

ЗАЛУЧЕННЯ СТУДЕНТІВ ДО ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Метою сучасної освіти є розвиток людини, її особистості, індивідуальних рис, критичного мислення, оскільки людський розвиток визначає розвиток суспільства. Гуманістична спрямованість вимагає створення нових освітніх технологій, які повинні сприяти загальному розвитку особистості. Навчальний процес - це діалог особистостей - вчителя та учня, які є предметом процесу педагогічної діяльності. Сучасна психолого-педагогічна наука та практика використовують термін "інноваційна діяльність", що означає оновлення технології викладання та реконструкції особистих установок учителя. Слід зазначити, що аудіовізуальні, активно-вербальні та методи підготовки за аналогією повинні використовуватися якомога ширше, оскільки людина пам'ятає 10% того, що вона чує, 50% того, що вона бачить, і 90% того, що вона робить сама. Сьогодні студент в основному освоює інформацію в усній формі. Таким чином, він тренує лише пам'ять. Але запам'ятовування не означає знання. І знати не означає бути здатним виконувати. Здатність застосовувати знання неможлива без практики.

Виклад основного матеріалу

Підвищення творчої, пізнавальної активності студентів ґрунтується на проблемі мислення, яке, враховуючи швидке зростання обсягу інформації та необхідність її кращої обробки та асиміляції, є найбільш ефективним засобом досягнення сильних, глибоких знань, навичок і здібностей. Проблемна підготовка не тільки надає студентам результати наукового пізнання, а й спрямовує їх на шляху досягнення цих результатів, формує незалежність мислення, розвиває та покращує здатність до творчої діяльності. Більшість вчених погоджуються з тим, що на сьогодні саме тренінг на основі проблемного мислення повинен бути провідним методом

викладання у вищих навчальних закладах, хоча це не скасовує традиційний процес надання студентам готової до використання інформації. Але в той же час, навчання на основі проблеми заохочує перетворення отриманих знань та розвиток активної життєвої позиції, посилення наукової природи самої освіти та розвиток найбільш ефективних навичок отримання та застосування знань на практиці.

Гра як форма проблемної підготовки є потужним засобом пробудження інтересу до змісту професійної діяльності. Навчальну гру можна розглянути як активний метод навчання (АМН). Активні методи навчання будуються за схемою взаємодії "учитель = учень". З назви ясно, що це методи, які передбачають рівноправну участь викладачів та студентів в навчальному процесі. Тобто студенти виступають як рівноправні учасники та творці заняття. Характеристиками активних методів навчання є:

- активація мислення, і студент повинен бути активним;
- довгострокова діяльність - студент не працює час від часу, але протягом всього навчального процесу;
- незалежність у дослідженні та вирішенні завдань;
- мотивація до навчання.

Найпоширеніша класифікація ділить активні методи на дві великі групи: індивідуальні та групові. Більш детальна класифікація включає такі групи: Обговорення. Гра. Тренінг. Рейтинг.

Давайте розглянемо презентації та дидактичні ігри як методи активного навчання.

Презентації / Обговорення - це найпростіші та найбільш доступні методи для використання в аудиторії. Наша кафедра іноземних мов за фахом у Національному авіаційному університеті практикує спілкування англійською мовою для студентів в рамках проекту English Speaking Club. Приклади тем для обговорення: "Leader Potential of a Modern Manager", "Women in the Workforce", "Foreign Languages in Future Career", "Lifelong

Education in Modern World”, “English as a Business Language”, “The Internet of Things”, “Banking Systems of the World”, “International Financial Institutions”, “How to Make the Internet Friendly and Safe”. Англomовний клуб - це шанс для студентів презентувати свій проект або доповідь та обговорити це. Найважливішим аспектом цього методу є встановлення дружньої та емоційно позитивної атмосфери серед студентів та викладача. Це допомагає подолати мовний бар'єр та заохочує ділитися ідеями з усіма учасниками. Емоційний інтелект - це здатність визнавати, розуміти і управляти як власними емоціями, так і емоціями інших людей. На практиці це означає усвідомлення того, що емоції можуть керувати нашою поведінкою та впливати на людей (позитивно і негативно), особливо коли ми знаходимося під тиском. Як ми знаємо, презентації та обговорення відбуваються саме під тиском. Отже, ці презентації та доповіді допомагають підготувати студентів до подальшого спілкування на міжнародному рівні та у своїй кар'єрі.

Дидактичні ігри - на відміну від ділових ігор, строго регулюються. Розвиток логічного ланцюга для вирішення проблеми не вибудовується. Методи гри можна віднести до інтерактивних методів навчання.

Якщо ви запитаєте, чому ігри мотивують студентів - відповідь проста. Наш мозок є ідеальним заводом з виробництва моделей поведінки. Прагнучи до ефективності, він намагається зменшити обсяг активного мислення - автоматизувати прості та рутинні операції, щоб продовжувати виконувати їх без вагань - відповідно до моделі. З часом мозок продовжує накопичувати та розширювати моделі, для яких він постійно потребує нового досвіду або нової інформації. І кожного разу формування нового шаблону закінчується випуском гормонів щастя - ендорфінів. Таким чином, наше тіло винагороджує нас за нові знання. В результаті ми отримуємо нову інформацію та відчуття, і мозок отримує матеріал для нових моделей. [1].

Ігри - відмінний постачальник шаблонів у дуже зручній формі. Іншими словами, джерелом задоволення в грі є навчання, і задоволення від гри зникає, як тільки вона перестає нам подавати їжу для розуму. Ігри є одним із способів набуття навичок.

Освіта в 21 столітті вимагає від учнів взаємодії у процесі навчання, визнання їхніх інтересів. Отже, викладачі повинні використовувати ефективні способи для створення цікавого процесу навчання. Ігри мають багато елементів, які роблять їх потужними засобами для навчання людей. Вони зазвичай структуровані для гравців, допомагають вирішити проблему; набуті необхідні навички, що знадобляться сьогодні і завтра. Багато ігор сприяють спілкуванню, співпраці та навіть конкуренції серед гравців. Нарешті, залежно від того, як вони розроблені, ігри можуть навчати і тестувати своїх гравців.

Ось кілька прикладів гейміфікації:

1. Підготуйте маленькі папірці з вашим підписом або іншим символом, який надзвичайно важко підробити. Під час перевірки слів, словникового диктанту або іншого матеріалу студент отримує одну картку після правильної відповіді. Можна їх накопичувати, і як тільки студент збирає 5 або 10 (залежно від попередньої згоди) карток, він отримує оцінку.

2. Гра "Чорна скринька". Студенти повинні з'ясувати, що там в коробці, поставивши питання.

3. Щоб візуалізувати правило граматики постановки питання, можна використати схему "Метелик".

4. З купи карт з різними питаннями студенти беруть одну у випадковому порядку і відповідають на нього. Ми усуваємо всі перешкоди до спілкування, коли бачимо, що люди зацікавлені чути відповідь і хочуть продовжувати обговорення.

Викладачам постійно потрібно підбирати методи навчання, щоб дати студентам найкращу можливість досягти успіху. Студенти не лише

повинні вивчати необхідний матеріал, але також важливе значення має те, щоб вони отримали упевненість у своїй роботі та знаходили мотивацію для подальшого свого навчання.

У системі освіти існують певні протиріччя, що ускладнюють ситуацію з впровадженням сучасних освітніх технологій. Коли ми говоримо про підготовку фахівця на заняттях з англійської мови професійного спрямування (ESP classes), головним протиріччям є відсутність академічних годин проти обсягу матеріалу, який потрібно викладати, а також кількості студентів на одного викладача. Вони створюють навчальне середовище, в якому переважають пасивні методи навчання.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

[1] Якорев Д. Почему мы получаем удовольствие от компьютерных игр / Д. Якорев // [комментарии блога «Наш блог»]. – 2014. – Режим доступа: <http://wiki.itorum.ru/2014/01/pochemu-my-poluchaem-udovolstvie-ot-kompyuternyx-igr>

[2] Борякова Е. Е., Штаюра О. В. Геймификация в образовательном процессе и ее использование при обучении английскому языку / Е. Е. Борякова, О. В. Штаюра // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук : [сб. науч. тр.]. Нижний Новгород, 2015. – №3. – С. 6 – 10. – Режим доступа: <http://publikacia.net/archive/2015/10/3/1>