

Використання навчальних ігор під час викладання англійської мови в нелінгвістичному ВНЗ може стати резервом для підвищення якості та ефективності навчання іноземної мови.

ЛІТЕРАТУРА

1. Cotton D., Falvey D., Kent S. Language Leader. Edinburgh, Great Britain: Longman: Pearson Education Limited, 2008.
2. Holubnycha 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.
3. Голубничая Л.О. Ситуативні вправи на заняттях з іноземної мови у немовних ВНЗ як один із засобів активізації пізнавальної діяльності студентів // Science and Education a New Dimension: Pedagogy and Psychology, 2017. V (51), Is. 112, С. 15-19.
4. Куліш І.М. Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету: автореф. дис... канд. пед. наук, Київ, 2003. 21 с.
5. Saienko N.S. Cognitive development of students in foreign language acquisition // Advanced Education, 2017. №. 7, С. 4-8.
6. Tkachova N., Tur O. Didactic game as an advanced method of communicative competence formation in future specialists in documentation and information services // Advanced Education, 2017. 7, С.141-145.
7. Слагіна Н.І. Рольова гра як аспект мотивації у викладанні іноземних мов студентам-медикам // Наукові записки національного університету «Острозька академія»: Психологія і педагогіка, 2014. №. 26, С. 66-69.

REFERENCES

1. Cotton D., Falvey D., Kent S. Language Leader. Edinburgh, Great Britain: Longman: Pearson Education Limited, 2008.
2. Holubnycha L.O. Intensification of Students' Cognitive Activity while Forming Skills of English Monologue Speech (experience exchange) // Herald of Cherkasy University: Pedagogical Sciences, 2016. No. 9, P. 53-60.
3. Holubnycha L.O. Using case studies at foreign language classes in non-linguistic higher educational institutions for the purpose to intensify students' cognitive activity // Science and Education a New Dimension: Pedagogy and Psychology, 2017. V (51), Is. 112, P. 15-18.
4. Kulish I.M. (2003). Didactic game as a way of activating education activities of the university students: Extended abstract of PhD thesis, Kyiv, 2003.
5. Saienko N.S. Cognitive development of students in foreign language acquisition // Advanced Education, 2017. No.7, P. 4-8.
6. Tkachova N., Tur O. Didactic game as an advanced method of communicative competence formation in future specialists in documentation and information services // Advanced Education, 2017/ 7, P.141-145.
7. Yelahina N. I. Role playing game as an aspect of motivation in teaching foreign languages to medical students // Scientific Notes of the National University of Ostroh Academy: Psychology and Pedagogy, 2014. No. 26, P. 66-69.

Educational games as a means of intensification of students' cognitive activity in English classes in non-linguistic higher educational institutions

L. Holubnycha

Abstract. The article deals with educational games in English classes in terms of their influence on the intensification of cognitive activity of students of non-linguistic higher educational institutions, namely law students. The definition of "educational game" is proposed. The features of this phenomenon and its structure are investigated. Attention is paid to the exchange of experience in the use of educational games to enhance students' cognitive activity while teaching English at a law school.

Keywords: intensification of cognitive activity, educational game, higher educational institution, English language teaching.

Обучающие игры как средство активизации познавательной деятельности студентов на занятиях английского языка в неязыковом вузе

Л. А. Голубничая

Аннотация. В статье рассмотрены обучающие игры на занятиях по английскому языку с точки зрения их влияния на активизацию познавательной деятельности студентов нелингвистических высших учебных заведений, а именно студентов-юристов. Предложено определение понятия «обучающая игра». Исследованы особенности указанного феномена и его структуру. Уделено внимание обмену опытом использования обучающих игр для активизации познавательной деятельности студентов при обучении английскому языку в юридическом университете.

Ключевые слова: активизация познавательной деятельности, обучающая игра, высшее учебное заведение, преподавание английского языка.