

«A GAME SHOW» ЯК ОДИН З ВИДІВ ПОЗААУДИТОРНИХ РОБІТ ЗІ СТУДЕНТАМИ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

Позааудиторна робота зі студентами є важливим кроком для глибшого та тривалішого засвоєння матеріалу, зокрема англомовного. Вона виступає одним з факторів формування мотивації навчання і допомагає студентам самореалізуватися. У наш час, коли відволікти студента від «гаджетів» стає все важче і важче, а традиційні гуртки та секції здаються застарілими термінами, викладачам доводиться вдаватися до все новіших та дієвіших методів роботи аби зберегти студентську увагу та зацікавленість у предметі.

Для викладача англійської мови це питання особливо актуальне через те, що часто через монотонність завдань у підручниках, великого обсягу нового матеріалу та інколи його непомірної складності у запам'ятовуванні, а також через брак часу на занятті для цікавих та експериментальних завдань, серед студентів все більше спостерігається втрата первинної зацікавленості і мотивації до вивчення англійської мови. Цей фактор став причиною пошуку нових цікавих видів та методів роботи які можна було б проводити після занять аби продемонструвати що вчитись відпочиваючи - це цілком реально та дієво.

Одним з таких видів позааудиторної роботи стало запозичене із західних медіа та вміло адаптоване для українського студента «а game show» (з англ. «game» – гра, ігрове; «show» – шоу) в якому група студентів у формі двох суперницьких команд грають у гру яка представляє собою відповіді на запитання або вирішення логічних задач, зазвичай за винагороду. На опитування часто виносяться актуальні комунікативні теми та ситуації, орієнтовані на підвищення рівня практичних знань та вмінь студентів. Ігрова форма таких занять створює комфортну та дружню атмосферу, в якій студент перестає бути скутим у відповідях та самокритичним. Емоційність у способі реалізації таких заходів сприяє підвищенню інтересу до самої діяльності.

Так найпопулярнішим серед студентів стало відоме американське ігрове шоу «А Family Feud» (з англ. «family» - сім'я, родина; «feud» - суперечка, ворожнеча). Особливість цієї гри полягає в тому, що кількість відповідей доволі обмежена, зазвичай це 4-6 варіантів, які одержують під час попереднього опитування (англ. «а survey») як мінімум 20 людей. Дослідниками та респондентами загалом виступають самі студенти, перші з яких складають список найчастіше поставлених питань і проводять усне опитування, після чого підраховують кількість однакових відповідей і надають їм відповідну кількість балів. Ведучими у грі є переважно студенти старших курсів та молоді викладачі. Студенти-учасники можуть дати загалом правильну відповідь, але якщо такого варіанта нема серед відповідей респондентів, така відповідь не рахується правильною і не приносить балів команді. Аналізуючи отриманий досвід, варто відзначити, що цей факт змушує учасників гри мислити більш широко та часто вдаватися до прогнозування та здогадки, адже відповіді опитуваних мають здебільшого суб'єктивний та спонтанний характер. В якості винагороди учасникам команди-переможця вручаються медалі та канцелярські товари.

Варто відзначити, що в організації та проведенні таких заходів дуже велику роль відіграє мультимедійне обладнання, яке робить можливим представлення інформації не тільки в текстовому вигляді, а й супроводити її аудіо записами та відео матеріалами. Таким чином студенти мають можливість ознайомитися з соціокультурними реаліями країни, мова якої вивчається, спостерігати за мімікою, жестами, способами вираження емоцій носіїв мови та наслідувати їм.

Отже ігрове шоу як вид позааудиторної роботи виступає одним з ефективних допоміжних інструментів у викладанні іноземної мови професійного спрямування у

зкладах вищої освіти, адже може виконувати такі важливі функції як: покращення якості навчання, збільшення мотивації студентів до вивчення іноземної та розширення іншомовної компетенції студентів. При цьому використовуючи інноваційні технології ми крокуємо в ногу з часом, і що набагато важливіше, маємо можливість готувати висококваліфікованих фахівців з глибокими знаннями іноземної мови.

Список використаних джерел

1. Classroom management via TV game shows [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://eltplanning.com/2015/10/28/30-activities-inspired-by-game-shows/>
2. TEFL tips, ideas and thoughts from a developing teacher [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.edutopia.org/blog/classroom-management-tv-game-shows-richard-mehrenberg>