

петенції як компонента іншомовної комунікативної компетенції має виступати важливим складником навчального процесу з іноземної мови і в школі, і у ВНЗ, бо без цього неможлива професійна підготовка сучасного вчителя іноземної мови і, загалом, успішного учасника міжкультурного діалогу.

Література

1. Державний стандарт базової і повної середньої освіти (проект). Базовий навчальний план основної і старшої школи // Іноземні мови. – 2003. – №1. – С. 5.
2. Гапонова С.В. “Типологія помилок у мовленні майбутніх учителів на уроках англійської мови” // Іноземні мови. – 2006. – №2. – С. 3-5.
3. Копетчук Т. “Соціокультурні завдання як засіб поповнення загальнокультурної компетентності майбутніх учителів іноземної мови” // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2008. – №1. – С. 57.
4. Николаева С.Ю. “Базарьте на английском в кайф” // Іноземні мови. – 2006. – №2. – С. 56-61.
5. Ткаченко Р.Г., Роговская Б.И., Карлайл М.С. “О речи учителя на уроках английского языка” // Иностраные языки в школе. – 1984. – №2. – С. 57-63.
6. Betty Schramper Azar, Barbara F. Matthies. Fundamentals of English Grammar. Second Edition. Teacher’s Guide. Prentice Hall Regents. – 1995. – Introduction XXV.
7. Jane Povey. “Get it right” // М.: “Высшая школа”. – 1984. – С. 21-23, 32-34, 87-89, 95-97.

УДК 371.315:811.111

О.В.Стрельнікова,
Чернівецький національний університет,
м. Чернівці

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА НЕСПЕЦІАЛЬНИХ ФАКУЛЬТЕТАХ ВНЗ

Метою даної статті є визначення ефективності і обґрунтування доцільності використання інтерактивних методів у викладанні англійської мови як іноземної студентам немовних факультетів, розкриття значення цих методів як засобу інтенсифікації, оптимізації та стимуляції процесу навчання.

The article reveals the effectiveness and reasonable usage of

interactive methods while teaching English as a foreign language to the students of non-specialized faculties. The article shows the importance of these methods as a means of intensification, optimization and stimulation of studying process.

Стрімкий розвиток сучасного суспільства вимагає від студента швидкого засвоєння і розуміння навчального матеріалу, особливо мови. Однак серед усього різноманіття існуючих методик викладання та передачі інформації цей процес є не лише складним, але й рутинним завданням, що, в свою чергу, призводить до втрати студентом мотивації до всієї системи навчання. З огляду на такі обставини постає потреба у застосуванні методів і технологій, які б дозволили проявити творчі здібності, виявити оригінальні ідеї і полегшити та урізноманітнити вивчення іноземної мови на неспеціальних (немовних) факультетах ВНЗ.

Як стверджує Р. Мартинова необхідно створити систему викладання іноземних мов, що “завдяки врахуванню універсальних психологічних закономірностей процесу засвоєння певного навчального матеріалу й універсальних дидактичних законів організації певного процесу навчання була б прийнятною для більшості людей незалежно від їхнього віку та здібностей” [7, с. 31].

Саме інтерактивні технології навчання іноземним мовам створюють необхідні передумови як для розвитку мовленнєвої компетенції студентів, так і для формування умінь приймати колективні та індивідуальні рішення у проблемних ситуаціях. Запорукою успішного викладання іноземних мов, безумовно, можна вважати активне впровадження інтерактивних методів.

Метою даної статті є визначення ефективності і обґрунтування доцільності використання низки інтерактивних методів у викладанні англійської мови студентам немовних факультетів, розкриття значення цих методів як засобу інтенсифікації, оптимізації та стимуляції процесу навчання.

Інтерактивне навчання досліджували такі науковці та методисти як І. Абрамова, Н. Анікєєва, Н. Борисова, А. Вербицький, Ю. Ємельянов, Л. Петровська, В. Платов, В. Рибальський, А. Смолкін, І. Сирожин, К. Фопель, Т. Чепель, С. Шамаков та інші.

Н.С. Мурадова, наприклад, стверджує, що інтерактивне навчання – це навчання, заглиблене в процес спілкування. Для підвищення ефективності процесу навчання необхідна наявність трьох компонентів спілкування, а саме: комунікативний (передача та збереження вербальної і невербальної інформації), інтерактивний (організація взаємодії в спільній діяльності) та перцептивний (сприйняття та розуміння людини людиною) [9]. І дійсно, ці три складові своєю структурою визначають кінцевий результат, стимулюють процес пізнан-

ня, викликають інтерес, посилюють мовні навички студентів.

О. Пометун вважає, що інтерактивними можна вважати технології, які здійснюються шляхом активної взаємодії студентів у процесі навчання. Вони дозволяють на підставі внеску кожного з учасників у ході заняття спільною справою отримати нові знання і організувати корпоративну діяльність, починаючи від окремої взаємодії двох-трьох осіб поміж собою й до широкої співпраці багатьох [13, с. 117]. Останнє є однією з найважливіших переваг інтерактивних методів порівняно з традиційними.

Активні та інтерактивні технології сприяють, з одного боку, поглибленню та вдосконаленню знань, з іншого – імітації індивідуальної та колективної професійної діяльності. Крім того, вони розвивають творчі зусилля, самостійність у розв’язуванні проблемних ситуацій, виробляють позитивні аспекти динамічного стереотипу майбутнього спеціаліста (організаційні, професійні вміння і навички, вміння керувати, спілкуватися) [15, р. 59], що є особливо актуальним для студентів-немовників.

Використання інтерактивних форм навчання під час вивчення іноземних мов студентами неспеціальних факультетів буде ефективним, якщо зміст навчального процесу буде перегукуватися з майбутньою професійною діяльністю студентів. Викладач повинен зважати на рівень володіння мовою студентами, на рівень сформованості комунікативних навичок. Потрібно слідкувати, щоб теоретичні знання в процесі активного навчання ставали усвідомленими, щоб студент розвивав і удосконалював не лише знання з мови, а й міг пов’язувати їх з майбутнім фахом.

Навчання ефективніше в тому випадку, коли:

- при формуванні цілі викладання враховані інтереси слухачів;
- воно відповідає їх нагальним потребам і глибоко мотивоване;
- пов’язане з їх минулим і теперішнім досвідом;
- учасники активно залучені до процесу навчання і самі ним керують;
- створена атмосфера взаємоповаги [15, р.65].

Інтерактивні методи передбачають організацію й розвиток діалогового спілкування, яке веде до спільного розв’язання загальних, але значущих для кожного учасника задач [6, с. 90]. Інтерактив виключає домінування однієї думки над іншою. В ході діалогу студенти критично мислять, вирішують складні проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, зважають альтернативні думки, беруть участь у дискусіях, спілкуються з іншими людьми. Для цього на заняттях організується індивідуальна, парна і групова робота, застосовуються дослідницькі проекти, рольові ігри, йде робота з документами і різноманітними джерелами інформації, використовуються творчі роботи тощо.

В умовах обмеженості календарних годин найбільш ефективними з точки зору засвоєння мовного матеріалу та зацікавленості студентів у процес навчання на неспеціальних (немовних) факультетах є проектний метод, метод “мозкової атаки” та метод ділових рольових ігор.

Метод проєктів був запропонований американським педагогом У. Кілпатріком на початку ХХ сторіччя. Головною метою цього методу було надання студентам можливості для самостійного отримання знань в процесі вирішення практичних завдань та проблем, які спонукали до пошуку необхідної інформації у різних наукових джерелах.

Проєкти мають деякі загальні риси:

- використання мови в комунікативних ситуаціях, які наближені до реальних умов спілкування;
- спонукання студентів до самостійної роботи (індивідуальної або групової);
- пошук та вибір теми проєкту, яка максимально цікавить учнів, і безпосередньо пов’язана з умовами, в яких проєкт виконується;
- пошук мовного матеріалу, видів завдань та послідовності роботи згідно з темою та метою проєкту;
- візуальний показ кінцевого результату [12, с. 25].

Домінантною рисою всіх проєктів є їх позитивна мотивація. Але чому проєктне навчання є настільки мотивуючим? Це пояснюється трьома причинами. По-перше, проєкт є індивідуальною роботою. Ті, що навчаються, описують своє життя, свою сім’ю, місто, мрії, свої власні спостереження та дослідження. Іншими словами, їм надається можливість більше розповісти світові про себе. По-друге, проєктна робота є дуже активним посередником. Ті, що навчаються, не лише ознайомлюються з лексикою чи вживають її, вони:

- збирають інформацію;
- малюють карти, малюнки, діаграми, складають плани;
- групують тексти, використовують наочність;
- проводять опитування, інтерв’ю, проводять дослідження, роблять записи [3, с. 32].

Проєктна робота – це навчання через дію. І нарешті, проєкти дають повне відчуття чогось досягнутого, можливість виготовляти якийсь продукт. Ця характерна риса проєктної роботи дуже добре підходить для класу з різними здібностями, тому що студенти можуть працювати відповідно до їхнього рівня та успішності. Здібні можуть показати, що вони знають незалежно від програми чи плану тоді, коли слабші можуть досягнути того, чим вони можуть пишатися, компенсуючи нижчий рівень володіння мовою показом відео матеріалу чи наочності.

Ключовим моментом у використанні проєктного методу на за-

няттях з іноземної мови, що викладається на неспеціальних факультетах, є сформулювати проблему, над якою студенти будуть працювати у процесі роботи над темою програми. Прикладами для ілюстрації можуть бути наступні завдання для проектних робіт:

1. “ A life story”, “Personal details”, “Personality questionnaire” (до тем: “Biography”, “About my family and myself”, “Character and appearance”);

2. “My favourite movie/ cartoon”, “Create your own musical band” (до теми “Entertainment”, “Cinema”, “Music”);

3. “Healthy food”, “Plan your dinner”, “My favourite recipe/dish” (до теми “Meals”).

Найпопулярнішими серед студентів різних неспеціальних факультетів виявились такі теми проектів:

– Sports which are popular or affordable for students;

– A guide to recreational facilities of the city with hours, rates and other essential information;

– A collection of essays on cultural aspects of your town, as perceived through the eyes of the student;

– The history of the city area, with each team of students describing a different area.

Метод “мозкової атаки” (“мозкового штурму”, “брейнстормінгу”, “віднесеної оцінки”) запропонований Дж. Дональдом Філіпсом (США). Він застосовується тоді, коли перед колективом стоїть проблема пошуку нових рішень, нових походів до ситуації. “Мозкова атака” дозволяє істотно збільшити ефективність генерування нових ідей у великій аудиторії (20-60 осіб). Основне її завдання полягає в тому, щоб за невеликий проміжок часу відшукати ряд рішень однієї проблеми.

Метод “мозкового штурму” заохочує студентів пропонувати нові й оригінальні ідеї завдяки забороні на критичні зауваження з боку викладача чи інших членів групи на стадії генерації ідей. На цій стадії увага концентрується тільки на кількості ідей, а не на якості. Після стадії первинної генерації, запропоновані студентами ідеї можна згрупувати, оцінити, відкласти для подальшого вивчення та відібрати ті ідеї, які здаються найбільш ефективними для розв’язання конкретної задачі.

Етапи “мозкового штурму”:

I. Формулювання навчальної проблеми, обґрунтування задачі її рішення.

II. Експрес-розминка.

III. “Штурм” поставленої проблеми.

IV. Обговорення підсумків роботи.

V. Добір й оцінка найкращих ідей.

VI. Повідомлення про результати “мозкової атаки” (“штурму”) по черговості виконання.

VII. Публічний захист найкращих ідей [3, с. 31].

Результати роботи студентів, залучених у такого виду діяльність, залежать від вибору теми проблеми. Студенти неспеціальних факультетів висловлюють максимальну кількість яскравих та оригінальних ідей, якщо вирішення поставленої проблеми має практичну цінність. Наприклад:

Topic: "My future profession"

1. Where does a working person spend a day?

*in the office *in the driving seat *behind the counter

*in the hospital *at home *at the plant

2. Where does a student spend a day?

*faculty * lecture *college *seminar

*university *campus *high school *vocational school

3. What can the work be?

* challenging *monotonous *boring

*rewarding *demanding *repetitive

До цієї ж теми для студентів з більш високим рівнем володіння іноземною мовою можна використовувати ускладнену форму завдання:

1. Give as many as possible reasons why you'd like to be a lawyer (economist, lecturer, sportsman etc.):

a) this job is well-paid;

b) it helps people to solve their problems;

c) it is rather prestigious now.

2. Give as many as possible reasons why you'd hate (dislike) to be a journalist (economist, lecturer, sportsman etc.):

a) this job sometimes does more harm than good;

b) it involves meeting too many people;

c) it needs too much writing.

Метод "мозкового штурму" має свої переваги і недоліки. Зокрема, не всі ідеї, запропоновані студентами, виявляться успішними, що є нестимулюючим фактором. Однак, їх необхідно не відкидати в процесі навчання, а застосувати у контексті розв'язання інших проблемних ситуацій.

Рольова гра як діяльність охоплює з'ясування мети, планування, реалізацію мети, а також аналіз результатів, у яких особистість цілком реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору й елементами змагання, задоволення потреби в самоствердженні, самореалізації.

Як справедливо зазначає А. Капська рольові ігри є "своєрідним ключем до розвитку творчих умінь студентів, дія яких створює прекрасні умови для саморозкриття особистості, вироблення навичок логічно мислити, діяти словом і ділом. Ігри активізують у кожного учасника потенційні творчі здібності, які можуть виявлятися лише

за певних умов. Наприклад, набути “вільності” тіла у виступах перед слухачами, чи “польоту” голосу, чи спостережливості, чи вміння слухати” [4, с. 98].

Діанова Є.М. вважає, що гра (рольова, ділова, організаційно-діяльнісна) є найбільш оптимальною й зручною формою викладання, вона має практичне застосування. “Гра, як ніяка інша активна форма, дозволяє учневі пройти основні етапи засвоєння матеріалу – сприймання, осмислення, запам’ятовування, застосування” [2, с. 14]

Рольова гра допомагає спілкуванню, сприяє передачі набутого досвіду, здобуттю нових знань, правильному оціненню вчинків. Вона розвиває комунікативні навички, пам’ять, мислення та уяву.

Рольові ігри мають чотири головні риси [14, с. 117]:

– вільна розвивальна діяльність, що починається лише за бажанням дитини, заради задоволення від процесу діяльності (процедурне задоволення);

– творча, значною мірою імпровізаційна та активна діяльність (“поле творчості”);

– емоційна піднесеність діяльності та емоційне напруження;

– наявність прямих чи непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну послідовність її розвитку.

На заняттях з іноземної мови рольова гра дозволяє студентам-немовникам розширити асоціативну базу під час засвоєння мовного матеріалу. Наприклад, репліка “Who is absent today?”, яку сприймають студенти механічно, набуває значимості у рольовій грі. Студент, який виконує роль учителя у школі, звертається до іншого студента, який виконує роль лінивого учня, із запитанням, що виражає докір, обурення і, навіть, погрозу. Емоція, що супроводжує тепер цю репліку, додає їй природної однозначності, налагоджуючи прямі зв’язки із ситуацією і створюючи сприятливі умови для запам’ятовування.

У ході рольової гри студенти неспеціальних факультетів змушені вирішувати різноманітні проблемні ситуації, які сприяють використанню іноземної мови не лише для повсякденного спілкування, а також для вирішення професійних завдань. Забезпечуючи формування відповідних видів мовленнєвої діяльності, вони допомагають реалізувати основну функцію вивчення іноземної мови у ВНЗ – формування у студентів професійної комунікативної компетенції. Ілюстративними є наступні приклади проблемних завдань:

– You paid a TV repair shop to fix your television, but they did not fix it. Now they refuse to give your money back. You have an opportunity to speak to the representative of the Better Business Bureau.

– Someone has just stolen your wallet. Go to the police station and describe the person that you think stole it.

– Imagine foreign guests are coming to your city and you have to accompany them. First you are to make reservations. Find out where the best hotels are in this city.

Суттєвою перевагою рольової гри перед іншими формами навчання є повна зайнятість студентів, а також концентрація уваги учасників протягом усієї гри. І хоча рольові ігри дещо спрощують процес навчання, порушують дисципліну і сприяють збільшенню помилок у студентів, їх дидактичну, освітню і практичну цінність не можна відкидати.

Таким чином, проектний метод, метод “мозкової атаки” та метод ділових рольових ігор характеризуються високою результативністю засвоєння матеріалу. У процесі роботи у студентів немовних факультетів розвиваються не тільки організаційні, але й методологічні та ігро-технічні навички.

Безперечна перевага даних інтерактивних методів навчання перед іншими полягає в тому, що вони “потребують активності з боку кожного учасника заняття, знімають емоціональні й комунікативні бар’єри, сприяють набуттю й формуванню у слухачів не тільки професійних, але й певних особистісних якостей: зібраності, старанності ініціативності, колективізму, креативності, комунікативності тощо” [8, с. 15].

Проаналізувавши вищезгадані інтерактивні методи навчання, які застосовуються в процесі вивчення іноземної мови на неспеціальних факультетах, можна зробити висновок, що вони дають студентам можливість виявляти проблеми, збирати й аналізувати інформацію, знаходити альтернативні рішення й обирати найбільш оптимальний шлях розв’язання задач у процесі як індивідуальної, так і групової роботи.

Наведені характеристики зазначених інтерактивних методів дозволяють стверджувати, що їх використання в організації навчального мовного процесу на неспеціальних факультетах ВНЗ є вагомим чинником підвищення якості професійної та комунікативної підготовки студентів як майбутніх фахівців.

Отже, виникає нагальна потреба більш активного використання інтерактивних технологій у практиці вищої школи, зокрема детальної розробки методики організації рольового та проектного навчання іноземної мови студентів немовних факультетів.

Література

1. Барабанова Г.В. Когнітивно-комунікативна модель навчання професійно орієнтованого читання іноземною мовою в немовному вузі // Іноземні мови. – 2004. – №1. – С. 29 – 31.
2. Дианова Е.М., Костина Л.Т. Ролевая игра в обучении иностранному языку // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 3. – С. 12 – 16.
3. Егоров О. Мобильность “мозгового центра”: Методическая служба инновационной школы // Учитель (Россия). – 2000. – №5. – С. 30-32.

4. Капська А.Й. Педагогіка живого слова: Навч.-метод. посіб. – Київ: ІЗМН, 1997. – 140 с.

5. Корнеева Л.И. Современные интерактивные методы обучения в системе повышения квалификации руководящих кадров в Германии: зарубежный опыт // Университетское управление: практика и анализ. – 2004. – № 4(32). – С. 78-83.

6. Мальцева Н., Карунова Л. Общение педагогов с помощью интерактивных методов. //Дошкольное воспитание. – 2003. – № 3. – С. 90–93.

7. Мартинова Р.Ю. Цілісна загальнодидактична модель змісту навчання іноземних мов. – К.: Вища школа, 2004. – 456 с.

8. Магущина И.Г. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогических кадров. //Последипломное образование: достижения и актуальные направления развития: материалы междунар. науч.-практ. конф. Ч.2 /М-во образования Респ. Беларусь, ГУО "Акад. Последиплом. Образования". – Мн.: АПО, 2005. – С. 14–18.

9. Мурадова Н.С. Коммуникативносвязующая роль культуры общения студентов технических заведений в интерактивном обучении. – Доступный з: <http://www.ostu.ru/conf/ruslang2004/trend2/muradova.htm>

10. Організація навчально-виховного процесу. З досвіду роботи вищих навчальних закладів I-II рівнів акредитації./ Ред.Салмай Н.М., Цибенко Н.В. – Вип. 10. – 2007. – С. 80-95.

11. Остапчук О. Шляхи підвищення інноваційного потенціалу методичної роботи // Шлях освіти. – 2002. – №2. – С. 9-15.

12. Полат Е.С. Метод проектов на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. – 2000. – № 2. – С. 25-26.

13. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок: Інтерактивні технології навчання. – К.: Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.

14. Сучасні освітні технології у вищій школі: Матеріали міжнар. наук.-метод. конф. (Київ, 1-2 листопада 2007 року): Тези доповідей: У 2 ч. – Ч. 2. – К.: Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2007. – 259 с.

15. Philips B.D. Role-playing games in the English as a Foreign Language Classroom. – Taipei: Crane Publishing Ltd., 1994. – 729 p.