

УДК 372.881.1

DOI <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2020.73-1.35>**К. А. Борін**кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри викладання другої іноземної мови
Запорізького національного університету

КОМУНІКАТИВНА ГРА ЯК МЕТОД НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

Стаття присвячена аналізу використання комунікативних ігор як методу підвищення ефективності засвоєння навчального матеріалу на занятті з іноземної мови у вищій школі. Основне призначення таких ігор полягає в організації іншомовного спілкування у процесі вирішення поставленого комунікативного завдання або проблеми та в обміні інформацією у процесі спільної мовленнєвої діяльності. Отже, комунікативна гра як метод навчання на заняттях з іноземної мови у вищій школі позитивно сприяє засвоєнню навчального матеріалу, розвитку творчого потенціалу студентів, позитивних якостей особистості й активної життєвої позиції студентів у колективі та суспільстві. Варто зауважити, що комунікативні ігри є важливою складовою частиною навчального процесу у вищій школі, потужним інструментом кожного викладача, що дає можливість зробити заняття з іноземної мови більш ефективним, захоплюючим, дозволяють урізноманітнити монотонну аудиторну роботу. Завдяки грі у студентів розвивається творча уява, на якій і базується будь-яка творча діяльність, що є ще однією особливістю та складовою частиною комунікативної гри.

Варто підкреслити, що комунікативна гра складається з таких компонентів, як ціль, мотив, спосіб та засіб досягнення цілі, умови проходження та кінцевий результат. Основною метою комунікативної гри є вдосконалення комунікативної компетенції, що розуміється як здатність і реальна готовність до спілкування відповідно до цілей, галузей і комунікативних ситуацій, готовність до мовної взаємодії і взаєморозуміння, що проявляється на репродуктивному (адекватно розуміти інформацію, відтворювати текст, володіти різними видами читання тощо) і продуктивному рівнях (створювати тексти різних стилів і жанрів, володіти монологічним та діалогічним мовленнями тощо).

Отже, гра є найбільш зрозумілим способом взаємодії викладача та студента, який наближує процес засвоєння навчального матеріалу до реальних комунікативних ситуацій та сприяє активності студентів. Завдяки іграм студенти залучені передусім до процесу гри та не звертають уваги на навчальний матеріал, що робить процес навчання вільним і ефективно розвиває комунікативну компетенцію.

Ключові слова: вища школа, процес навчання, комунікативна гра, іншомовне спілкування, міжкультурна комунікація, мовленнєва діяльність, мотивація, моделювання ситуації.

Постановка проблеми. Початок другого десятиліття XXI ст. характеризується комплексом актуальних для людства проблем, що потребують негайного вирішення. До таких належить процес глобалізації, що прогресує та дає можливість розширення взаємозв'язків між країнами та їхніми культурами. Іноземна мова, яка сприяє вербальному порозумінню громадян різних країн, є важливим засобом міжкультурного спілкування, який дозволяє вільно та комфортно почувати себе у країні, мова якої вивчається. З метою більш ефективної активізації навчальної діяльності студентів на заняттях з іноземної мови широко застосовуються комунікативні ігри. Ігрова діяльність як метод навчання на заняттях з іноземної мови у вищій школі позитивно сприяє засвоєнню навчального матеріалу, розвитку творчого потенціалу студентів, позитивних якостей особистості й активної життєвої позиції студента в колективі та суспільстві [2].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питанню комунікативної гри як методу нав-

чання іноземної мови присвячені праці вітчизняних та закордонних учених і педагогів, серед яких Л.С. Лещенко, Є.І. Пасова, А.В. Конишева, О.С. Прутченкова, А.Н. Леонтьєва, Г.К. Селевко, С.А. Шмакова, Дж. Брунера, К. Джонсона, В.В. Причини, В.В. Довіна, Г.В. Горіна та інші.

Мета статті. Стаття присвячена аналізу використання комунікативних ігор як методу підвищення ефективності засвоєння навчального матеріалу на заняттях з іноземної мови у вищій школі.

Виклад основного матеріалу. Комунікативна гра являє собою різновид навчальних завдань. Основне призначення таких завдань полягає в організації іншомовного спілкування у процесі вирішення поставленого комунікативного завдання або проблеми, в обміні інформацією під час спільної мовленнєвої діяльності. Під час такої гри зазвичай виникає дискусія, оскільки у процесі обговорення певної теми здебільшого виникають відмінності в поглядах учасників гри [4].

Комунікативна гра – це слушна нагода для активної взаємодії студентів, їхньої самореалізації на заняттях з іноземної мови [1, с. 779]. Отже, видатний учений Л.С. Виготський виділяє декілька переваг використання комунікативних ігор на занятті з іноземної мови:

- комунікативна гра дозволяє учасникам об'єктивно оцінити свої можливості і переконатися в тому, що гарно спілкуватися є досить важливим умінням, що дозволяє не тільки правильно оцінювати мовленнєву ситуацію, але і відповідно до цього будувати своє висловлювання;

- процес навчання в комунікативній грі стає моделлю процесу спілкування, хоча ігрова ситуація не дорівнює реальному спілкуванню, але в ігровій діяльності зберігається деяка умовність, так звана «вигадана ситуація»;

- комунікативні ігри надають можливість навчати студентів міжособистісному спілкуванню, а також обирати оптимальні засоби врегулювання конфліктних ситуацій, тому що студенти також співвідносять свої дії з діями інших гравців, тобто співпрацюють [1, с. 779].

Видатний лінгвіст і освітній діяч Є.І. Пасов розглядає комунікативну гру як потужний стимул до опанування іноземної мови, ефективний прийом і універсальний засіб в арсеналі викладача, за допомогою якого можна перетворити навчання на захоплююче й улюблене заняття [5, с. 223].

Отже, комунікативна гра складається з таких компонентів, як ціль, мотив, спосіб та засіб досягнення цілі, умови проходження, кінцевий результат. Основною метою комунікативної гри є вдосконалення комунікативної компетенції, що розуміється як здатність і реальна готовність до спілкування відповідно до цілей, галузей і комунікативних ситуацій, готовність до мовної взаємодії і взаєморозуміння, що проявляється на репродуктивному (адекватно розуміти інформацію, відтворювати текст, володіти різними видами читання тощо) і продуктивному рівнях (створювати тексти різних стилів і жанрів, володіти монологічним та діалогічним мовленнями тощо) [8, с. 53].

Методист О.Ю. Симонова у своїй роботі «Комунікативна гра як спосіб організації учнів на основі їх соціалізації і особистісного самовизначення» виділяє такі здібності, які допомагає сформувати і розвинути комунікативна гра:

- рефлектувати (бачити проблему, аналізувати зроблене – чому вийшло, чому не вийшло, бачити складнощі та помилки);
- ставити й утримувати цілі;
- планувати (складати план своєї діяльності);
- моделювати (представляти спосіб дії у вигляді схеми-моделі та виділяти головне);
- проявляти ініціативу під час пошуку способу вирішення завдання;

- вступати в комунікацію (взаємодіяти під час вирішення завдання, обстоювати свою позицію, приймати чи аргументовано відхиляти думки інших учасників) [7].

Учена Т.А. Федосєєва виокремлює декілька класифікацій комунікативних ігор за провідним видом мовленнєвої діяльності, яка задіяна у грі: рецептивні (читання або слухання), продуктивні (письмо або говоріння) або рецептивно-продуктивні. Наступною є класифікація за формою реалізації мовлення: письмові, усні та комплексні. За кількістю учасників існують діалогічні, монологічні, полілогічні та змішані комунікативні ігри. За структурно-змістовою моделлю можна виокремити розповідні, описові, аргументативні та змішані. За стилем висловлювання існують такі комунікативні ігри, як розмовні, офіційно-ділові, публіцистичні та художні [10, с. 91].

Однією з особливостей комунікативної гри можна назвати підготовлений, заздалегідь відпрацьований і доведений до автоматизму мовний матеріал. Ця умова є необхідною на початковому етапі навчання іноземної мови, інакше комунікативна гра виявиться непосильною, отже, набуває дедалі більшого поширення так звана трифазова форма виконання завдань, орієнтованих на комунікацію. Її поділяють на три етапи:

- підготовчий;
- виконавчий;
- підсумковий [3, с. 55–89].

Комунікативна гра може бути побудована на різних джерелах, як-от аудіо- або відеотексти, малюнки, фотографії тощо. В основній частині висловлювання викладача на етапі настанови до гри можуть бути залучені відповідні фрагменти текстів, малюнки, схеми, відеофрагменти тощо. Це означає, що комунікативно-ігрова діяльність може бути організована з використанням різного роду зорової, слухової та зорово-слухової наочності. У цьому разі інформація передається за допомогою знакових систем.

Як влучно зазначає дослідниця І.П. Фарман, яка розглядає уяву як складну форму психічної діяльності, щоби мати змогу створювати уявні складні комбінації, моделювати процеси, завдяки яким дійсність постає більш складною та багатою, необхідна розкутість свідомості та сміливість уяви. А процес гри – це спосіб формування і прояви здатності уяви [9, с. 215].

Варто зазначити, що завдяки грі у студентів розвивається творча уява, на якій і ґрунтується будь-яка творча діяльність, що є ще однією особливістю й основою гри.

Але комунікативна гра, на думку психологів та викладачів, має такий недолік: якщо студент не хоче залучитися до гри, то процес навчання не відбувається. Мотивація участі у грі, таким чином, відіграє одну з найважливіших ролей в успішності проведення такої діяльності.

Отже, комунікативна гра – це спеціально організоване викладачем спілкування у процесі вирішення поставленого комунікативного завдання або проблеми, яке передбачає обмін інформацією під час спільної мовленнєвої діяльності, коли студенти набувають певного комунікативного досвіду та розвивають уміння діалогічного або монологічного мовлення.

Висновки і пропозиції. Комунікативні ігри є важливою складовою частиною навчального процесу у вищій школі, потужним інструментом кожного викладача, що дає можливість зробити заняття з іноземної мови більш ефективним, захоплюючим, дозволяють урізноманітнити монотонну аудиторну роботу. Гра є найбільш зрозумілим способом взаємодії викладача та студента, який наближує процес засвоєння навчального матеріалу до реальних комунікативних ситуацій і сприяє активності студентів. Завдяки іграм студенти залучені передусім до процесу гри та не звертають уваги на навчальний матеріал, що робить процес навчання вільним і ефективно розвиває комунікативну компетенцію. Варто зазначити, що гра на занятті з іноземної мови підвищує рівень культури професійного спілкування майбутнього фахівця, що позитивно впливає на якість навчального процесу.

Список використаної літератури:

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. *Вопросы психологии*. Москва, 2004. 779 с.
2. Єфімова О.М. Рольові ігри в методиці викладання англійської мови : вебсайт. URL: <http://confesp.fl.kpi.ua/ru/node/1140> (дата звернення: 09.09.2020).
3. Конишева А.В. Игровой метод у навчанні іноземних мов. Санкт-Петербург : Каро, 2008. С. 55–89.
4. Новый словарь методических терминов и понятий : теория и практика обучения языкам. Москва : ИКАР, 2009. 446 с.
5. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. Москва : Просвещение, 1991. 223 с.
6. Прутченков О.С. Соціально-психологічний тренінг міжособистісного спілкування. Москва, 1991. С. 45.
7. Симонова О.Ю. Коммуникативная игра как способ организации учащихся на основе их социализации и личностном самоопределении. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35508722> (дата звернення: 09.09.2020).
8. Степанова Е.А. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку. *Иностранные языки в школе*. Москва : Просвещение. 2008. № 2. С. 53.
9. Фарман И.П. Воображение в структуре познания. Москва : ИФРАН, 1991. 215 с.
10. Федосеева Т.А. Коммуникативная игра: Теория и практика обучения. Новокузнецк : РИО КузГПА, 2002. 91 с.

Borin K. Communicative game as a method of teaching foreign languages in high school

The article focuses on analysis of the use of communicative games as a method of increasing the efficiency for better assimilation of the learning material during the lesson of a foreign language in high school. The main purpose of these games is concentrated on the organization of foreign communication during the solving this aim or a problem and on the information exchange by common speech production. The communicative game as a teaching method encourages learning, development of students' creativity and positive features of personality as well as active attitude of a student to a team or society accordingly. It should be mentioned that the communicative game is a fundamental component of teaching process in high school and a powerful tool of each teacher that provides the opportunity for effective, exciting studying diversifying a monotone work in the classrooms. It should be noticed that the game contributes into students' imagination which is the base of every creative activity. The development of creative imagination is another particular quality and component of every communicative game.

It should be emphasized that the communicative game consists of such components as an aim, a method, an approach, a way of achieving the goal, a subject and a result. The main purpose of the communicative game is the development of the communicative competence which is manifested in ability and readiness for speaking according to the tasks and communicative situations. The communicative game also enables language interaction and understanding appearing in a reproductive (to understand information appropriately, to reproduce the text, to read differently, etc.) and productive levels (to build up texts of various styles and genres).

Summarizing the main points of the article it must be noted that the communicative game is the most comprehensible way of interaction between a teacher and a student which brings learning process closer to real situations and communication contributing to students' activity. Due to the games the students pay attention to the process of playing rather than to the educational material that makes learning natural. Such approach can effectively develop the communicative competence.

Key words: *high school, learning process, communicative game, foreign communication, intercultural communication, speech production, motivation, simulation method.*