

6. Досвід формування лідерської компетентності викладачів Харківської медичної академії післядипломної освіти / Хвисьюк О.М., Марченко В.Г., Коломійченко Ю.А., Страшок Л.А., Гончарова О.Ю., Жеребкін В.В., Гирия М.П., Кудрявцева Т.О. //Матеріали XIV Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю, присвяченої 60-річчю ТДМУ, «Сучасні підходи до вищої медичної освіти в Україні». – Медична освіта. – 2017. – № 3 – С.83-86.

УДК 378.147.091.33-027.22:811.161.2'243

Федько О.Ю.

Запорізький державний медичний університет

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ: ПРАКТИЧНИЙ АСПЕКТ

У статті проаналізовано особливості запровадження ігрових технологій у навчальний процес. Здійснено огляд найбільш ефективних завдань ігрового типу, які найчастіше використовують при викладанні української мови як іноземної. Наведено конкретні приклади завдань, зокрема з лексикою медичної тематики.

Ключові слова: інтерактивні методи навчання, ігрові технології, рольова гра, комунікативна компетенція, проблемна ситуація.

В статье проанализировано особенности внедрения игровых технологий в учебный процесс. Подан обзор наиболее эффективных заданий игрового типа, который чаще всего используются при обучении украинскому языку как иностранному. Приведено конкретные примеры заданий, в частности с лексикой медицинской тематики.

Ключевые слова: интерактивные методы обучения, игровые технологии, ролевая игра, коммуникативная компетенция, проблемная ситуация.

The article deals with the analyses of the specificity of the introduction of game technologies into educational process. There was done a review of the most effective game tasks, which are most often used during Ukrainian as a foreign language classes. Several examples of tasks, including those related to medical topics, were given.

Keywords: interactive teaching methods, game technologies, role play, communicative competence, problem situation.

У сучасному навчальному процесі посилюється роль використання інтерактивних методів, адже вони передбачають активну взаємодію студента як з викладачем, так і з одногрупниками. Це сприяє активізації пізнавальної діяльності, підвищенню мотивації та ефективності навчання.

Серед інтерактивних методів навчання дослідники (В. Артемов, Н. Головка, І. Зимня, Н. Кіш, С. Ніколаєва, В. Скалкін, П. Щербань та ін.) особливу увагу приділяють ігровим технологіям, позаяк їх залучення дозволяє «підвищити інтерес студентів до навчання, рівень сформованості пізнавального інтересу, рівень мовної компетентності студентів; позитивно вплинути на діяльність особистості...; підвищити загальний рівень групової згуртованості» [2, с. 19].

Мета цієї розвідки – здійснити огляд завдань ігрового типу, оптимальних за ефективністю при викладанні української мови як іноземної.

Гра – форма самостійної та творчої пізнавальної діяльності, що сприяє узагальненню та систематизації знань, формує навички самостійного (або колективного) вирішення поставлених завдань, вміння аналізувати проблемну ситуацію, моделювати можливі шляхи її розв'язання. На думку Н. Кіш, гра «допомагає активізувати, закріпити, проконтролювати і скоригувати знання,

навички та вміння, створює навчальну і педагогічну наочність у вивченні конкретного матеріалу» [4, с. 102]. З огляду на інтенсивність навчального процесу та складність періоду адаптації для студентів-іноземців, використання ігрових методів полегшує процес навчання за рахунок підвищення мотивації, практичного використання здобутих знань, можливості самореалізації.

Важливим елементом ефективності ігрових технологій є емоційний компонент. Зацікавленість, суперництво, азарт змушують студентів розкрити свій потенціал, творчо підійти до розв'язання поставлених проблем. Студенти також вчаться будувати висловлювання у стресових ситуаціях, контролювати свої емоції, вдосконалюють навички (само)організації.

Застосування ігрових технологій можливо лише за належної попередньої підготовки студентів, засвоєння ними необхідного мінімуму знань, виконання організаційних вимог, а також чіткого усвідомлення критеріїв успішності виконання завдань та системи оцінювання.

Зважаючи на мікроклімат та налагодженість співпраці у групі, викладач варіює обсяг та детальність підготовки. В окремих випадках доцільною видається індивідуальна робота студентів із такого типу завданнями на початковому етапі, щоб полегшити подальшу роботу у командах. При впровадженні ігрових технологій навчання викладач має зважати не лише на згуртованість та психологічні особливості групи, але також і на рівень засвоєння знань з предмету. Подібні завдання можуть використовуватись як для вивчення нового матеріалу, так і для повторення або закріплення пройденого в залежності від мовленнєвого рівня та здібностей студентів.

При вивченні української мови як іноземними ефективними та зручними як для індивідуальної, так і групової роботи є різні типи завдань.

I. Укладання слів з алфавіту: викладач має забезпечити гравців комплектами літер українського алфавіту, які вони спочатку можуть на швидкість розкласти в алфавітному порядку, а потім використовувати літери для складання запропонованих слів (простий рівень складності).

II. Поєднання частин слів: словник певного уроку або теми необхідно роздрукувати і розрізати слова на кілька фрагментів (простий рівень складності).

III. Підписання малюнків або частин малюнку, що репрезентують лексику певного уроку або теми (простий рівень складності). Можна провести змагання, котра команда наведе найбільшу кількість слів.

IV. Розв'язання філвордів та кросвордів, слова в яких треба розшифрувати або за картинками (простий рівень складності), або за поясненням (вищий рівень складності).

Наприклад, філворд до теми «Моя родина». Такий тип завдань ефективний для повторення пройденого матеріалу, але також може бути задіяний і для вивчення нової лексики, якщо у студентів буде перелік слів, які треба знайти у філворді.

Б	А	Б	У	С	Я	Ф
П	М	А	Т	И	Ю	Д
Д	О	Т	С	Н	Т	Я
І	Ц	Ь	Б	Ф	І	Д
Д	І	К	Р	Н	Т	Ь
У	И	О	А	О	К	К

С Е С Т Р А О
 Ь Г Д О Ч К К А
 МАТИ
 БАТЬКО
 СИН
 ДОЧКА
 СЕСТРА
 БРАТ
 ДЯДЬКО
 ТІТКА
 ДІДУСЬ
 БАБУСЯ

V. Виконання граматичних завдань за картками: відповідно до обраної граматичної теми одне чи кілька слів у реченні подаються в дужках у початковій формі, студент повинен швидко дати правильну відповідь. Завдання можна виконувати просто по черзі, або на час – виграють гравці, що за визначений час дали найбільше правильних відповідей (простий або вищий рівень складності).

Такий тип завдань оптимальний для повторення та закріплення граматичних конструкцій, адже найбільшу складність при вивченні флективних мов становить визначення, яку форму потрібно вжити.

У картках можна зіставити різні синтаксичні конструкції, що передають подібну інформацію, наприклад: «Мій батько – (лікар)» і «Мій батько працює (лікар)»; «Я їду в (університет)» і «Я їду до (університет)»; «Хірург користується (скальпель)» і «Хірург використовує (скальпель)» тощо. Доцільно включити також картки, у яких треба обрати одне з двох запропонованих слів, наприклад, «Зараз студенти (іти/ходити) до університету» і «Студенти щодня (іти/ходити) до університету» та ін. Складність завдань варіюється (від одного слова в дужках до укладання речення з початкових форм слів).

Для більшої ефективності вправи рекомендується її регулярне повторення при постійному збільшенні кількості карток відповідно до вивчення нових граматичних конструкцій. Це не лише сприятиме повторенню пройденого матеріалу, але й допоможе студентам призвичаїтися до необхідності вибору закінчень в залежності від синтаксичної побудови фрази.

VI. Укладання речень зі словами: гравець обирає одну з карток і мусить швидко побудувати речення з надрукованим на ній словом (або поєднати в речення низку наведених слів). Завдання виконується по чергово або на швидкість. При цьому оцінюється також правильність побудування речення і його розлогість (простий або вищий рівень складності).

До такого типу завдань можна долучити культурологічний елемент (прислів'я, поезії тощо). Наприклад, при вивченні будь якої теми, пов'язаної і здоров'ям людини, можна залучити набір прислів'їв.

Весела думка –	половина здоров'я.
Гидке зілля краще від	хвороби.
Гіркий тому вік, кому треба	лік.
Журба здоров'я	забирає, до труни попихає.
Здоров'я не купиш	ні за які гроші.
Здоров'я –	краще багатства.
Здоров'я маємо – не дбаємо,	а стративши – плачем

Окрім смерті від усього вилікуєшся.
Той здоров'я не цінить, хто хворим не був.
У здоровому тілі – здоровий дух.

Оптимальною при складанні висловлювань із кількох частин буде робота у невеликих групах (2-3 студентів), тож необхідно підготувати достатню кількість комплектів розрізаних карток.

VII. Укладання зв'язного тексту з фрагментів (вищий рівень складності).
Наприклад, вибудувати з розрізаних уривків розповідь:

Грип – це інфекційне захворювання
верхніх дихальних шляхів. Вірус грипу передається
повітряно-крапельним шляхом.
Тому віруси грипу дуже швидко
поширюється і набувають характеру епідемій і пандемій.
З моменту потрапляння вірусу в організм до появи перших симптомів
може пройти від одного до трьох днів.
Зазвичай ознаки грипу починаються з
різкого стрибка температури тіла до 38-40оС (до тридцяти восьми-сорока
градусів Цельсія). Цей стан супроводжується
загальною слабкістю, ознобом, болем у м'язах та очних яблуках.
З'являються відчуття сухості в носі та
глотці (першіння), сухий кашель.
Симптоми зберігаються від трьох – п'яти днів до
одного тижня. Можуть бути вірусні та бактеріальні ускладнення грипу
(пневмонія, риніти, трахеїти, отити тощо).

VIII. Пояснити значення слова: студент має дати визначення слова з картки, уникаючи спільнокоренових, так, щоб його команда змогла його вгадати. Завдання виконується по чергово або на швидкість (вищий рівень складності);

IX. «Рольові ігри» – моделювання мовленнєвих ситуацій з побутової (знайомство, у крамниці, у транспорті, в їдальні, в гуртожитку тощо) або професійної сфери (зокрема, у медичних ВНЗ «лікар» – «пацієнт», «медсестра» – «пацієнт», «стоматолог» – «пацієнт», «лікар – лікар» та ін).

Студентам може надаватися конкретна тема, ситуація або набір мовних елементів (простий або вищий рівень складності). В. Бурикіна слушно наголошує на необхідності поетапної підготовки до рольової гри: 1) окреслення специфіки мовленнєвої ситуації, визначення потрібних мовних засобів, етикетних формул; 2) відпрацювання окремих висловлювань у мікроситуаціях; 3) власне виконання визначеної ролі [1, с. 75]. У процесі підготовки до рольової гри «викладач формулює комунікативні завдання таким чином, аби забезпечити не лише діяльність, а і взаємодію студентів, тобто змодельовати умови майбутньої професійної комунікації. При цьому висловлювання одного студента має виступати стимулом до мовленнєвої активності інших» [3, с. 158].

Якщо у студентів виникають труднощі з укладанням власного діалогу, можна полегшити завдання, запропонувавши опорні репліки.

Наприклад, діалог «У лікаря»:
– Добридень, пане лікарю. Можна зайти.
– ...
– Візьміть, будь ласка.
– ...

- У мене часто болять очі і голова.
- ...
- Я сиджу за комп'ютером близько семи годин на день. Я працюю бухгалтером.
- ...
- Сто тридцять на дев'яносто.
- ...
- Де я можу це зробити кардіограму та здати аналізи?
-
- Дякую, лікарю.
- ...
- До побачення.

Доповнення діалогу пропущеними репліками привчає студентів вдумливо ставитися до висловлювань співрозмовника та коректно на них реагувати.

Ефективність рольових ігор для закріплення вивченого матеріалу та формування практичних навичок залежить від «наявності уявної ситуації, усвідомлення студентами ігрового результату, наявності дружньої конкуренції, зацікавленості та залучення всіх учасників групи; фокусації на використанні мови, а не на граматичних та лексичних аспектах; використання, повторення та закріплення вивченого матеріалу» [3, с. 157].

Звісно, наведеними прикладами не вичерпується багатий арсенал ігрових технологій, їх розробка та запровадження залишається одним із актуальних завдань методики викладання іноземної мови, зокрема й української. Беззаперечною, однак, є ефективність їх залучення у навчальному процесі з метою посилення мотивації учнів й пожвавлення ритму занять, задля уникнення схоластичного заучування матеріалу та вдосконалення комунікативних навичок.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бурикіна В. Значение ролевых игр в формировании коммуникативных навыков студентов в процессе обучения английскому языку в неязыковом вузе / В. Бурикіна // Диалог языков и культур в современном мире: Материалы Второй Международной заочной научно-практической конференции. – Электросталь: Новый гуманитарный институт, 2012. С. 73–76.
2. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів / Н. Головка // Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогіка. – 2015. – Вип. 1. – С. 17–20.
3. Зевченко Т. Використання ігрових технологій навчання іноземних мов для підвищення ефективності навчального процесу / Т. Зевченко, Н. Дудик // Збірник тез доповідей III Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Іноземна мова у професійній підготовці спеціалістів: проблеми та стратегії». – Кропивницький: РВВ ЦДПУ ім. В. Винниченка, 2019. – С. 156–159.
4. Кіш Н. Ігрові технології як ефективний засіб навчання професійного іншомовного спілкування майбутніх фахівців різних спеціальностей / Н. Кіш // Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія : Педагогіка. Соціальна робота. – 2016. – Вип. 2. – С. 101–104.

УДК: 378.015.3:158.947.3

Фоміна Л.В., Шейко А.О.

Харківський національний медичний університет ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК САМОКОНТРОЛЮ У СТУДЕНТІВ

Актуальність. Сьогодні становлення особистості відбувається в нових соціально-економічних і політичних умовах, в іншій морально-етичній атмосфері, що потребує перегляду самих підходів до організації педагогічного процесу. В сучасних умовах за рахунок діяльності, самостійності і проявів різних форм її