

## ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА ЯК ІНСТРУМЕНТ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ СТУДЕНТІВ НЕМОВНИХ ФАКУЛЬТЕТІВ

## INTELLECTUAL GAME AS A TOOL FOR ACTIVATING COGNITIVE ACTIVITY OF STUDENTS OF NON-LINGUISTIC SCHOOLS

Стаття присвячена впровадженню інтелектуальних ігор в навчальний процес з метою активізації пізнавальної діяльності студентів немовних факультетів. Інтелектуальні ігри є ефективним інструментом для підвищення залученості студентів, закріплення матеріалу, який вони пройшли у більш традиційному форматі. На основі узагальнення наукової літератури представлено визначення цього виду діяльності (індивідуальна або групова навчальна діяльність, яка потребує продуктивного мислення в умовах обмеженого часу та включає компонент змагання). З'ясовано, що здебільшого ці ігри передбачають постановку питань ведучим і пошук відповідей на них учасниками. Сутність інтелектуальної гри визначається реальними об'єктами, явищами, діями особистості чи колективу, а її результат може проявлятися у різних формах (пошук відсутніх елементів; класифікація об'єктів; пошук зв'язків між об'єктами; систематизація об'єктів; трансформація чи зміна матеріалу; прогнозування результатів у невизначених ситуаціях). Висвітлено власний досвід щодо впровадження ігор «Травесті», «Реалії», «Що? Де? Коли?», «Вірю-не вірю» зі студентами немовних факультетів. Узагальнено основні функції, які виконує інтелектуальна гра в навчальному процесі (пізнавальна, комунікативна, компенсаторна, виховна, розважальна, творча, соціалізуюча, розвивальна). Пізнавальна функція проявляється у закріпленні наявних знань та повторенні навчального матеріалу; компенсаторна функція забезпечує можливість практикувати англійську в умовах, де спілкування з носіями мови є обмеженим; виховна функція спрямована на формування поваги до думки інших та розвитку особистості; творча функція розвиває фантазію та емоційне сприйняття інформації; розвивальна функція дозволяє розкрити таланти, подолати стереотипи повсякденного життя та реалізувати свій потенціал, тощо.

**Ключові слова:** інтелектуальна гра, студенти немовних факультетів, функції гри.

The article is devoted to the introduction of intellectual games into the educational process in order to activate the cognitive activity of students of non-linguistic schools. Intellectual games are an effective tool for increasing students' engagement, consolidating the material they studied in a more traditional format. Based on the generalization of scientific literature, a definition of this type of activity is presented (individual or group educational activity that requires productive thinking in a limited time and includes a competition component). It is found that most of these games involve the presenter posing questions and the participants searching for answers to them. The essence of an intellectual game is determined by real objects, phenomena, actions of an individual or a team; its result can manifest itself in various forms (search for missing elements; classification of objects; search for connections between objects; systematization of objects; transformation or change of material; prediction of results in uncertain situations). The experience how to implement the games "Travesty", "Realities", "What? Where? When?", "Believe or not" with students of non-linguistic schools is highlighted in the article. The main functions of intellectual games in the educational process (cognitive, communicative, compensatory, educational, entertaining, creative, socializing, developmental) are summarized. The cognitive function is manifested in consolidating existing knowledge and repeating educational material; the compensatory function provides the opportunity to practice English in conditions where communication with native speakers is limited; the educational function is aimed at forming the opinions of others and developing personality; the creative function develops imagination and emotional perception of information; and the developmental function allows revealing talents, overcome stereotypes of everyday life, and realize your potential, etc.

**Key words:** intellectual game, students of non-linguistic faculties, game functions.

УДК 378.091.33  
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2024/78.2.23>

**Федорченко Ю.Ф.,**  
доцент кафедри іноземних мов професійного спрямування Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна

**Туренко Р.Л.,**  
ст. викладач кафедри іноземних мов професійного спрямування Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями. В умовах можливого відтоку абітурієнтів із закладів вищої освіти прифронтових регіонів, перед викладачами постає важливе завдання зберегти інтерес студентів до навчання в онлайн форматі, зробити його цікавішим та не менш ефективним, ніж у регіонах, які продовжують працювати у звичайному режимі. Для вирішення цього вкрай важливого завдання необхідно пам'ятати, що сучасні студенти потребують творчого підходу до організації навчального процесу, впровадження тих видів діяльності, які стимулюють до активної участі кожного з них.

Останнім часом мультилінгвальні практики здобули значну популярність, що можна розглядати як часткове повернення до класичних методів перекладу та відхід від прямого методу. Такі підходи, як транслінгування (translanguaging) і перемикання коду (code-switching), є не лише теоретичними концепціями, але й перевіреними практичними інструментами для ефективного навчання у багатомовних класах, яких стає щодалі більше. Вони сприяють підвищенню рівня володіння всіма мовами, що вивчаються [9, с. 70]. Транслінгування, зокрема, передбачає використання однієї мови для полегшення розуміння іншої, що дозволяє студентам одночасно покращувати рівень володіння обома мовами [10, с. 2024].

Вищезазначені фактори необхідно враховувати й під час викладання іноземної мови, адже класичний підхід до викладання, коли студенти читають та перекладають тексти та виконують вправи на опрацювання нового матеріалу, хоча і є ефективним, але не створює мотивації до навчання та має бути доповнений іншими видами діяльності. Вважаємо, що впровадження в освітній процес інтелектуальних ігор значно сприяє розв'язанню цього питання.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** На основі аналізу наукової літератури можна стверджувати, що використання ігор та ігрових ситуацій під час навчального процесу неодноразово висвітлювалося в науковій літературі. Так, використання інтелектуальних ігор як засобу активізації знань та умінь студентів представлено в роботі О. Іваніги, особливості розвитку пізнавальної активності здобувачів освіти досліджувалося Р. Ігнатовою, теорія та практика впровадження в освітній процес ділових ігор висвітлювалася В. Мірошніченко, історичні аспекти щодо впровадження ігор в навчальний процес представлено Г. Коробською, класифікація навчально-рольових ігор при вивченні англійської мови та їх педагогічна сутність досліджувалася В. Кирилук.

Виділення невіршених раніше частин загальної проблеми. Разом із тим, вважаємо, що інтелектуальні ігри як інструмент активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти недостатньо висвітлено в педагогічній літературі.

Отже, **метою** публікації є узагальнення доробок з цієї наукової проблеми та висвітлення власного досвіду з використання інтелектуальних ігор під час викладання англійської мови студентам немовних спеціальностей.

**Висвітлення основного матеріалу.** Впровадження ігор у навчальний процес не є новим для організації навчального процесу; педагоги використовують їх на різних рівнях освіти, у тому числі й у закладах вищої освіти. Дослідження засвідчили, що ігри є ефективним інструментом для підвищення залученості студентів. Так, інтелектуальні ігри є дієвим та ефективним способом залучити здобувачів освіти до активної участі в занятті, закріпити матеріал, які вони пройшли у більш традиційному форматі. Цей вид навчальної діяльності використовують як для закріплення та розширення знань, що вивчалися, так і для підготовки до атестації [5, с. 55].

Інтелектуальні ігри визначають як індивідуальну або групову навчальну діяльність, яка потребує продуктивного мислення в умовах обмеженого часу та включає компонент змагання. Попри різноманітність ігрових сценаріїв, здебільшого ці ігри передбачають постановку питань ведучим і пошук відповідей на них учасниками [3; 4].

З досвіду роботи можна стверджувати, що впровадження інтелектуальних ігор у навчальний

процес сприяє активізації мислення студентів, розвиває у них знатність формулювати поняття, виконувати розумові операції (класифікувати, аналізувати, синтезувати тощо). Під час гри студенти вчаться вирішувати складні нестандартні завдання, працювати в команді та розвивати комунікативні здібності [2; 6].

Інтелектуально-творча діяльність у рамках цих ігор містить пошук проблеми, її вирішення та вибір найбільш ефективного способу дій. Непередбачуваність гри робить її унікальною формою пізнавальної діяльності, що сприяє розвитку інтелектуальних умінь та навичок [5; 7].

Сутність інтелектуальної гри визначається реальними об'єктами, явищами, діями особистості чи колективу, а її результат може проявлятися у формах:

- пошуку відсутніх елементів;
- класифікація об'єктів;
- пошуку зв'язків між об'єктами;
- систематизації об'єктів;
- трансформації чи зміна матеріалу;
- прогнозуванні результатів у невизначених ситуаціях [1].

Досвід роботи засвідчив, що найбільшою популярністю серед студентів немовних факультетів користуються такі ігри як «Що? Де? Коли?», «Реаліі», «Віриш-не віриш», «Аукціон» «Травесті», та інші. Проведення тієї чи іншої гри залежить від факультету, на якому навчаються студенти, та від рівня їх мовних знань. Так, зі студентами філологічного факультету декілька раз на семестр доцільно проводити гру «Травесті», яка базується на уривках літературного твору, який вивчали студенти, та є командною. До проведення гри на самостійну роботу студентів ми виносимо підготовку до неї та просимо «заховати» літературний твір, що ними вивчався, змінивши імена героїв, географічні назви або інші деталі, але зі збереженням аналогії з оригіналом тексту. Завданням студентів – є відгадати твір та назвати, що саме було змінено у тексті.

Наведемо декілька прикладів уривків-перевертнів:

- *when I am born, then swaddle me* (Як умру, то поховайте...);
- *the day after Resurrection* (Ніч перед Різдвом);
- *neither living, nor dead, nor born foreigners of theirs* (і мертвим, і живим, і ненародженим землякам моїм...);
- *the cows are indeed whispering when they are hungry* (Хіба ревуть воли як ясла повні);
- *blondes, make friends only with Poles* (кохайтеся, чорнобриві, та не з москалями);
- *two willows in front of the door, two people under the chair* (одна калина за вікном, одна родина за столом);
- *you killed me, you will give birth to me* (я тебе породив, я тебе і вб'ю).

Студенти з вищим рівнем англійської заохочуються «перевернути» не тільки крилаті фрази, але й сюжет всього літературного твору. Разом із тим, з досвіду роботи можна стверджувати, що зі студентами природничих спеціальностей, такий вид роботи більш складно проводити, що пов'язано зі специфікою їх фаху та неможливістю у багатьох випадках ідентифікувати літературні твори.

Альтернативою закріплення матеріалу, що вивчався, та розвитку навичок письма та усного мовлення сприяє гра «Реалії», метою якої є відгадати про яке поняття йдеться у повідомленні. Так, після опрацювання зі студентами тему «Nuclear reactor» студенти готують визначення до таких понять як «capacity», «fret», «fuel», «intrusion», «leak», «pellet», «reactor», «operation cycle» та інших понять, що пов'язані з роботою ядерних реакторів.

Різновидом цієї гри є підготовка коротких презентацій щодо наукових здобутків видатних фізиків як сучасності, так і минулого. Розуміємо, що така ігрова діяльність не сприяє поглибленню знань з фізики, але розширює загальний світогляд здобувачів освіти та підвищує їх інтерес до вивчення англійської мови.

Такі ігри як «Що? Де? Коли?» та «Вірю-не вірю» мають популярність як на гуманітарних факультетах, так і на факультетах природничих спеціальностей. Так, наприклад, «Що? Де? Коли?» доцільно використовувати під час вивчення тем «The USA» та «The UK». Враховуючи, що ці теми вже вивчалися студентами під час навчання у закладах середньої освіти для систематизації знань, які були отримані їх в школі, ми готуємо питання, які дозволяють освіжити отримані знання та зробити це у формі змагання. Зазначимо, що навіть на такі прості питання як «Хто відкрив Америку?», «Який національний символ США?», «Де знаходиться Статуя Свободи», «Що таке Union Jack?», «З яких частин складається Великобританія», «Скільки штатів входить до складу США?» викликають у студентів певні складнощі.

Не зважаючи на велике різноманіття ігор, які можуть впроваджуватися в освітній процес, та формат їх проведення (онлайн або офлайн) більшість з них виконують багато функцій, до яких можна віднести пізнавальну, комунікативну, компенсаторну, виховну, розважальну, творчу, соціалізуючі та розвивальну.

Пізнавальна функція проявляється у закріпленні наявних знань та усуненні прогалин у навчальному матеріалі, повторюють навчальний матеріал. Такі ігри, переважно командного характеру, допомагають студентам навчитися працювати у колективі, висловлювати свої думки з наукових проблем та вдосконалювати навички усного та письмового мовлення англійською мовою.

Компенсаторна функція забезпечує можливість практикувати англійську в умовах, де спілкування

з носіями мови є обмеженим. Виховна функція сприяє розширенню світогляду, формуванню поваги до думки інших та розвитку особистості. Для підвищення ефективності гри студентам заздалегідь надаються мовні кліше, що сприяють формуванню ввічливого стилю спілкування.

Розважальна функція полягає у створенні комфортної та позитивної атмосфери, що стимулює уяву та підвищує зацікавленість студентів у завданнях. Творча функція спрямована на розвиток фантазії та емоційного сприйняття інформації, що посилює творчі елементи діяльності. Розвивальна функція проявляється у можливості студентів розкрити свої таланти, подолати стереотипи повсякденного життя та реалізувати свій потенціал [2; 8].

**Висновки.** Підсумовуючи, зазначимо, що інтелектуальні ігри сприяють підвищенню інтересу студентів до вивчення іноземної мови, сприяють розвитку усного та письмового мовлення, вчать студентів працювати в команді та спілкуватися один з одним, що набуває особливої актуальності в умовах он-лайн формату освіти, розвиває у здобувачів освіти здібність реагувати на нестандартні ситуації та завдання. Разом із тим, такий вид діяльності має доповнювати традиційні методи навчання, не виключаючи їх.

#### БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Іваніга О. В. Інтелектуальна гра як засіб формування знань та умінь студентів під час занять з англійської мови. *Інноваційна педагогіка*. 2021. Вип. 34. Т. 1. С. 67–70.
2. Ігнатова Р. Розвиток пізнавальної активності учнів як педагогічна проблема. *Вісник Львівського університету*. Серія педагогічна. 2004. Випуск 18. С. 73–80.
3. Капітанчук Т.В. Рольова гра як резерв підвищення якості та ефективності навчання іноземних мов. *Англійська мова та література*. 2003. № 31. С. 2–7.
4. Кирилюк В. В. Класифікація навчально-рольових ігор при вивченні англійської мови та їх педагогічна сутність. *Педагогічні науки* : зб. наук. пр. СумДУ. 2009. № 9. С. 49–52.
5. Коробська Г. В. Дидактична гра як засіб формування загальнонавчальних умінь учнів основної школи (друга половина ХХ століття): дис. ... кандидата пед. наук: 13.00.09. Харків, 2010. 264 с.
6. Лебідь М. М. Ділова гра як спосіб компетентнісного підходу на заняттях економіки. *Вісник Житомирського державного університету*. 2015. Вип. 3 (81). Педагогічні науки. С. 146–149.
7. Мирошніченко В. М. Розвиток теорії та практики використання ділових ігор у професійній підготовці майбутніх учителів в історії вітчизняної педагогічної думки (друга половина ХХ століття): дис. ... кандидата пед. наук: 13.00.01. Харків. 2013. 266 с.
8. Удовенко І. В., Котова А. В. Використання ігрових ситуацій під час вивчення англійської мови на немовних факультетах ВНЗ. Викладання мов у

вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки. Наукові дослідження. Досвід. Пошуки. 2013. Вип. 23. С. 102–108.

9. Luchenko O., Doronina O., Chervinko Y. Possible factors influencing the willingness to use English in teaching Japanese as a foreign language by non-native

speakers. *Sustainable Multilingualism*. 2024. V. 24. P. 45–78. <https://doi.org/10.2478/sm-2024-0003>

10. Luchenko O., Doronina O. Translanguaging in teaching foreign languages. *Grail of Science*. 2024. №. 39. P. 610–611. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.10.05.2024.092>