

УДК 378.147:811.111

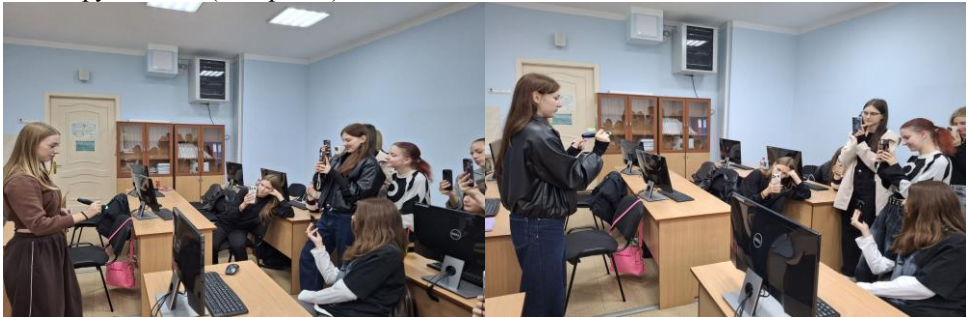
Бровко Катерина Андріївна,
доктор філософії в галузі педагогіки,
старший викладач кафедри англійської мови та комунікації
Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
м. Київ, Україна
k.brovko@kubg.edu.ua

ВИКОРИСТАННЯ ГРИ AIR PICTURE DICTIONARY НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ СПРЯМОВАНOSTІ СТУДЕНТІВ УНІВЕРСИТЕТУ

В системі сучасної вищої освіти дедалі більшої популярності набуває проблема формування пізнавальної спрямованості студентів університету, адже у зв'язку із застарілими методами, техніками, а також засобами що використовуються викладачами під час проведення практичних занять з іноземної мови, звинищується й мотиваційна складова студентської молоді до опанування іншомовної мовленнєвої компетентності. Відтак, все більшої уваги набувають інтерактивні технології, зокрема ігрові методи, які поєднують навчання з елементами креативності та емоційного залучення [1; 2].

Однією з таких ефективних форм активізації пізнавальної спрямованості студентів університету під час проведення практичних занять з іноземної мови є використання гри «Air Pictionary», яка створює умови для невимушеного засвоєння мовного матеріалу.

Гра «Air Pictionary» полягає в тому, що учасники малюють у повітрі за допомогою рухів, а команда відгадує задумане слово чи фразу. Такий формат вимагає від студентів не лише знання лексики, а й уміння швидко мислити, уявляти, асоціювати та взаємодіяти з одногрупниками (див. рис. 1).



**Рис. 1. Фрагмент практичного заняття з іноземної мови
із застосуванням гри «Air Pictionary»**

З точки зору освітньої цінності гра «Air Pictionary» активізує інтерес студентів, розвиває їх креативність, творче мислення та навички усного спілкування крізь практикування пройденого лексичного матеріалу в межах тієї чи іншої теми.

До того ж, оскільки студенти висловлюють свої здогадки стосовно певного слова, що показує один з учасників команди, вони тренуються в побудові граматично правильних по структурі речень та вправляються у повторенні таких правил як, от: часові форми (Present Simple, Present Continuous, Present Perfect, Past Simple, Future Simple), Modal verbs, Gerund, Infinitive та ін.

Слід також зауважити, що подібна гра стимулює командну взаємодію, а відтак студенти переходять від гри до усного мовлення, розвивають креативність і критичне мислення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дмитрієва О. Шляхи підвищення мотивації студентів до вивчення англійської мови у ЗВО. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип 36, Том 1. С. 272-276.
2. Чернищук Ю. І. Використання ігрових технологій при вивченні іноземних мов як інструмент компетентнісно-орієнтовного навчання у ВНЗ. Інноваційна педагогіка. 2022. Вип. 44. Т. 2. С. 47-50.