

А.О. Борисова, канд. психол. наук, проф. (ХДУХТ, Харків)

А.О. Колесник, канд. техн. наук, доц. (ХДУХТ, Харків)

О.О. Манусenkova, доц. (ХДУХТ, Харків)

РОЛЬ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В УСПІШНОМУ ЗАСВОСННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ СТУДЕНТАМИ НЕМОВНИХ ЗВО

Гейміфікація (від англ. «game» – гра) має в освіті величезний потенціал. Всі люди мають вроджене бажання вчитися. Але, на жаль, частіше за все в процесі навчання це бажання вчитися зникає. Очевидно, що повинен бути спосіб допомогти студентам вивчати іноземну мову, використовуючи те, що будь-яка людина робить найкраще – грає. Ось чому багато педагогів вивчають цілий ряд нових інструментів і методів освітньої гейміфікації. Сучасні завдання освіти повинні включати в себе не тільки саму передачу освітнього контенту, але так само процес залучення, стимуляції їх інтересів, збереження уваги і підтримування постійного зворотного зв'язку. Сучасні освітні системи мають за мету не тільки зберегти і зробити більш гнучкою систему зворотного зв'язку між студентом і викладачем, а й створити групову активність і взаємодію між самими студентами.

Метою навчання іноземним мовам у немовному ЗВО є активне володіння фаховоспрямованим іншомовним лексичним матеріалом; читання та розуміння іншомовних текстів з метою отримання необхідної інформації; оволодіння основами іншомовного усного та письмового спілкування. Як показують методичні дослідження, широкі можливості для інтенсифікації навчання іноземним мовам відкриває використання рольових та ділових ігор.

Рольова гра – явище багатфункціональне. У навчальному процесі з іноземної мови вона може виконувати навчальну функцію, оскільки її метою є оволодіння навичками і вміннями діалогічного мовлення в умовах міжособистісного спілкування. Під час рольової гри реалізується мотиваційно-збуджувальна функція, викликаючи потребу у міжособистісному спілкуванні, стимулюючи інтерес студентів до участі в іншомовному спілкуванні. Орієнтуюча функція рольової гри виявляється в тому, що вона орієнтує студентів на планування власної мовленнєвої поведінки та поведінки співрозмовника. Виховна функція реалізується завдяки тому, що рольова гра сприяє формуванню позитивних якостей особистості, активної життєвої позиції студента в колективі та суспільстві.

У сучасній методичній науці рольовою грою називають:

- тематично і ситуативно обумовлені висловлення студентів, які створюються за раніш розробленим сценарієм та демонструють вміння володіти вивченим матеріалом на підсумковому занятті з теми;

- вправу, яка має у своїй структурі мовленнєву ситуацію, ролі, комунікативне завдання, та яка використовується з певною періодичністю на різних етапах формування усно-мовленнєвих навичок і вмінь;

- форму організації навчального процесу, що передбачає активне спілкування студентів один з одним на фоні мовленнєвих ситуацій, які утворюють зв'язний комунікативний контекст.

Із позиції викладача рольова гра є однією з форм організації навчального процесу. Метою рольової гри для викладача є формування й розвиток мовленнєвих навичок і вмінь студентів.

Із позиції студентів елементи гейміфікації – це ігрова реальність, у процесі якої вони виконують певні ролі, не усвідомлюючи навчального характеру гри. Вмотивованість дій полягає у змісті змодельованої реальної діяльності, а не поза її межами. Одним із шляхів вирішення даної проблеми є використання рольової бізнес-гри, яка побудована на конкретній ситуації, змальованій у кейсі.

Будь-яка рольова гра формується таким чином, що її рішення вимагає від студента актуалізації максимального обсягу знань, які він має, створює необхідність самостійно вирішувати неординарні проблемні завдання, створювати і долати ситуації, що складаються під час гри. Це підтверджує важливість здобуття певних знань.

Використання моменту гейміфікації, який допомагає реалізувати основний методичний принцип – комунікативної спрямованості навчання – сприяє підвищенню у майбутніх фахівців мотивації вивчення іноземної мови, дозволяє враховувати психологічні особливості студентів, сферу їх майбутньої діяльності, моделюючи ситуації реального спілкування за допомогою метода навчання, коли студенти і викладачі беруть участь у безпосередньому обговоренні реальних ділових ситуацій або задач. Рольові бізнес-ігри допомагають засвоювати і систематизувати знання, формувати граматичні, лексичні та фонетичні навички, розвивати всі види мовленнєвої діяльності, стимулюють мимовільне запам'ятовування мовного матеріалу, забезпечують комунікативну спрямованість навчального процесу. На сьогодні використовується лише тільки верхівка айсберга потенціалу освітньої гейміфікації під час навчання іноземної мови. Але крок за кроком вона стає часткою багатьох методик навчання іноземної мови та набуває все більшої актуальності та значущості.