

Н. О. Федчишин

## ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ ПРИ ВИВЧЕННІ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ В УМОВАХ УНІВЕРСИТЕТУ

*У статті визначено особливості застосування гри при вивченні німецької мови; з'ясовано сутність гри як методу активізації навчально-пізнавальної діяльності; проаналізовано особливості використання гри у навчанні німецької мови і її вплив на інтенсивність оволодіння студентами вміннями і навичками.*

**Ключові слова:** німецька мова, навчальна (дидактична) гра, навчально-пізнавальна діяльність, критерії навчальної гри, студенти.

*В статье определены особенности применения игры при изучении немецкого языка; выяснено сущность игры как метода активизации учебно-познавательной деятельности; проанализированы особенности использования игры в обучении немецкому языку и ее влияние на интенсивность овладения студентами умениями и навыками.*

**Ключевые слова:** немецкий язык, учебная (дидактическая) игра, учебно-познавательная деятельность, критерии учебной игры, студенты.

*The features of a game application in German language learning are outlined, and the essence of game as a method to activate teaching and cognitive processes is reviewed in the given article. The peculiarities of using games in learning of German language and its influence on the intensity of mastering skills by students are analysed.*

**Key words:** the German language, training (didactic) game, teaching and cognitive activity, training games criteria, students.

**Актуальність проблеми.** В умовах реформування системи освіти, коли найвищою цінністю суспільства проголошується людина, вища освіта покликана створити на основі засвоєння знань оптимальні умови для інтелектуального розвитку й самореалізації особистості. Визначальним завданням вишу повинна стати орієнтація саме на особистість студента. Пріоритетом сучасного ВНЗ є запровадження таких методів навчання, які розвивають уміння самостійно вчитися і критично мислити, здатність до самопізнання і самореалізації особистості у різних видах творчої діяльності, вміння і навички, необхідні для професійної реалізації. Відтак постає необхідність активізації пізнавальної діяльності студентів за допомогою якісно нових засобів і форм роботи. Потрібно зацікавити студентів процесом навчання, а для цього викладач повинен використовувати у своїй роботі різні прийоми і методи, які здатні змістовно доповнити пасивне учіння.

**Аналіз останніх досліджень.** Проблема застосування гри при вивченні іноземної мови студентами є не новою і певною мірою аналізується у наукових дослідженнях психологів і педагогів. Велику увагу розробці цієї проблеми приділяли вітчизняні та зарубіжні вчені: О. Близнюк, М. Бондар, Н. Бориско, В. Буренко, Г. Буссе (G. Busse), Г. Вегнер-Шпогрінг (G. Wegner-Spöhring), А. Ветохов, Г. Гекгаузен (H. Neckhausen), Т. Гревцева, Б. Даублепску (B. Daublepsky), І. Зимня, К. Онищенко, Е. Пассов, А. Петровський, Л. Сажко, Т. Фічора, І. Харламов, В. Ягупов та ін.

**Мета роботи** полягає в аналізі теоретичного обґрунтування і практичного застосування гри у навчанні іноземної мови студентів-медиків. Мета дослідження конкретизується у таких завданнях: вивчити особливості застосування гри при вивченні німецької мови студентами; з'ясувати сутність гри як методу активізації навчально-пізнавальної діяльності; дослідити вплив гри на інтенсивність оволодіння студентами вміннями і навичками.

**Виклад основного матеріалу.** Проблема використання в дидактичному процесі методів активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів особливо актуальна на сучасному етапі становлення національної системи освіти і наповнює її новим змістом. Відомо, що ефективність навчання студентів суттєво знижується, коли застосовуються лише пасивні методи дидактичного впливу, відсутній діалог між викладачем і студентом. З метою формування особистості студента в навчальному процесі сучасна дидактика рекомендує урізноманітнювати традиційні методи навчання такими прийомами та способами, які сприяли б формуванню у студентів мотивації учіння, майбутньої професійної діяльності та змістовних життєвих настанов, високого рівня активності і зацікавленості в навчально-пізнавальній діяльності.

Використання методів активізації сприяє впровадженню в дидактичний процес технології особистісно-зорієнтованого навчання та забезпечує особистісну спрямованість кожного навчального заходу. Сучасна дидактика вимагає від суб'єктів учіння не лише зрозуміти, запам'ятати і відтворити знання, але й вміти ними оперувати, ефективно застосовувати в професійній діяльності і творчо розвивати. До-

сягненню цієї мети сприяють методи активізації навчально-пізнавальної діяльності, які є сукупністю прийомів і способів психолого-педагогічного впливу на студентів, що спрямовані на розвиток у них творчого самостійного мислення, формування творчих навичок та вмінь нестандартного розв'язання певних професійних проблем [7, с. 262]. За В. В. Ягуповим, до методів активізації навчально-пізнавальної діяльності належать і навчальні (дидактичні) ігри. Дидактичні ігри поєднують елементи навчання з ігровою діяльністю. Вона має сталу структуру, яка відрізняє її від інших видів діяльності: це основні елементи, що надають їй форми навчання і гри одночасно. Такими елементами є: ігрові та навчальні завдання, ігровий задум, ігрові дії, правила, пізнавальний зміст, результат.

Кожна дидактична гра має правила, які підпорядковані ігровому задуму і змісту гри. Вони виконують функцію організації гри. Основою дидактичної гри є пізнавальний зміст, тобто зміст тих знань, умінь і навичок, які застосовуються для розв'язання ігрового завдання і таким чином закріплюються у практичній діяльності. Відтак дидактична гра має певний результат, що є фіналом гри і надає їй завершеності. Він виявляється насамперед у формі розв'язання поставленого грою завдання і дає студентам моральне і розумове задоволення. Результат гри студенти сприймають як певне своє досягнення: наприклад, студенти виконали доручення, ігрові завдання тощо. Для викладачок результатом гри є засвоєння студентами конкретних знань, вироблення певних умінь і навичок, а також встановлення між ними дружніх взаємин. Цінність дидактичної гри полягає в тому, що викладач не лише визначає її зміст і хід, а й передбачає результат [6, с. 39].

Гра дозволяє надавати комунікативної цінності будь-якій мовній одиниці. Вона сприяє орієнтації студентів у новому мовному матеріалі, а також у процесі мовленнєвої взаємодії. Подання серйозних навчальних завдань у доступній, розважальній формі зумовлює мимовільний характер засвоєння мовного матеріалу і стереотипів мовленнєвої поведінки у типових ситуаціях іншомовного спілкування. Окрім того, застосування ігрових вправ звільняє заняття від зайвого академізму. Ігра стимулює комунікативну спрямованість навчального процесу, активізує діяльність студентів, створює сприятливий мікроклімат у групі [1, с. 39]. Суттєвий ефект дає систематичне використання навчальних ігор у навчальному процесі. Практичний досвід багатьох викладачів іноземної мови переконує в тому, що навіть епізодичне використання ігор дозволяє ефективно вирішувати навчальні завдання.

Грамматичні, лексичні та фонетичні ігри спрямовані на формування відповідно граматичних, лексичних та фонетичних навичок іншомовного спілкування, засвоєння та систематизацію іншомовних знань. Для утворення автоматизованих, сталих та гнучких мовленнєвих навичок потрібні умови, максимально наближені до реальних, тому навчальний процес слід організувати так, щоб були забезпечені вмотивованість мовленнєвих дій, ситуативність, максимальна повторюваність однотипних мовленнєвих дій, паралельне засвоєння форми та функції мовного явища (при домінуючій ролі функції), наявність лише однієї мовної труднощі, можливість запобігти помилкам (за допомогою зразка) тощо. Навчальні ігри цієї групи забезпечують дотримання всіх цих умов. Ігрова діяльність за своєю природою – ситуативна і вмотивована [3, с. 28].

Доцільним буде розглянути навчальні ігри, дотримуючись наведеної вище класифікації, тобто розділивши їх на дві великі групи: ігри для формування граматичних, лексичних та фонетичних навичок; ігри для розвитку навичок говоріння, аудіювання, читання і письма.

За основу цієї класифікації взято критерій призначення навчальної гри. Його можна вважати найважливішим для вчителя іноземної мови [2, с. 28]. Отож, граматичні ігри допомагають студентам засвоїти граматичні категорії, синтаксичні конструкції, частини мови, узгодження та керування при побудові речень тощо. Оскільки граматичний матеріал, що вивчається у вузі, є до певної міри складним, то саме ігрові елементи при вивченні цих тем є досить доцільними.

Ведучий промовляє про себе алфавіт. Хтось із групи каже «Stop!», і ведучий називає вголос букву, на якій він спинився. Учні повинні швидко заповнити таблицю: спочатку вписати саму букву, потім дієслово, іменник та прикметник, які починаються з цієї букви, наприклад: B – bringen – Bauch – bitter; F – fallen – Finger – feucht. Той, хто зробить це першим, знову каже «Stop!», і всі припиняють роботу. Слова зачитуються вголос, і підраховується результат: за кожне оригінальне слово гравці отримують два бали, за слово, що повторюється – 1 бал. Наприкінці підраховується загальна сума очок і визначається переможець.

Гра «Zauberfragen der Frau Grammatik» може використовуватись при повторенні багатьох граматичних явищ. Головне у ній – запитання, які ставляться таким чином, щоб відповіді демонстрували певне правило. Так, коли студенти вивчають прийменники, що керують давальним і знахідним відмінками, їх можна поділити на дві команди і на дошці написати запитання для кожної з них, наприклад:

I команда	II команда
Was liegt auf dem Tisch? Was hängt an der Tafel? Was steht in der Ecke?	Was legst du auf den Tisch? Was hängst du an die Tafel? Was stellst du in die Ecke?

Гравці кожної команди по черзі записують на дошці відповідь. Слід зазначити, що для того, щоб дати правильну відповідь, гравці повинні розпізнати, в якому випадку прийменник керує давальним відмінком, а в якому – знахідним. За кожну правильну відповідь команда отримує три очки.

Лексичні ігри допомагають засвоювати нові слова, використовувати їх у мовленні, а також перевіряти себе на знання лексичних одиниць, на знання іноземної мови. У цьому гра також має великі можливості, оскільки вивчення і закріплення нових слів порівняно легко можна подати в ігровій формі, а лексичний запас будь-якої мови практично необмежений.

Велику цікавість викликає розгадування звичного кросворду за задалегідь підготовленою темою. Збагатившись новою лексикою, закріпивши її студенти, отримують завдання скласти кросворд-загадку. Розділившись на команди, студенти ставлять один одному питання, у яких предмет, зашифрований у кросворді, описаний кількома словами; при цьому можна вказати кількість букв у задуманому слові. Наприклад, до теми «Verdauungssystem» можна запропонувати питання:

Welche Drüsen gehören zum Magen-Darm-Kanal? 5 und 18 Buchstaben (Leber, Bauchspeicheldrüse);

Welche Stoffe besorgen die chemische Aufspaltung? 8 Buchstaben (Fermente);

Welche Flüssigkeit stellt die Galle dar? 9 Buchstaben (schleimige);

Welche Vorgänge charakterisieren die Arbeit des Verdauungssystems? 2 Aspekte (mechanische, chemische).

Розгадування кросвордів сприяє не лише збагаченню лексики, але й закріпленню навичок грамотного письма.

Фонетичні ігри мають на меті формування навичок фонетичного слуху, встановлення звуко-буквених відповідностей, розрізнення і сприймання слів на слух. Можна запропонувати гру «Wer liest am richtigsten?». На дошці записується невеличкий вірш або скоромовка. Викладач пояснює значення слів, речень, звертає увагу на деякі труднощі при вимові окремих звуків; текст кілька разів прочитується. Після цього даються 2-3 хвилини для вивчення запропонованого тексту напам'ять. Згодом текст витирається, і студенти відображають його напам'ять.

Велику роль у вивченні іноземної мови відіграє формування навичок зв'язного мовлення. Цьому сприяють ігри, котрі розвивають навички говоріння, письма, аудіювання та читання. Такі ігри становлять другу групу. Від вище наведених вони відрізняються більшим ступенем самостійності, оскільки передбачають творчий підхід до розв'язання поставлених завдань. Вони сприяють розвитку мислення, уяви, пам'яті, їх творчих здібностей.

В основі ігор на розвиток писемного мовлення лежить написання невеликих творів, які ідентичні за своєю методичною сутністю. Оскільки ці ігри потребують багато часу на виконання, їх доцільно використовувати як домашні завдання. Ігри цієї групи застосовуються переважно наприкінці вивчення теми.

Гра «Beschreibe alles ausführlich» вимагає якнайбільшого використання різноманітних лексичних одиниць для того, щоб детально описати певне явище, предмет, процес тощо. Пропонуємо одне завдання на всіх, яке супроводжується приблизно таким коментарем: «Unterwegs sieht der Arzt den liegenden Menschen. Wie sind seine ersten Schritte und auf welche Weise versucht er dem Kranken zu helfen. Beschreiben Sie das». Після цього перед студентами ставиться завдання: наприклад, описати симптоми цукрового діабету. Можна описувати також перебіг хвороби, поради провізора щодо приймання ліків, хід лікування зуба тощо.

Інша цікава гра – «Rekonstruieren Sie den Text» – передбачає відновлення цілісного тексту за його уривками. Кожна команда отримує уривки листів чи документів: це можуть бути окремі слова, одне слово, частини речення. Враховується цікавий зміст та правильність його написання чи наближення до оригіналу. Звичайно, для цього потрібно мати і сам оригінал, з яким можна порівняти написані студентами тексти.

Ігри для розвитку навичок говоріння становлять наступну підгрупу. Вони мають суттєві можливості для формування усного мовлення студентів. Варто зазначити, що ці ігри при правильному їх проведенні здатні зацікавити студентів; вони легко вписуються у хід заняття і є ефективними при подоланні психологічних бар'єрів: страху перед помилками, несміливістю, тощо.

Ще одна підгрупа навчальних ігор – для розвитку навичок аудіювання. Сприйняття іншомовного мовлення на слух здебільшого пов'язане з говорінням або письмом, яке, своєю чергою, часто виступає реакцією на сприйняте. Тому аудіювання належить до надзвичайно важливих видів мовленнєвої діяльності: не оволодівши його навичками, неможливо вести повноцінний діалог, сприймати інформацію по радіо чи телебаченню тощо. Разом з тим значна частина викладачів іноземної мови вважають аудію-

вання одним із найскладніших видів іншомовної мовленнєвої діяльності, що підтверджує доцільність застосування вправ ігрового характеру при формуванні його навичок. Слід зазначити, що такі вправи потребують використання технічних засобів навчання (комп'ютер, інтерактивна дошка), ретельного продумування структури, методики проведення, підбору фонограм чи текстів для читання.

У грі «*Wo spielt die Handlung?*» студенти повинні визначити, де відбувається дія діалогу, який вони прослуховують. Діалоги доцільно «прив'язувати» до теми, що вивчається. У центрі діалогів слід залишити одну проблему, але варіювати обставини, наприклад: «*Medizinische Ausbildung in der Ukraine und in Deutschland*», «*Ambulantbehandlung*», «*In der Poliklinik*», «*Heilpflanzen*», «*Zelle als Haupteinheit des menschlichen Organismus*» тощо. Діалогів можна запропонувати декілька: у такому випадку студенти повинні під час кожного прослуховування записувати відгадки. Потім відповіді порівнюються та обґрунтовуються.

Можна запропонувати студентам визначити неправильні твердження щодо прослуханого тексту. У грі «*Was stimmt nicht?*» студенти отримують картки з реченнями за змістом тексту, частина з яких містить неправильну інформацію. Завдання – за обмежений час знайти всі речення з фальшивими твердженнями. Замість вибору правильних відповідей студентам подається тест.

Гра «*Was sagt der andere?*» передбачає реконструкцію діалогу за репліками лише одного співрозмовника. Викладач готує фонограму діалогу (наприклад, телефонної розмови) з пропущеними репліками одного з його учасників. Студенти слухають цей діалог два-три рази, після чого відновлюють його. Можна запропонувати студентам текст, в якому заздалегідь переплутані місцями речення; студентам необхідно розставити їх, дотримуючись логічного викладу думок.

Важливо пояснити те, що гра не повинна перетворитися на просту популяризацію предмета, на розвагу, і не повинна у жодному разі підмінити навчальний процес. У студентів не має бути ілюзії легкості навчання, що може призвести до поверховості і несистематичності набутих знань. Навпаки: гра, стимулюючи студентів, повинна орієнтувати їх на самостійне здобуття знань і навичок, оскільки вона виступає лише допоміжним засобом навчання і, звичайно, не замінить свідомої праці над матеріалом.

**Висновки.** Навчальна гра має сталу структуру із основних елементів, що надають їй форми навчання і гри одночасно, до яких належать ігрові та навчальні завдання, ігровий задум, ігрові дії, правила, пізнавальний зміст і результат. Відсутність основних із цих елементів руйнує гру. Важливу роль навчальна гра виконує на заняттях іноземної мови і робить процес вивчення іноземної мови цікавим, інтенсивним та результативним. Ігрові вправи забезпечують мимовільний характер засвоєння мовного матеріалу, усувають психологічні бар'єри тощо.

#### Література:

1. Близнюк О. І. Ігри в навчанні іноземних мов / О. І. Близнюк, Л. С. Панова. – К. : Освіта, 1997. – 64 с.
  2. Бориско Н. Ф. Ігрові вправи для вивчення німецької мови / Н. Ф. Бориско, Н. О. Красовська // Іноземні мови. – К. : Ленвіт, 1996. – № 4. – С. 26-29.
  3. Буренко В. М. Антологія комунікативних вправ / В. М. Буренко – Харків : Основа, Вип. 8. – 2003. – 80 с.
  4. Ветохов А. М. Условия успешного обучения иностранному языку / А. М. Ветохов // Іноземні мови. – К. : Ленвіт, 2000. – № 4. – С. 8-10.
- Онищенко К. І. Ігровий компонент у навчанні техніки читання англійської мови / К. І. Онищенко // Іноземні мови. – К. : Ленвіт, 1995. – № 1. – С. 15-16.
- Пассов Е. Й. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению / Е. Й. Пассов. – М. : Просвещение, 1991. – 223 с.
- Ягупов В. В. Педагогіка: Навч. посібник / В. В. Ягупов. – К. : Либідь, 2002. – 560 с.