

Семенішин Олена
Київський кооперативний інститут бізнесу і права
19fmad.o.semenyshyn@std.npu.edu.ua
<https://orcid.org/0000-0002-1364-8397>

СТРАТЕГІЯ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЗА ПРОФЕСІЙНИМ СПРЯМУВАННЯМ У ВНЗ

***Summary:** The ability to communicate effectively is not only an important aspect of training future professionals, but also a basic principle for the selection of methods and techniques for the successful development of students' communicative competence. The strategy of active learning is gaining more popularity, which allows to create an English-speaking environment and develop not only the communicative abilities of the student, but also the ability to make decisions. One of the most effective forms of implementing an active learning strategy is the use of the game method.*

***Key words:** communicative competence, active learning, learning strategy, game method, role-playing games.*

Тенденційним для сучасної системи опанування іноземними мовами є застосування методів та прийомів комунікативного підходу. Вміння ефективно комунікувати є не лише важливим аспектом підготовки майбутнього фахівця, але й основним принципом для відбору методів і прийомів формування успішного розвитку комунікативної компетенції студентів. Відповідно, основними завданням викладача ВНЗ є формування та розвиток діалогічних вмінь студентів, фонетичних та граматичних навичок, збільшення словникового запасу. Ефективність кожного заняття залежить від єдності викладача і студентів в спільному інформаційному просторі, де мотивація навчитися і практично використати знання – це не вимога, а особисте прагнення студента.

Більшої популярності набирає стратегія активного навчання, яка дозволяє створити англomовне середовище і розвивати не лише комунікативні здібності студента, але й вміння приймати рішення. Однією з найефективніших форм реалізації стратегії активного навчання є використання методу ігор.

Гра – це ситуативна мовленнєва вправа, яка вимагає використання вивчених лексико-граматичних структур, сприяє розвитку уяви та творчих здібностей студентів. К. Ушинський в дослідженнях для формування власної педагогічної системи радив втілювати у реальність окремі ігрові моменти, цікаві завдання аби зробити процес важкого навчання зрозумілішим і доступнішим.

Залучення ігрового елемента в аудиторії дозволяє не лише опрацювати вивчений лексичні чи граматичні конструкції, а й позбавляє страху у використанні іноземної мови для професійного спілкування. Гра допомагає засвоїти інформацію емоційно та інтелектуально, а потім і систему відносин між людьми. В процесі гри задіяна інтелектуальна, емоційна, волюва та комунікативна сторона особистості.

У своїй роботі досліджуючи ігри та їх використання у навчанні Джилл Хадфілд виокремила лінгвістичні (зорієнтовані на правильне використання мовних законів) та комунікативні (зорієнтовані на успішний обмін інформацією). На думку дослідниці, важливо залучати в роботі ігри, які сприятимуть розвитку комунікативних вмінь, а саме: відновлення інформації; сортування, відновлення правильного порядку, розташування; ігри на вгадування; лейблінг; підбір відповідників; настільні ігри тощо.

Гра надзвичайно близька за своєю природою до відтворення реалій життя, а іноді є невіддільною від них. Дихотомія вигаданої проблеми і реальних зусиль щодо її вирішення в грі дозволяє моделювати соціокультурний контекст. За допомогою вироблення стратегії і моделей поведінки студент може декілька разів програти ситуацію міжкультурного конфлікту, що формує не лише комунікативні вміння, а й сприяє формуванню міжкультурної компетенції майбутніх фахівців. У сучасних умовах відбувається розширення міжкультурної комунікації, яка передбачає врахування культурних особливостей різних національних та релігійних структур. За допомогою рольової гри навчальний процес поєднується з реальним спілкуванням, а мовні одиниці вживаються в поєднанні з використанням паралінгвістичних засобів в мовній комунікації. Залучення рольових ігор у вивченні іноземної мови за професійним спрямуванням дає змогу практикувати студентам як елементарний комунікативний акт (покупка, знайомство, привітання), так і складний комунікативний акт, що складається із серії елементарних актів (вибір подорожі у туристичному агентстві, співбесіда у компанії, нарада щодо маркетингу).

Форми рольових ігор можуть бути різноманітними: презентація, інтерв'ю, співбесіда, нарада, дебати, заочна подорож, прес-конференція, круглий стіл тощо.

Результативним стане і використання настільних ігор у вивченні іноземної мови за професійним спрямуванням, адже вони допоможуть розвинути мовлення та навчитись говорити швидко та правильно. Відомі і популярні настільні ігри з легкістю можна адаптувати відповідно до особливостей професійної лексики чи тематики.

Використання сучасних надбань технічного розвитку сприяло розвитку нового різновиду ігор, тому у власній класифікації ігор вчені Г. Льюїс та Г. Бедсон виокремлюють комп'ютерні ігри. Часто такий вид ігор пропонують для формування навичок читання та письма. Найкориснішими є комп'ютерні ігри, які матимуть сюжетний елемент. Їх особливістю є те, що гравець визначає розвиток сюжету, від його рішень залежить не тільки кінець гри, але й життя головних персонажів. Сюжетні комп'ютерні ігри розвивають лексичний запас, використання різноманітних граматичних конструкцій, покращують сприйняття мови на слух. Наприклад, розробки комп'ютерних ігор студії Telltale Games, які є кінематографічними історіями з правом вибору («Game of Thrones», «The Walking Dead», «The Last of Us»).

Отже, використання активної стратегії навчання іноземної мови за професійним спрямуванням зумовлена необхідністю формування висококваліфікованого фахівця, який повинен вільно спілкуватися та здобувати інформацію з новітньої фахової англомовної літератури. Використання ігор чи ігорих елементів на заняттях іноземної мови допомагає студентові подолати комунікативні бар'єри.

ЛІТЕРАТУРА

1. Колесникова О. А. Рольовые игры в обучении иностранным языкам. Иностранные языки в школе. 2009. №4. С.38 – 42.
2. Hadfield J. Advanced Communication Games. Edinburgh: Pearson P T R, 1997. 106 p.
3. Lewis G. Games for Children. OUP Oxford, 1999. 149 p.
4. Littlewood W. Communicative Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 1981. 122 p.