

УДК 37.016+811.161.2

К. І. ПРИХОДЧЕНКО (д-р пед. наук, проф.)
Донецький національний технічний університет,
М. Є. РОМАНЕНКО (викладач)
Донецький інститут залізничного транспорту

ВПЛИВ ГРИ ЯК ІНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ НА ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ ЗДАТНОСТЕЙ СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС ЗАНЯТЬ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

У статті доведена необхідність використання під час занять з англійської мови такого інтерактивного методу навчання, як гра. На думку авторів, саме гра сприяє не тільки формуванню та вдосконаленню мовних та письмових знань, вмінь та навичок, але й впливає на розвиток творчих здатностей навчаючих.

Ключові слова: гра, творчі здатності, англійська мова.

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку вищої школи особливу актуальність набуває її інтегрування в міжнародну систему освіти, в тому числі в сфері навчання іноземних мов. Вивчення можливостей застосування інтерактивних методів, які впливають на розвиток творчих здібностей студентів, допомагають викладачу створити творчу атмосферу на заняттях, а головне сприяють розвиненню творчої особистості студента, у сучасному контексті навчання іноземних мов є дуже важливою сферою дослідження. Сучасний етап вивчення іноземної мови зорієнтований не тільки на здобуття знань, вмінь та навичок, а й на пошуки інноваційних підходів до організації занять і форм навчання з метою розвитку особистості людини, яка б відзначалася творчою індивідуальністю. Тому перед викладачем стоїть завдання не тільки повідомити тему заняття, перевірити домашнє завдання, а й дізнатися про рівень активності у тієї чи іншої ситуації, запропонованої викладачем, і створити таке розвивальне середовище, де б студенти могли та хотіли проявити свої потенційні можливості, могли б розвивати творчі здатності.

Мета та завдання статті полягають у дослідженні використання гри як інтерактивного методу навчання під час занять з іноземної мови, її здатність формувати творче середовище, що, в свою чергу, призводить до розвитку індивідуальних можливостей, здібностей, талантів навчаючих, що є невід'ємними складовими творчої особистості.

Для поставленої мети слід вирішити наступні завдання:

- вивчити творчі засади гри як інтерактивної термінології;
- розглянути основні класифікації дидактичних ігор;
- вказати шляхи її застосування в процесі викладання англійської мови студентам непрофільного ВНЗ.

Наукові розробки проблеми. Найпоширенішим методом інтерактивного навчання є гра. Вона використовувалася з давніх-давен. Зазначена проблема хвилювала багатьох дослідників, зокрема Г.Аврахову, І.Боберського, В.Верховинця, С.Гайдучку, В.Гнатюка, Т.Самотулку, О.Суховерську, О.Федоренку тощо [1-29].

Так, швейцарський психолог Е.Клаперд сформулював ідею про розвиток саморозгортання задатків через механізм гри та наслідування. У вітчизняній педагогіці та психології розробкою теорії гри займаються М.Бахтін, П.Блонський, Л.Виготський, А.Леонт'єв, А.Макаренко, Б.Ельконін та інші [3; 5; 7; 13; 14; 29]. Учені та практики сходяться на думці про те, що гра є ведучим видом діяльності, що саме в ній можливо знайти резерви, які дозволяють ненасильницьки здійснити адекватний розвиток мислення. Д.Кавтарадзе визначає гру як спосіб групового діагностичного дослідження діяльності, як школи життя та практики розвитку навчаючих. В.Сухомлинський наголошував: «Дитина має справжнє емоційне і інтелектуальне життя тільки тоді, коли вона живе в світі ігор, казки, музики, фантазії, творчості. Без цього вона не краща за здавлену квітку» [26, с. 49].

На думку Й.Гейзинги, творчість, як і будь-яка діяльність, виникає і розгортається у грі та як гра. Л.Галіцина наголошує, що «необхідною умовою гри, як і будь-якої творчості є спонтанне і розкуте вивільнення «енергії» [8, с.5]. «Сенсорний розвиток навчаючого в дидактичній грі відбувається в нерозривному зв'язку з розвитком логічного мислення як

пізнавального процесу словесно-логічного, наочно-дієвого, сенсорно-моторного вияву» [16, с. 130].

Основний зміст статті. Використання інтерактивних технологій можна вважати новою педагогічною модою. Проте – гарною і корисною, оскільки вона викликана неможливістю і небажанням навчати лише через запам'ятовування.

Слово інтерактив (пер. з англійської *inter* — взаємний, *act* - діяти) означає взаємодіяти. Інтерактивний метод – це спосіб взаємодії через бесіду, діалог. «Інтерактивне навчання – це навчання в режимі діалогу, під час якого відбувається взаємодія учасників педагогічного процесу з метою взаєморозуміння, спільного вирішення навчальних завдань, розвитку особистих якостей навчаючих» [8, с. 15]. Звідси, інтерактивні методи навчання є найбільш цікавими та ефективними. Під час інтерактивного навчання студент стає не об'єктом, а суб'єктом навчання, він відчуває себе активним учасником подій і власної освіти та розвитку. Це формує внутрішню мотивацію до навчання та спонукає до саморозвитку та самоспостереження. У зв'язку з цим найефективнішими є заняття, побудовані за традиційною методикою із застосуванням елементів інтерактивного навчання. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язування проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Граючи, студенти вчаться застосовувати свої знання та вміння на практиці, користуватися ними в різних умовах. Гра – це самостійна діяльність, в якій навчаючі вступають у спілкування з однолітками. Їх об'єднує спільна мета, спільні зусилля до її досягнення, спільні переживання. Ігрові переживання залишають глибокий слід у свідомості та сприяють формуванню добрих почуттів, благородних прагнень, навичок колективного життя. В ігровій діяльності відбувається істотна перебудова поведінки – вона стає довільною. Під довільною поведінкою необхідно розуміти поведінку, яка здійснюється у відповідності з образом і контролювану шляхом зіставлення з цим образом як етапом.

Ефективність руху, як і його організація істотно залежать від того, яке структурне місце займає рух у здійсненні тієї ролі, яка виконується.

Гра являє собою першу доступну для студента форму діяльності, яка припускає свідоме виховання та вдосконалення нових дій.

Людина в грі, виконує як би дві функції; з одного боку вона виконує свою роль, а з іншого - контролює свою поведінку. Довільна поведінка характеризується не тільки наявністю зразка, але й наявністю контролю за виконанням цього зразка.

Гра має значення і для формування дружнього колективу, і для розвитку самостійності, і для виховання позитивного ставлення до праці і ще для багато чого іншого. Всі ці виховні ефекти спираються на вплив гри на психічний розвиток, на становлення особистості.

«За характером використовуваного матеріалу дидактичні ігри умовно діляться на ігри з предметами, настільно-друковані та словесні. За розвиваючою спрямованістю – ігри-вправи, ігри-змагання, образно-рольові, сюжетно-рольові, пізнавальні, режисерські, ігри-фантазування, сюжетно-відображальні» [16, с. 130].

Ігри класифікують за різними ознаками: за цілями, за кількістю учасників, за характером відображення дійсності. Виділені, зокрема, імітаційні, символічні та дослідницькі ігри.

Семенов В.Г. виділяє кілька видів ігор:

- «- інтерактивні ігри з опосередкованим впливом на студента – ребуси, кросворди;
- інтерактивні ігри з безпосереднім впливом на студента – сюжетно-рольові ігри;
- не інтерактивні ігри – індивідуальні ігрові завдання» [10, с. 6].

Розглянемо детальну класифікацію ігор. Ділова гра моделює ситуацію епохи становлення, наприклад, Великобританії згідно до зазначеної історичної обстановки, студент отримує в ній роль нашого сучасника або нащадка, котрий досліджує історичні події (археолога, письменника, журналіста). При цьому явно простежується два підвиди такої гри.

Один з них – гра-обговорення, в процесі якої відтворюється уявлювана ситуація сучасності з суперечкою, дискусією. Така гра будується на навчальному діалозі, але навіть при певній програмі діяльності проводиться з великою часткою імпровізації навчаючих.

Інша форма ділової гри – гра-дослідження, яка будується на уявній ситуації сучасності,

яка вивчає минуле, але, на відміну від попередньої форми, заснована на індивідуальних діях «героя», який пише лист, фрагмент книги, газетну статтю, наукову доповідь про ту чи іншу історичну подію країни, яка вивчається.

Ретроспективна гра моделює ситуацію, котра ставить навчаючих у позицію очевидців та учасників подій в минулому, кожен отримує роль представника певної суспільної групи або навіть історичної особистості, яка є характерною та значною, наприклад, для США. Головною ознакою гри такого типу є «ефект присутності».

Студент для такої гри, як правило, вигадує ім'я, факти біографії, професію, соціальне становище свого «героя», і навіть у ряді випадків готує костюм, продумує зовнішній вигляд. При цьому він повинен мати уявлення про характер, почуття, думки і погляди свого персонажа. Ретроспективні ігри допомагають «увійти» в історичний час, відчувати колорит епохи, пізнати конкретних людей з їх світорозумінням і вчинками в конкретній історичній ситуації певного часу.

Ретроспективні ігри можна розділити на рольові і нерольові. Рольові ігри ретроспективного характеру ґрунтуються на розігруванні ролей - учасників історичних подій країни, що вивчається, в умовах уявної ситуації минулого. Вони діляться на наступні підвиди: театралізована вистава, театралізована гра і проблемно-дискусійна гра.

Театралізована вистава має чітко позначений і прописаний сценарій, за яким і розігрується, як на сцені театру, дія. Вона відтворює різні образи і картини. Повинні бути всі атрибути театральної постановки, включаючи декорації, костюми акторів. Сенс такої гри для навчаючих полягає не лише у відтворенні минулих епох, але й у подальшому обговоренні цих сцен. Студенти розпізнають час і місце історичного явища і його учасників – представників певних соціальних верств за діями героїв вистави.

У театралізованій грі тексти персонажів пишуть самі навчаючі. Головною її відмінністю є велика частка імпровізації учасників гри. Однак у цій грі театралізована дія все ж наближена до тієї події або явища, які вивчаються. Модернізація минулого тут не допускається. Тому необхідна спільна програма чи сценарій гри, якого дотримуються всі учасники. Даний тип гри відрізняється від театралізованої вистави і великою кількістю залучених в гру учасників. Актором тут може стати будь-який студент.

Створення театралізованих ігор – один із найбільш цікавих для навчаючих видів поетичної творчості. Разом з тим це важливий засіб розумового розвитку. «Якщо ви хочете, щоб студенти творили, створювали художні образи, перенесіть із вогника своєї творчості хоча б одну іскру в свідомість людини» [27, с. 157].

В основі проблемно-дискусійної гри лежить уявлювана ситуація, яка нібито трапилася, при цьому дія будується не за сценарієм, а навколо обговорення важливого питання чи проблеми. У грі передбачається спір учасників, викладач зводить свою роль до мінімуму, ставить проблему і проміжні питання, розподіляє ролі учасників. Студенти ж у цій грі покликані вирішити проблему з позицій своїх персонажів, причому результат рішення заздалегідь невідомий. У підсумку гри може бути прийнято кілька рішень або не прийнято взагалі, але тут важлива участь кожного студента в розробці проблеми.

Нерольові ігри дуже близькі до ігор із зовнішніми правилами, але вони відтворюють події, факти або явища, пов'язані з історією, культурою, традиціями тієї чи іншої країни, з якою відбувається знайомство, і дія гри проходить у далеку епоху. До таких ігор відносяться конкурсні ретроспективні ігри, коли штучно моделюється ситуація минулого, в якій люди певної епохи «демонструють» свою майстерність, досягнення, кмітливість у певному контексті. В такій ігровій ситуації викладач, з одного боку, перевіряє знання студентів на конкурсній основі, з іншого - дає можливість ці знання «застосувати» в умовах імітації ситуації, тим самим поглиблюючи і розширюючи знання про нього. Змагальний дух подібної гри «запалює» студентів, і прагнення до пізнання практично стає безмежним заради вирішення ігрової ситуації.

Викладач англійської мови може виступати в грі в наступних гральних іпостасях:

- інструктора, який зводить свою роль до мінімуму – пояснення правил гри та наслідків ігрових дій;
- судді-рефері, який підтримує хід гри, контролює дотримання ігрових правил, оцінює

діяльність учнів;

- тренера, який дає завдання, робить підказки, надає допомогу по ходу гри, заохочує гравців і підтримує ігрову ситуацію;
- ведучого, який дає імпульс до гри і регулює весь її хід, тримає в своїх руках всі ігрові дії учасників, підводить підсумки і порівнює змодельовану ситуацію з реальною ситуацією.

По ходу того, як англomовні ігри стають більш-менш постійним заняттям студентів, викладач постійно як би відходить на другий план. Але на початку він виступає і як вищий арбітр і як суддя під час виникаючих суперечок і обов'язково активний рядовий учасник ігор. Обов'язкова присутність викладача, який прекрасно володіє предметом [12, с. 7].

При розподілі командних ролей варто робити так, щоб роль допомагала неавторитетним зміцнити авторитет, неактивним - проявити активність, недисциплінованими – стати організованими, студентам, котрі чимось себе скомпрометували – повернути втрачений авторитет, новачкам – проявити себе, подружитися з іншими членами навчальної групи.

У грі необхідно стежити за тим, щоб не з'являлося зазнайство, не з'являлося перевищення влади командних ролей над другорядними. Непокора в грі може зруйнувати гру. Необхідно стежити за тим, щоб у ролі була дія. Роль без дії мертва. Студент вийде з гри, якщо йому нема чого робити. Не можна використовувати у грі негативні ролі, вони прийнятні тільки в гумористичних ситуаціях.

Розвиток ігрової ситуації є також важливою складовою гри. Під таким розвитком ми розуміємо зміну положення гравців, ускладнення правил гри, зміну обстановки, емоційне насичення ігрових дій і т.п. Учасники гри соціально активні, оскільки ніхто з них не знає до кінця всіх способів та дій виконання своїх функціональних завдань у грі. У цьому укладений механізм забезпечення інтересу й задоволення від гри.

Ігрова технологія будується як цілісне утворення, яке охоплює певну частину навчального процесу, об'єднане загальним змістом, сюжетом персонажем. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту. Таке навчання допомагає активізувати пізнавальний процес, засвоювати ряд навчальних елементів, а також сприяє формуванню творчих здатностей навчаючих.

Як приклад, розглянемо вивчення англійської мови із застосуванням інтерактивних методик. В сюжетно-рольових іграх моделюється ситуація типової родини з Великої Британії, яка готується до святкування Дня Подяки. Учасники грають ролі різних членів сім'ї, на яких покладаються певні обов'язки та завдання, які вони повинні вирішити протягом дня.

Під час гри моделюється відповідна ситуація сьогодення, «оживають» і «займаються діяльністю» люди - учасники імпровізованої сім'ї. В такий спосіб гравці мають змогу порівняти моделі поведінки сім'ї української та сім'ї англійської. Адже звичаї, традиції та переконання різних народів та їх менталітет дуже відрізняються одне від одного. Важливо створити під час такого заняття у студентів ігровий стан - специфічне емоційне ставлення до розіграної дійсності. Навчаючі як би наповнюють сім'ю персонажами, які вони самі зображують, в іграх різного типу.

Через розуміння думок, почуттів і вчинків своїх героїв студенти моделюють реальність. При цьому знання, набуті в грі, стають для кожного особисто значимими, емоційно забарвленими, що допомагає глибше зрозуміти, краще «відчути» країну та традиції, які вивчаються.

Метод розігрування ролей – найбільш ефективний при вирішенні таких окремих, досить складних управлінських та економічних задач, «оптимальне рішення яких не може бути досягнуто формульованими методами. Рішення подібних задач є результатом компромісу між деякими учасниками, інтереси яких не ідентичні» [11, с. 104].

Така важка задача вимагає від студента мобілізації всіх умінь, спонукає освоювати і поглиблювати нові знання, розширює його кругозір і, найголовніше, заставляє оволодівати цілим комплексом важливих умінь, в першу чергу, комунікативних, що є дуже важливим аспектом англійської мови. Адже саме діалогічне та монологічне мовлення є важкою складовою іноземної мови. Розвиваються здібності до сприйняття, співпереживання. Але,

насамперед, використання ігрової діяльності на заняттях з англійської мови спонукає до розвитку творчої особисті, розкриває приховані таланти гравців, надихає на подальший розвиток креативного мислення та ставлення тієї чи іншої ситуації.

Ігрова діяльність є активним проявом особистості. В ній гармонізується стан людини, нейтралізуються наслідки стресу, розвиваються творчі здібності, здійснюється здоровий вплив на весь організм, «взаємовідносини із соціальним оточенням спрямовуються у конструктивне русло, полегшується контакт із власною сутністю, з внутрішнім «Я», збільшуються можливості включення до процесу творчої імпровізації з максимально можливою самореалізацією, саморозвитком і самотворчістю, зростають виявлення цілеспрямованої творчої активності, осмислення і визначення можливостей та життєвих цілей» [16, с. 135].

Висновки. Таким чином, підбиваючи підсумки, треба зазначити, що інтерактивні методи навчання є дуже перспективними з точки зору того, що вони допомагають надійніше зрозуміти і засвоїти навчальний матеріал. Одним із значущих методів інтерактивного навчання є гра, яка будує шлях до підвищення ефективності навчально-виховного процесу на заняттях з англійської мови. Гра як елемент технології інтерактивного навчання повинна застосовуватися не тільки для підвищення якості знань з англійської мови, але й для розвитку особистості учня та формування творчих здатностей. Завдяки своїм перевагам, гра є одним з найбільш поширених методів інтерактивного навчання, що спонукає до розвитку прихованих творчих здібностей.

Список використаної літератури

1. Аврахова Г. Гра в залізного ключа (Народні дитячі ігри, пісні та казки в записках Лесі Українки / Г. Аврахова. – К.: Веселка, 1972. – 341 с.
2. Баранов С.П. Педагогика / С.П. Баранов. – М.: Просвещение, 1976. – 367 с.
3. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / сост. С.Г. Бочаров; текст подгот. Г.С. Бернштейн и Л.В. Дерюгина; примеч. С.С. Аверинцева и С.Г. Бочарова. - [2-е изд.]. – М.: Искусство, 1986. — С.7-8, 404.
4. Беспалько В.П. Слагаемые педагогические технологии / В.П. Беспалько. – М.: Педагогика, 1989. – 191 с.
5. Блонский П. Избранные педагогические и психологические сочинения / П. Блонский. – М., 1979. - -
Т. 1-2. - 1979.
6. Боберський І. Рухові ігри і забави / І. Боберський. – Нью-Йорк: «Січовий базар», 1917. – 134 с.
7. Выготский А.С. Избранные психологические произведения / А.С. Выготский. – М.: Наука, 1987. – 528 с.
8. Галіцина Л. Крила для мрії. Літературний практикум: 9-11 клас / Л. Галіцина. – К.: Шкільний світ, 2008. – 112 с.
9. Гнатюк В. Етнографічний збірник Т.ХХVI „Народні оповідання про опришків” / В. Гнатюк. – Львів.: друкарня Наукового Товариства ім. Шевченка, 1910. – 354 с.
10. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории / М.В. Короткова. – М.: Владос-Пресс, 2001. – 256 с.
11. Кукушина В.С. Педагогические технологии / В.С. Кукушина. – Ростов н /Д.: Март, 2002. – 320 с.
12. Кулагина Г.А. Сто игр по истории / Г.А. Кулагина. – М.: Просвещение, 1983. – 240 с.
13. Леонтьев А.Н. Мышление. Философская энциклопедия. Г.3. / А.Н. Леонтьев. – М.: Мысль, 1964. – 45с.
14. Макаренко А.С., "Собрание сочинений в 4-х томах" / А.С. Макаренко. – М.: "Правда", 1987.
15. Пометун О. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика / О. Пометун, Л. Пироженко – К., 2002. – 136 с.
16. Приходченко К.І. Творче освітньо-виховне середовище: теоретичний і практичний концепти: монографія / К.І. Приходченко. – Донецьк: Ноулідж, 2011. – 382 с.
17. Приходченко К.І. Роль народних ігор та забав у формуванні духовних і фізичних якостей особистості / К.І. Приходченко – Донецьк: ДІСО, 2006. – С. 21-28.

18. Приходченко К.І. Гра як метод активного навчання у формуючому творчому освітньо-виховному середовищі / К.І. Приходченко // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах: зб. наук. праць. – 2010. – Вип.6. – С.328-334.

19. Приходченко К.І. Процес соціалізації навчаючих через гру у творчому освітньо-виховному середовищі / К.І. Приходченко // Наукова скарбниця освіти Донеччини. – 2010. – №1. – С. 46-50.

20. Приходченко К.І. Творче освітньо-виховне середовище: лот «гра» / К.І. Приходченко // Донецьк: ДУІШІ, 2011. – 21 с.

21. Приходченко К.І. Роль народних ігор та забав у формуванні духовних і фізичних якостей особистості / К.І. Приходченко // Вісник Донецького інституту соціальної освіти «Серія «Педагогіка. Психологія». – 2005. – Т.1, Вип.1. – С. 23-25.

22. Приходченко К.І. Організація впровадження освітньо-виховного потенціалу ігор в навчальний процес занять з фізичної культури / К.І. Приходченко // Теорія і практика фізичного виховання: науково-методичний журнал. – 2002. – №1. – С.45-50.

23. Самотулка Т. Історія України в іграх / Т. Самотулка. – Київ-Нью-Йорк, 1995. – 348 с.

24. Селевко Г.К. Игровые технологии / Г.К. Селевко // Школьные технологии. – 2006. – №4. – С. 23-42.

25. Суховерська О. Рухові забави й ігри / О.Суховерська. – Львів, 1924. – 417 с.

26. Сухомлинський В. Гаряча квітка: повне збір. творів / В.Сухомлинський. К.: Веселка, 1978. – . –

Т.3. – 1978. – 649 с.

27. Сухомлинський В.А. Серце віддаю дітям / В.А. Сухомлинський. – К.: Радянська школа, 1972. – 384 с.

28. Федоренко О. Ігри та розваги / О. Федоренко. – К.: Рад. школа, 1957. – 387 с.

29. Эльконин В. Психология игры / В. Эльконин. – М.: Владос, 2001. – 248 с.

Стаття надійшла до редакції 15.12.2012.

Е. И. Приходченко, М. Е. Романенко. Влияние игры как интерактивного метода обучения на формирование творческих способностей студентов на занятиях по английскому языку.

В статье доказана необходимость использования во время занятий по английскому языку такого интерактивного метода обучения, как игра. По мнению авторов, именно игра способствует не только формированию и совершенствованию языковых и письменных знаний, умений и навыков, но и влияет на развитие творческих способностей учащихся.

Ключевые слова: *игра, творческие способности, английский язык.*

K. Prihodchenko, M. Romanenko. Game Influence as One of the Interactive Technique of Training in the Process of Students' Creativity Development during English Lessons.

The given article proves the necessity of usage of such interactive technique of training as a game. According to authors' opinion the game helps not only form and develop linguistic and writing knowledge, skills and abilities, but also influences the creativity development.

Keywords: *game, creativity, English language.*