

Георгіаді О.А., Георгіаді О.К.

УДК 378.147

ВИКОРИСТАННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФІЛОЛОГІВ

Анотація. У статті проаналізовано практичний досвід з використання активних методів у професійній підготовці учителів філологічних спеціальностей. Відзначено позитивний ефект застосування навчальних ігор у цілях формування професійних знань, навичок та вмінь у студентів-філологів на різних етапах їх навчання. Підкреслено мотиваційний потенціал навчальної гри як засобу активізації навчання у вищому навчальному закладі.

Ключові слова: активні методи, активізація навчання, професійна підготовка, студенти-філологи, навчальні ігри.

Аннотация. В статье проанализирован практический опыт использования активных методов в профессиональной подготовке учителей филологических специальностей. Отмечен положительный эффект применения учебных игр в целях формирования профессиональных знаний, умений, навыков студентов-филологов на разных этапах их обучения. Подчеркивается мотивационный потенциал учебной игры как средства активизации обучения в вузе.

Ключевые слова: активные методы, активизация обучения, профессиональная подготовка, студенты-филологи, учебные игры.

Summary. Active teaching can be viewed as the organization pedagogical source necessary for quality professional education. The most effective didactic means in terms of active education are games. Application of games in foreign language teaching allows to aim education at the formation of knowledge and skills as well as the formation of students' professionally important personal traits. It emphasizes the necessity of applying certain kinds of games at different stages of education with the consideration of their peculiarities on the basis of context education technology According to the theory of context education (A.Verbitsky) to overcome the contradiction of the traditional system of education it is necessary to implement the dynamic model of transition from learning activities (e.g. lectures) through quasi professional activities (e.g. games) and professional training activities (e.g. students' research and projects) to professional activities. The paper provides examples of games as quasi professional activities which have been used for several years in teaching English at the Foreign Philology department in Taurida National V.I.Vernadsky University.

Key words: active methods, active education, professional education, students of the Philology department, games.

Постановка проблеми. Необхідною умовою підвищення якості професійної освіти є активізація навчання. Використання форм, методів та технологій, які стимулюють пізнавальний інтерес тих, хто навчається, сприяють більш ефективному засвоєнню професійних знань, умінь та навичок, позитивно впливають на формування особистості майбутнього фахівця, його професійну та соціальну адаптацію. В умовах, коли філологічна освіта розглядається як один з найбільш важливих напрямів, підготовка майбутніх учителів філологічних спеціальностей набуває особливого значення. Специфіка мовної освіти дозволяє максимально задіяти професійний контекст у процесі навчання. Саме цьому уваги заслуговують питання використання різних методів активізації навчання під час викладання практичного курсу основної іноземної мови на філологічному відділенні.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Проблему активізації навчання у вищій школі вивчали І.Г.Абрамова, Ю.С.Арутюнов, А.О.Вербицький, С.Р.Гурвич та ін. Автори відзначають високу ефективність використання ділових та імітаційних ігор у професійній освіті. Проблема активізації навчання іноземним мовам у вищій школі розглядалася у роботах І.О.Зимней, Г.А.Китайгородської, Н.Д.Гальскової, Н.І.Гез та ін. Запропонований для її вирішення діапазон засобів інтенсифікації навчально-пізнавальної діяльності студентів є вельми широким та різноманітним. До них відносять проблемно-комунікативні завдання, пізнавально-дослідницькі проекти, навчальні дискусії, дидактичні ігри та ін. Але у сучасній педагогічній літературі відсутня чітка класифікація ігрових видів навчальної діяльності, а також не вистачає даних про практичну доцільність використання окремих видів ігор на певних етапах навчання іноземним мовам у мовних вищих навчальних закладах.

Метою даної статті є аналіз власного практичного досвіду використання ігор у викладанні практичного курсу іноземної (англійської) мови на філологічному відділенні.

Виклад основного матеріалу дослідження. Поняття „активізація навчальної діяльності” розглядається як удосконалення методів та організаційних форм навчальної діяльності, що забезпечують активність та самостійність теоретичної та практичної діяльності тих, хто навчається, на усіх ланках навчального процесу [8, 9].

В.М.Кругліков охарактеризував активне навчання як таку організацію та ведення навчального процесу, котра є направленою на всебічну активізацію навчально-пізнавальної діяльності тих, хто навчається, шляхом бажано комплексного, використання як педагогічних (дидактичних), так і організаційно-управлінських засобів [5, 10].

До дидактичних засобів, які є найбільш ефективними з позицій активізації навчання, відносять навчальні ігри. У педагогічних джерелах існують різні підходи до визначення поняття „гра”. С.У.Гончаренко розглядає гру як „форму вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого і розгортається у вигляді або змагання, або зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, сенсів, станів” [6, 61]. Є.С.Рапацевич визначає гру як „форму діяльності у умовних ситуаціях, спрямовану на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого в соціально

закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки і культури” [8, 250]. Саме таким визначенням пропонує користуватися В.Б.Шапар у тлумачному психологічному словнику [9, 79]. У Психологічній енциклопедії Р.Корсіні та А.Ауербаха вказано на існування протиріч відносно трактовки даного поняття у зарубіжних психологічних джерелах: „гру часто розглядають як „хитросплетіння” афекту та дії, котре не можливо зрозуміти, „загальний термін” чи навіть категорію, яка непотрібна у психології” [7, 354]. Х.І.Дей вважає, що це може бути пояснено існуванням широкої різноманітності проявів гри, яке затрудняє виявлення спільності цілі чи форми в усіх цих варіаціях ігрової діяльності [7, 354]. На думку вченого, важливим є той факт, що гра мотивується взаємодією станів гравця із станами середовища незалежно від своєї форми чи структури. Середовище, що містить елементи, які припускають чергування елементів мотиваційного стану індивідуума, породжує активність, котра характеризується задоволенням, інтересом та послабленням напруження. Елементи, які породжують ігрову поведінку, можуть бути аналогічними тим, що пробуджують допитливість та викликають дослідницьку поведінку [7, 355]. Враховуючи наведені вище визначення гри як „форми самовиявлення людини”, „форми діяльності в умовних ситуаціях” та ін., ми вважаємо, що в умовах педагогічного процесу гра повинна бути направленою на створення умов, необхідних для засвоєння людиною суспільного досвіду, які б сприяли вільному самовиявленню людини та забезпечували напруженість мотиваційного поля на усіх етапах педагогічного процесу.

Враховуючи велику кількість навчальних ігор, актуальним стає питання їх класифікації. У літературі наведено багато спроб класифікувати ігри за різними критеріями. С.У.Гончаренко ігри було розподілено на дидактичні, імітаційні, ймовірні, комбінаторні, рольові, стратегічні, ситуаційно-рольові та ігри-драматизації [6, 60]. Х.І.Дей за джерелом та метою виділяє 5 типів ігор: 1) дослідницька гра, яка мотивована невизначеністю у відношеннях об'єктів та подій у зовнішньому середовищі; 2) креативна гра як більш складне проявлення дослідницької гри, яке потребує здатності до символізації та знання зовнішніх чи фізичних характеристик стимулів; 3) гра, що урізноманітнює (має вигляд безцільної взаємодії із середовищем взагалі, коли стає нудно); 4) миметична (яка повторюється, є структурованою та символічною), мета якої – досягнення компетентності чи майстерності; 5) катартична гра (терапевтична за своєю ціллю) може мати будь-яку форму [7, 355]. Є.С.Рапацевич запропонував класифікацію ігор із урахуванням особливостей різних вікових періодів, які проживає людина у дитинстві та юнацтві [8, 250]. У зв'язку із широким застосуванням ігрових форм діяльності у вищій школі вчасним, на наш погляд, є розглядання можливостей класифікації навчальних ігор із урахуванням потреб тих, хто навчається на певних етапах отримання професійної освіти.

У якості організаційно-управлінської моделі активізації навчання у вищій школі на сучасному етапі все частіше розглядають знаково-контекстну технологію навчання. Контекстне навчання трактується у Сучасному словнику з педагогіки як навчання, у якому динамічно моделюється предметний та соціальний зміст професійної праці, й тим забезпечуються умови трансформації навчальної діяльності студента у професійну діяльність спеціаліста [8, 330]. Теорія контекстного навчання була розроблена на засадах діяльнісного підходу до наслідування соціального досвіду (А.О.Вербицький). Головне протиріччя професійного навчання полягає у тому, що оволодіння діяльністю спеціаліста повинно бути забезпечено у рамках та засобами якісно іншої – навчальної діяльності. Це протиріччя можливо подолати у контекстному навчанні, яке являє собою реалізацію динамічної моделі руху діяльності студентів від власне навчальної діяльності (у формі лекцій, наприклад) через квазіпрофесійну (ігрові форми) та навчально-професійну (науково-дослідницька робота, виробнича практика, робота над проектами) до власне професійної діяльності [8, 330]. У рамках нашого дослідження актуальним є забезпечення вчасного переходу від ігрових форм діяльності до роботи над проектами на окремому етапі навчання студентів-філологів іноземній мові.

У дослідженнях, присвячених проблемам навчання іноземним мовам ігрова діяльність розглядається як один з засобів активізації навчання. На думку Г.А.Китайгородської, ігрова діяльність поглиблює та розширює можливості системної реалізації принципів особистісно-орієнтованого навчання та дозволяє забезпечити високу мотивованість навчальної діяльності й максимальну активну задіяність тих, хто навчається, протягом усього заняття [4, 6]. Автор підкреслює, що використання ролей дозволяє педагогу керувати вихованням, яке формує та корегує розвиваючий вплив на учня. У результаті виявляється творчість тих, хто навчається, розкриваються його потенційні можливості [4, 6].

Науковці розрізняють окремі види навчальної ігрової діяльності, які найчастіше застосовують при навчанні іноземній мові. Так, М.І.Воровка підкреслює наявність різниці між рольовими, дидактичними та діловими іграми та визначає характерні ознаки та особливості кожного із названих видів ігор. Дослідницею встановлено, що ділова гра містить рольову та дидактичну складові. Якщо у рольовій грі основний акцент ставиться на спілкуванні, у дидактичній – на організації навчальної діяльності, то у діловій – на формуванні вмінь та навичок, професійно значущих рис [1, 16].

У методичних публікаціях опис гри достатньо часто здійснюється на засадах ряду компонентів, до яких відносять назву гри, мету її використання, матеріальні засоби, необхідні для проведення гри, правила гри.

М.І.Воровка з'ясувала основні елементи технології ділових ігор. Під ігровою педагогічною технологією автор розуміє послідовність дій педагога, а саме: розробку, підготовку гри, залучення студентів до ігрової діяльності, здійснення самої гри, підведення підсумків та результатів ігрової діяльності. Це визначення відповідає розумінню технології як упорядкованої та структурованої сукупності дій, операцій і процедур [1, 12].

О.С.Казаковою була розроблена інваріантна модель технології організації й проведення комунікативної гри. На засадах таких параметрів комунікації як ситуативність, змістовність та соціальність спілкування,

автором було запропоновано використання ось таких параметрів комунікативної гри: а) різниця у ступені інформованості учасників спілкування; б) країнознавчий матеріал як змістовна основа ігор; 3) парний та груповий характер соціальної взаємодії партнерів [3, 101]. Спираючись на класифікацію основних видів мовленнєвої діяльності дослідниця запропонувала направляти різні види ігор на формування вмінь у галузі говоріння, аудіювання, читання та письма [3, 55].

Досліджуючи педагогічні умови використання ділової гри у підготовці студентів до іншомовного спілкування, Ю.М.Друзь дійшов висновку про правомірність використання імітаційно-ігрового підходу до організації навчання у вузі, оскільки ігрові форми й методи в підготовці спеціалістів економічної сфери дозволили йому оптимально врахувати професіографічні вимоги обраної спеціальності, створити ситуації, включаючись в які студенти оволодівають мистецтвом швидко й ефективно вирішувати управлінські завдання, опановують прийомами іншомовного спілкування, вдосконалюють професійне мислення [2, 10].

Згідно до сучасних завдань навчання іноземній мові на філологічному відділенні у мовному вищому навчальному закладі, використання такого засобу активізації як навчальна гра сприятиме створенню умов, необхідних для підвищення якості навчання та забезпечення його професійної спрямованості. З урахуванням особливостей даної дисципліни, вимог програми та дотримуючись принципів активного навчання, ми пропонуємо впровадження різних видів навчальних ігор на певних етапах навчання іноземній мові. Так, на ранніх етапах навчання доцільним вважаємо використання дидактичних ігор (квазіпрофесійний вид навчальної діяльності), спрямоване на формування навичок головних видів мовленнєвої діяльності (говоріння, аудіювання, читання та письма); із розвиненням мовленнєвих навичок здійснюється ускладнення ігрових завдань, що на певному етапі приводить до введення елементів проектної діяльності (навчально-професійний вид діяльності) на 2-3 курсах, завдяки чому створюються оптимальні умови для більш плавного переходу до професійних видів навчальної діяльності та забезпечення професійної спрямованості освіти.

У процесі навчання фонетиці студенти навчаються іншомовним нормам вимови. Наприкінці першого семестру, коли студенти вже засвоїли основні правила вимови та інтонації, ми вводимо гру, ціллю якої є читання тексту з відсутніми розділовими знаками. Викладач підбирає автентичні тексти – короткий інструкції (до 7 речень), які містять мінімальну кількість незнайомих слів. Декільком студентам запропоновано на протязі 10 хвилин розставити розділові знаки в уривках та потім виразно прочитати їх перед групою, максимально намагаючись підтримувати візуальний контакт. Після прочитання кожного тексту студент обирає людину, яка має точно переказати зміст інструкції. Викладач ознайомлює аудиторію із правильним варіантом читання, після чого студенти порівнюють його із отриманою на попередньому етапі інформацією. Вони коментують зміщення логічного наголосу, змінення синтаксичних характеристик тексту. Даний вид ігрової діяльності мотивує тих, хто навчається, до удосконалення фонетичних навичок, та може бути застосованим у моменти заняття, коли викладач помічає спад мотиваційної напруженості.

У навчанні студентів 1-2 курсів особлива роль відведена розвитку їх комунікативних навичок. У рамках сучасних англійських навчальних посібників на засадах ситуаційних діалогів, які звучать у форматі аудіювання, багато авторів пропонують вправи, що орієнтують на наступне опрацювання мовних штампів. Із цією метою можна імітувати ситуацію спілкування шляхом задавання певних умов (місця, часу, кількості учасників) та мети бесіди, з урахуванням яких студенти складають діалог. Даний вид завдань може бути віднесеним до навчальних ігор, тому що він передбачає розподілення певних ролей та чітке слідування встановленим правилам. Легкість у застосуванні та ефективність дозволяють викладачеві у разі необхідності самостійно формулювати завдання на основі різноманітних автентичних матеріалів. На підготовчому етапі викладач готує карточки, на яких сформульовано комунікативні завдання кожного з учасників бесіди. Наприклад, ситуація у ресторані „Сніданок / Ланч / Обід туристу” може бути розіграна на основі меню, яких багато в сучасних навчальних посібниках та рекламних проспектах ресторанів. Студентам запропоновано зіграти ролі офіціанта і туриста. При виконанні завдання акцент зроблено на використанні певного набору стандартних фраз. Студенти коментують роботу один одного із урахуванням коректності висловлювань, правильної вимови та інтонаційного оформлення діалогу, наявності граматичних помилок. Викладач робить підсумок та оцінює діалог за шкалою „незадовільно – задовільно – добре – відмінно”.

На 3 курсі формат даного виду ігрової навчальної діяльності змінюється. Карточки містять фотоматеріали із завданнями, які передбачають наявність певної навички порівняння та узагальнення. Робота студентів спрямована на складання не ситуативного діалогу, а скоріше розвернутої бесіди на запропоновану тему. Це потребує застосування як стандартних мовних кліше (засвоєних на попередніх етапах навчання), так і вмінь спонтанно організувати логічно послідовні висловлення та у результаті досягати покладеної мети. Наприклад, обговорення набору фотографій відомих архітектурних споруд чи екзотичних ландшафтів може плавно перейти у бесіду про найкраще для проведення канікул місце. При цьому необхідним є розглядання цілої низки питань, які пов'язані із організацією турне та можливими складнощами. Викладач готує фотоматеріали формулює комунікативну мету завдання, складає перелік слів та висловів, які студенти мають використати у своїй бесіді.

На 2-3 курсах використання ігрових форм навчальної діяльності має свою специфіку. Мовленнєві навички студентів повинні отримати подальшого розвитку, у зв'язку з чим організація ігрової навчальної діяльності стає складнішою. Серед просунутих форм активного навчання у студентів особливо популярними є дебати. Принцип їх організації є універсальним та загальновідомим: група ділиться на дві команди, кожна з яких отримує завдання навести аргументи у підтримку чи проти певного ствердження. Але проведення дебатів у рамках навчання іноземної мови повинно бути спрямованим на рішення як навчальних, так і педагогічних завдань. Гру можливо використовувати на підсумковому етапі вивчення

тематичного блоку, коли студенти оволоділи необхідним лексичним матеріалом, що попередньо був опрацьованим у різних комунікативних завданнях. Так, під час дебатів за темою „Права тих, хто палить” студенти виступають із завчасно підготовленими презентаціями на протязі 3-х хвилин. У своїх презентаціях вони критикують чи підтверджують твердження: „Ті, хто палить, мають право на місце для паління у „людних місцях””. Після презентації кожна команда виступає із відповіддю опонентам. Через деякий час чи коли обидві команди навели усі доводи та питання є вичерпаним, можливими є два варіанта розвитку подій: 1) ведучий (викладач чи студент) оцінює силу наведених аргументів; 2) командам пропонують помінятися ролями та провести обговорення того ж питання заново. Таким чином, студенти отримують можливість прожити цілком протилежні ролі, навчитися розуміти представників різних життєвих позицій, що сприяє формуванню культури спілкування.

Застосування проектної діяльності є найбільш оптимальним з точки зору обсягу об'єму матеріалу та формування професійно значущих характеристик студентів. Введення методу проектів на 3 курсі філологічного відділення можливе у рамках занять з практичного курсу іноземної мови на засадах блоків тем, що вивчаються. До цілей відносяться розширення словникового запасу, поглиблення знань, створення умов для імітації професійної діяльності. Так, на завершальному етапі вивчення проблеми залежності від азартних ігор студенти отримують завдання підготувати доклад за однією з запропонованих тем на англійській чи російській мові та подати його у форматі презентації Power Point. На передостанньому занятті з даної теми вони роблять презентації на обраній мові. Наступний етап – це обмін презентаціями та їх послідовний усний переклад на іншу мову. У результаті оцінюванню підлягають обидва продукти праці: підготовлена презентація та переклад презентації іншого студента. Залежно від рівня підготовки студентів та можливостей проведення двох занять підряд перевага віддається підготовленому дома перекладу чи перекладу, який виконано в аудиторії із використанням словника у рамках відведеного часу.

Висновки. Навчальна дисципліна «Практичний курс (основної) іноземної мови» на філологічному відділенні мовного факультету є ефективною моделлю для формування професійно значущих знань, умінь, навичок та особистісних характеристик майбутніх фахівців. Застосування активних методів навчання іноземній мові, а саме, навчальних ігор, проектів на засадах знаково-контекстного навчання, дозволяє створювати умови для колективної роботи (парні та групові види діяльності); демократизації навчання (завдання та результати колективно обговорюються викладачем та студентами); застосування комунікативного підходу та формування іншомовної комунікативної культури; мотивації до дослідницької діяльності шляхом праці над проектами; формування професійного мислення. Перспективним, на наш погляд, є розроблення засобів діяльності, які б дозволили запобігати формалізації такого виду навчальної діяльності як гра, наближували б ситуацію навчання до реальної, сприяли б самовиявленню студента у процесі навчання.

Джерела та література:

1. Воровка М. І. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності: автореф. дис. на здобуття наук ступеня канд. пед. наук: 13.00.04 „Теорія і методика професійної освіти” / М. І. Воровка. – Т., 2007. – 21 с.
2. Друзь Ю. М. Педагогічні умови використання ділової гри в підготовці студентів до іншомовного спілкування: автореф. дис. на здобуття наук. ступ. канд. пед. наук: 13.00.04 „Теорія і методика професійної освіти” / Ю. М. Друзь. – К., 2000. – 22 с.
3. Казакова Е. С. Использование игры в формировании коммуникативной компетенции студентов языковых педвузов: дис. на здобуття наук ступ. канд. пед. наук: 13.00.02 – „Теорія і методика навчання іноземних мов” / Казакова Елена Сергеевна. – М., 2000. – 127 с.
4. Китайгородская Г. А. Инновации в образовании – дань моде или требование времени? / Г. А. Китайгородская // Иностранные языки в школе. – 2009. – № 2. – С. 2-7.
5. Кругликов В. Н. Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельности / В. Н. Кругликов, Ю. А. Шаранов, Е. В. Платонов. – СПб : Медный всадник, 2006 г. – 190 с.
6. Професійна освіта: Словник: Навч. посіб. / Уклад. С. У. Гончаренко та ін.: За ред. Н. Г. Ничкало. – К. : Вища школа, 2000. – 380 с.
7. Ауэрбах А. Психологическая энциклопедия / под. ред. А. Ауэрбах, Р. Корсини. / СПб : Питер, 2006. – 1096 с.
8. Рапацевич Е. С. Современный словарь по педагогике / Сост. Рапацевич Е. С. – Мн. : Современное слово, 2001. – 928 с.
9. Шапар В. Б. Сучасний тлумачний психологічний словник / Шапар В. Б. – Х. : Прапор, 2007. – 640 с.