

## **АКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

У наш час все більше і більше розширюються зв'язки України із зарубіжними країнами, відповідно інтерес до вивчення англійської мови не припиняє зростати.

Розвиток України як самостійної держави з ринковою економікою ставлять перед освітою низку специфічних завдань, обумовлених необхідністю підготовки молоді до життя та професійної діяльності в нових соціально-економічних умовах.

Ефективність навчання безпосередньо залежить від доцільності добору і використання різноманітних, найбільш адекватних навчальній темі методів навчання, а також від активізації всього навчального процесу.

На практиці буває важко визначити чіткі межі між різними методами навчання: вони перетинаються, доповнюють один одного, складаються в комплексний “пакет”, систему прийомів, за допомогою яких педагог і учні реалізують поставлені цілі.

Універсальних рекомендацій щодо складу і застосування методів навчання не існує. Педагог самостійно приймає рішення про використання того чи іншого методу на основі свого власного досвіду, врахування особливостей учнівської аудиторії з метою максимальної ефективності процесу навчання.

У світовій методичній скарбниці вчителів іноземної мови є великий набір способів оптимізації навчальної діяльності, в тому числі й ігри, які, адаптувавши до навчальної програми, можна успішно використовувати під час вивчення іноземних мов.

Гра належить до активних методів навчання. Ігрові вправи дозволяють організувати ціленаправлену мовленнєву практику іноземною мовою, тренувати та активізувати навички та вміння монологічного та діалогічного мовлення в рамках тієї чи іншої гри, навчають різних типів взаємодії партнерів

у спілкуванні, формуванню та формулюванню різноманітних функціональних типів висловлювання (опису, повідомленню, доказам). Мета кожної гри – це мовленнєве тренування іноземною мовою. Викладач повідомляє студентам мету гри, що налаштовує їх на виконання різноманітних дій, а іноземна мова стає засобом для їх виконання; таким чином складається основа для практики іншомовної мовленнєвої діяльності (говоріння, письма, аудіювання, читання тощо). Ефективність гри забезпечується не стільки її оригінальністю, скільки вмільм залученням її до цілісної методичної системи навчання. Характерною рисою активних методів навчання є високий рівень взаємодії вчителя і учнів.

Ігри періодично висвітлюються в методичній літературі, оскільки викликають інтерес викладачів іноземної мови своєю розважальністю, навчаючою дією, можливістю використання як засобу емоційної розрядки, мотивації навчальної діяльності, з метою тренування, для контролю знань і навичок учнів.

Найбільш поширеними активними методами навчання є ділові ігри, рольові ігри, словесні ігри, та проведення в ігрових формах тематичних дискусій, конференцій, диспутів, круглих столів.

*Ділова гра* – це в певному розумінні репетиція соціальної діяльності людини. Цей метод дає можливість „програвати” будь-яку конкретну ситуацію в дії, що допомагає краще розуміти поведінку людини, визначати спонукальні сили діяльності в ту чи іншу мить реальної події. Моделювання в діловій грі типових ситуацій створюють умови максимального наближення до виробничих процесів різних видів професійної діяльності. В основі ділової гри лежать загальні ігрові елементи: наявність ролей; ситуація, в якій відбувається реалізація ролей; різні ігрові предмети. Ділова гра відрізняється від інших ігор індивідуальними рисами, без яких вона не буде вважатись діловою: моделюванням ситуацій, наближених до реальних умов професійної діяльності; поетапним розвитком, в результаті якого виконання попереднього завдання впливає на виконання наступного; наявністю конфліктних ситуацій; необхідністю колективної діяльності учнів, що виконують свої ролі; описанням

об'єкта ігрового імітаційного моделювання; контролем часу; системою оцінювання ходів і результатів гри; правилами, що регулюють хід гри; елементом суперництва.

Послідовність розробки ділової гри іноземною мовою повинна включати в себе дев'ять основних моментів: (1) визначення проблеми, теми, змісту та навчальної мети гри; (2) визначення ознак професійної діяльності для моделювання; (3) визначення основних етапів та динаміки гри; (4) визначення ролей та функцій її учасників; (5) підготовка сценарію; (6) визначення правил гри; (7) розробка системи критеріїв оцінок результатів; (8) розподіл ролей між гравцями; (9) складання інструкцій для організатора гри, арбітрів, суддів тощо.

*Рольова гра* – гра з одним або кількома партнерами, головним призначенням якої є створення умов для надання можливості учасникам діяти в межах запропонованих ролей.

Рольова гра, як методичний прийом навчання іноземних мов, одержала широке застосування у практиці. Вона допомагає активізувати мову, формує в учнів уміння самотійно висловлювати свої думки, виховує в них почуття впевненості в собі, сприяє створенню позитивного психологічного мікроклімату на уроці, залучає до активної мовленнєвої діяльності всіх партнерів.

Рольові ігри, як правило, поділяються на імітаційні та операційні. Під час імітаційної гри імітується діяльність будь-якої організації, установи тощо. Операційні ігри допомагають відпрацьовувати виконання конкретних, специфічних операцій, що стосуються різних професій.

Прикладом імітаційної рольової гри може стати гра під назвою „Персонал для компанії”.

Мета: практика письмового та усного мовлення з подальшою дискусією.

Правила гри: гравцям пропонується завчасно скласти письмові характеристики відомих людей, а потім відібрати з запропонованого переліку персонал для компаній різних напрямків.

Прикладом операційної рольової гри є гра під назвою „Репортаж для газети”.

Мета: практика складання індивідуального або колективного типу повідомлення.

Правила гри: гравцям пропонуються схеми різноманітних подій у вигляді коротких повідомлень, серії фотографій або відеокліпів. Задача гравців – скласти розгорнуті повідомлення – репортажі для газети.

Серед великої різноманітності ігор особливе місце займають словесні ігри (Word Games). Вони входять в розряд розважальної еніматики або Language Puzzles.

*Словесні ігри* зорієнтовані на вдосконалення пізнавальних здібностей учнів і спрямовані на усвідомлення та закріплення матеріалу, його використання в нових умовах. Вони розвивають сприйняття, спостережливість, увагу, пам'ять, емоції та почуття, волю й інші психічні процеси і якості особистості, розширюють ерудицію, вчать працювати зі словником, дають можливість заглиблюватися в тонкощі мови, але при цьому не втрачають своєї розважальності. У ці ігри грають з метою змагання, групами та індивідуально, в письмовій чи усній формі, із застосуванням наочності або без неї. До цієї групи входять: *анаграми* (це слова або словосполучення, утворені перестановкою букв, які складають інші слова чи словосполучення), *паліндроми* (слова, які читаються однаково зліва направо і справа наліво), *метаграми* (загадки, в яких одна буква слова замінюється іншою, в результаті складається ланцюжок метаграм, який з'єднує задані слова), *логогрифи* (від загаданого слова треба утворити нові слова шляхом перетворення і відкидання окремих букв або складів), *кросворди*, *чайнворди* (різновид кросворда, в якому слова розміщені одне за одним, а кінець попереднього слова є початком наступного), *файнворди* (складаються з декількох клітинок, що заповнені буквами, - ключем до розгадки), *ребуси* (слова або фрази зображені комбінацією букв, фігур, знаків), *арифмографи* (відгадування слів чи тексту, де букви зашифровані цифрами), *шаради* (загадки, що подаються в образних сценах).

В окремих випадках досить ефективним методом навчання іноземним мовам є *тематичні дискусії*. Дискусія, вміло організована педагогом, викликає в учнів підвищений інтерес при вирішенні гострих та неординарних питань. Зміст діяльності учасників дискусії ґрунтується на обговоренні певного явища та події, позитивно впливає на розвиток логічного мислення та формує вміння критично оцінювати і точно вирішувати актуальні проблеми.

Досить поширеною формою у навчанні іноземних мов у вищих навчальних закладах є *конференція*. Тема конференції, як правило, визначається сучасними вимогами професійного середовища до фахівців.

Цікавою і корисною формою навчання є *диспути*. Участь у них розвиває мовлення, вміння виділяти головне, відстоювати власні переконання тощо. Для участі в диспуті бажано запросити спеціалістів з обговорюваної проблеми, а для підготовки доцільно залучити викладачів різних навчальних дисциплін.

Не менш ефективною формою навчання є *круглий стіл*. В основі цього виду роботи лежить колективне обговорення актуальної для її учасників проблеми. У процесі колективної роботи учні разом із запрошеними обмінюються досвідом, вчать вести дебати, переконувати, аналізувати, вислуховувати співрозмовника та формулювати запитання.

Отже, розглянувши та проаналізувавши вищезазначені активні форми та методи навчання, можна зробити певні висновки: використання гри, як способу оптимізації навчальної діяльності під час навчання іноземним мовам, значно активізує якість підготовки особистості, керує ціленаправленою мовленнєвою практикою учнів на основі іноземної мови, тренує і активізує в її межах навички та вміння монологічного та діалогічного мовлення, та різних типів взаємодії партнерів у спілкуванні.

Використання гри на уроках іноземних мов забезпечує можливість застосування набутих навичок і знань в реальних життєвих та навчальних ситуаціях; розвиток цільових навичок поведінки (самостійної творчої діяльності, роботи в малих групах); можливість отримувати знання як на груповому так і на індивідуальному рівнях.