

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДІВ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВНЗ

Постановка проблеми. Нині висуваються підвищені вимоги до професійної підготовки випускників вищої школи. Тому зусилля спрямовані на пошук найбільш ефективних шляхів інтенсифікації навчання і розвитку творчих здібностей майбутніх фахівців. Це завдання не може бути успішно вирішене за умов традиційної системи навчання. Саме тому актуальною є проблема перебудови навчального процесу у ВНЗ, з обов'язковим докорінним переглядом цілей, змісту і технології навчання. Особлива увага при цьому приділяється методам інтерактивного навчання.

На сучасному етапі розвитку освіти перед викладачами вищих навчальних закладів постає проблема активізації навчально-пізнавальної діяльності студента, яку слід розглядати як мобілізацію викладачем за допомогою спеціальних засобів інтелектуальних здібностей студентів; їх морально-вольових та фізичних зусиль на досягнення конкретних цілей навчання, розвитку й виховання.

Аналіз попередніх досліджень. Ідеї активізації навчання висловлювалися ученими впродовж усього періоду становлення і розвитку педагогіки задовго до оформлення її у самостійну наукову дисципліну. До родоначальників ідей активізації навчання належать Я.А. Коменський, Ж.-Ж. Руссо, І. Песталоцці, Р. Гегель, Ф. Фребель, А. Дістервег, Д. Дьюї, К. Ушинський й інші.

Необхідність організації активної взаємодії учасників навчально-виховного процесу підкреслюється у працях Ш. Амонашвілі, А. Аристова, В. Давидова, А. Петровського, С. Рубінштейна, В. Сухомлинського, Т. Шамової, Т. Щукіної та ін.

Метою даної статті є розгляд та аналіз застосування методів інтерактивного навчання під час вивчення іноземної мови у вищих навчальних закладах.

Виклад основного матеріалу. Вирішення проблеми активізації навчальної діяльності у ВНЗ, так чи інакше, лежить в основі всіх сучасних педагогічних теорій і технологій. Важливе місце посідають методи інтерактивного навчання: проблемно-пошукові методи, дискусії, навчальні ігри, самостійна робота студентів, робота у малих групах та ін.

Значну роль у розповсюдженні методів відіграла їх практична діяльність з пропаганди ігрових методів як основи активного навчання і особиста участь у створенні і розвитку ігротехнічного руху. Завдяки розповсюдженню ігрових методів активного навчання, у 80-х роках ХХ століття активне навчання переживало максимальний підйом популярності.

Проблемне навчання розвиває підхід до активізації творчої діяльності проблемно сформульованих завдань. Теорія також містить положення про навчання слухачів розв'язанню проблемних задач, але розкриває його на основі традиційних методик.

Програмоване навчання зробило суттєвий внесок у розробку підходів до індивідуалізації навчання на основі спеціально побудованих навчальних курсів індивідуального користування у зв'язку з розвитком комп'ютерних технологій і становленням дистанційного навчання.

Контекстне навчання відштовхується від положення теорії діяльності, відповідно до якої, засвоєння соціального досвіду здійснюється у результаті активної, упередженої діяльності суб'єкта. У ньому втілюються наступні принципи: активність особистості; проблемність; єдність навчання і виховання; послідовне моделювання у формах навчальної діяльності слухачів змісту й умов професійної діяльності фахівців. Як засоби реалізації теоретичного підходу в контекстному навчанні пропонується у повному обсязі використовувати методи активного навчання.

Ігрове навчання довело високу ефективність використання ігрових, змагальних, командних методів навчання.

Активізація навчально-пізнавальної діяльності досягається за рахунок підвищення рівня навчальної мотивації, яке, у свою чергу, спостерігається при максимально можливому наближенні темпу, спрямованості й інших аспектів організації навчального процесу до індивідуальних прагнень і можливостей студента.

Серед способів інтенсифікації навчання особливе значення має застосування методів, форм, засобів, прийомів, що активізують навчально-пізнавальну діяльність студентів, стимулюють їхнє навчання.

Більшість з них спрямовані на подолання таких, що давно стали звичними і важко вирішуваними, проблем вищої школи, як: необхідність розвитку мислення, пізнавальної активності, пізнавального інтересу; введення у навчання емоційно-особового контексту професійної діяльності. При цьому всі вони як засіб досягнення поставленої мети використовують ті або інші інструменти з числа методів активного навчання.

Під активізацією навчання розуміють цілеспрямований процес спільної навчально-пізнавальної діяльності студента і викладача, в якому відбувається руйнація наявних психологічних бар'єрів і вихід на продуктивний, творчий рівень: майбутні фахівці не тільки опановують засоби стандартних дій, але і вчаться самостійному схваленню рішень у нестандартних ситуаціях.

Активне навчання, що здійснюється за допомогою активних методів, сприяє формуванню пізнавального інтересу до здобуття знань та до навчальної діяльності [1, с. 37-39].

Активне навчання відрізняється від традиційного такими особливостями:

- забезпечується примусова (вимушена) активність, суть якої у тому, що студент вимушений бути активним, незалежно від того, бажає він цього чи ні;
- активність має не короткочасний (епізодичний) характер, вона триває впродовж усієї діяльності студента;
- студенти постійно взаємодіють з викладачем за допомогою прямих і зворотних зв'язків;
- широко використовується самостійна творча діяльність.

На підставі вищевикладеного можна зробити висновок, що активізація навчання неможлива без постійної, цілеспрямованої самостійної роботи студента, організація і спрямованість якої багато у чому залежить від викладача.

Проблему активізації навчання розробляли психологи і педагоги, філософи і соціологи на всіх етапах розвитку вищої школи, зокрема, це С. Рубінштейн, А. Петровський, А. Аристова, Т. Шамова, Т. Щукіна та ін. Філософи зазначають, що активність є певною характеристикою діяльності, яка може бути більш-менш активною (Л. Станкевич). Як риса особистості активність проявляється в енергійній діяльності, праці, навчанні, громадському житті тощо. С. Ожегов наводить значення слова «активний» – діяльний, енергійний... діючий, розвинений. Нинішня психолого-педагогічна література не дає визначення активності як категорії, що сприяло б обґрунтуванню оптимальних шляхів та напрямів активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів.

В. Лозова доводить, що між активністю та діяльністю, в якій формується активність, існує діалектичний взаємозв'язок. Проте не слід пізнавальну активність зводити до пізнавальної діяльності. У цьому випадку проблема активізації навчання розв'язувалася б сама собою: будь-яка діяльність студентів є активною. С. Рубінштейн також убачав відмінність між активністю й діяльністю: «Про будь-який психічний процес сприймання, мислення тощо ми говоримо, що він становить єдність змісту і процесу, і підкреслюємо його активний характер. Але мислення як процес – це для нас активність, а не діяльність. Про діяльність і дію у специфічному значенні слова ми будемо говорити тільки там, де є вплив, зміна, оточення. Діяльність у буквальному розумінні слова — це предметна

діяльність, це практика» [7, с. 54].

Розглядаючи проблему формування активної пізнавальної діяльності, ми розуміємо навчально-пізнавальну діяльність, у процесі якої викладач мобілізує інтелектуальні сили студентів на досягнення конкретної мети навчання і виховання, і відбувається свідоме цілеспрямоване пізнання нового, проявляється здатність до самостійного творення.

Протягом вивчення проблеми активізації пізнавальної діяльності студентів зверталась увага на застосування гри, її вивчали як засіб для самовираження, самоствердження, самоаналізу, самовдосконалення студентів. Розглядалися також питання застосування засобів і прийомів активізації пізнавальної діяльності студентів у педагогіці та психології.

Питаннями ігрового навчання займалась значна кількість зарубіжних і вітчизняних педагогів, психологів, методистів (І. Верещагіна, Є. Пассов, М. Стронін, Л. Панова та інші). За визначенням, «гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, у якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою» [8, с. 12].

Одним із дієвих методів активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів є ділові ігри. На сучасному етапі становлення національної системи освіти, формування її нового змісту одним із ключових завдань педагогіки вищої школи є розв'язання проблеми інтенсифікації процесу навчання. На наш погляд, ця важлива проблема може бути вирішена у вищих навчальних закладах лише за умови активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів.

Щоб досягти високого рівня активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів, необхідно створити педагогічні та психологічні умови для особистісно орієнтованого навчання. Це сприяє збільшенню продуктивності інтелектуальної праці суб'єктів навчального процесу, спрямованої на досягнення студентами теоретичних знань, формування їхніх практичних умінь і навичок, розвиток особистості, значно посилить дієвість застосовуваних методів, прийомів і засобів навчання тощо. З огляду на це важливими є пошуки педагогічних технологій, які дають змогу не тільки забезпечити атмосферу співпраці суб'єктів навчального процесу, але й сприяють залученню у нього студентів на різних рівнях творчої активності (інтелектуальної, практичної, соціальної, особистісної тощо). До таких, зокрема, належить технологія ігрового навчання.

Навчальні ігри мають багато різновидів, спільною рисою яких є елемент гри. Важливим аспектом проблеми розроблення і впровадження ігрових методів у навчальний процес вищих навчальних закладів є вивчення теоретико-методологічних засад технології ігрового навчання, дослідження ефективності, навчальних, розвивальних та виховних можливостей дидактичних ігор, їхнього впливу на формування творчо активної, професійно і соціально компетентної особистості фахівця тощо.

Вивчення психолого-педагогічних джерел свідчить, що проблеми навчання з використанням ігрової діяльності у вищій школі особливо інтенсивно досліджують з середини 70-х років ХХ ст. Зазначимо, що теорії гри, визначенню її функцій, специфічного змісту порівняно з іншими видами діяльності присвячені праці багатьох педагогів (Г. Ващенко, М. Касьяненко, Я.А. Коменського, С. Лісової, А. Макаренка, П. Підкасистого, С. Русової, В. Сухомлинського, М. Тименко та ін.), психологів (Б. Ананьєва, Л. Виготського, О. Киричука, А. Піаже, В. Роменця, С. Рубінштейна, Т. Титаренка та ін.).

Різноманітні аспекти впливу навчальних ділових ігор на формування професійної спрямованості студентів висвітлені у дослідженнях Б. Букатова, Т. Кашканової, Л. Литвіної, О. Приходько, В. Ткаченко, О. Хоменко та ін. Зауважимо, що у психологічній та педагогічній науці немає чіткої визначеності щодо трактування сутності гри, яка використовується у навчальному процесі. Для позначення цього виду навчальної діяльності студентів учені використовують низку понять («ділова гра», «навчальна ділова гра», «навчальна гра», «рольова гра», «навчальна рольова гра», «дидактична гра» тощо).

О. Хоменко характеризує навчальну ділову гру як один з найперспективніших шляхів підвищення ефективності навчального процесу у вищій школі, якості фахової підготовки студентів. Навчальну ділову гру він розглядає як змодельовану та педагогічно організовану навчально-пізнавальну, науково-дослідну, професійно-виробничу діяльність, що забезпечує формування соціального та професійного досвіду особистості [9, с. 9-10].

І. Підласий запропонував концептуальні підходи до організації гри у процесі навчання. З огляду на те, що предметом гри є сама людська діяльність, дослідник пропонує гру, організовану з метою навчання, називати дидактичною. Трактуючи сутність гри на основі технології проблемного навчання, вчений зазначає, що дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, що вивчаються. У ній головним видом діяльності є навчальна діяльність, що вплітається в ігрову і набуває рис спільної ігрової навчальної діяльності [6, с. 355]. На думку П. Підкасистого, дидактична гра – це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані виконанням одного завдання і орієнтують свою поведінку на позитивний успішний результат [5, с. 169].

Класифікуючи навчальні ігри, Ю. Бабанський до методів стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності зараховує ділові та рольові ігри, дискусії та диспути, студентські наукові конференції, а до методів створення ситуації емоційно-моральних переживань, ситуації пізнавальної новизни та зацікавленості – метод цікавих аналогій, ефект здивування, зіставлення наукових і життєвих пояснень явища тощо.

М. Кларін, досліджуючи практику використання ігрових ситуацій у зарубіжній педагогіці, описує рольові навчальні ігри (гра-драматизація, гра-моделювання у гіпотетичних умовах), імітаційно-моделюючі ігри (гра-вправа, гра-ілюстрація, гра з посилювальним рольовим компонентом, гра зі спільним прийняттям рішення у складному соціальному контексті).

На підставі аналізу цих та інших психолого-педагогічних джерел, а також результатів проведеного нами науково-педагогічного пошуку ми виявили, що технологія ігрового навчання будується на основі систематичного застосування активних методів навчання. Окрім того, це дало змогу узагальнити методи, які, на нашу думку, ефективно впливають на інтенсифікацію процесу навчання у вищих навчальних закладах і забезпечують активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів.

У процесі гри у студентів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Щоб заняття було цікавим і ефективним, на його різних етапах можна використати кросворди за темами заняття чи розділу. Складаючи кросворд, викладач має дотримуватися вимог проведення дидактичних ігор. Під час цілеспрямованої підготовчої роботи студенти розв'язують запропоновані кросворди з вивченої теми. Отже, кросворд, з одного боку, вносить елемент гри, а з іншого – сприяє кращому засвоєнню вивченого.

Методи активізації навчальної діяльності дають можливість значно підвищити ефективність навчання. До таких методів належить «метод проектів». Відзначимо, що метод проектів не є новим, він виник на початку ХХ століття в американській школі, проте в 20-30 роках почав застосовуватися й у вітчизняній педагогічній практиці. Останнім часом цьому методу приділяється значна увага у багатьох країнах світу.

У підході до розуміння певного явища, системи варто усвідомити, передусім, вихідні поняття. Тому з'ясуємо, який зміст вкладають науковці у поняття «метод проектів», і дослідимо сутність самого терміну «проект». На думку У. Кільпатрик проект – це «будь-яка робота, виконана «від щирого серця», яка має певну цільову настанову».

І. Зимняя дає інше трактування зазначеного терміну, а саме: «проект – самостійно спланована й реалізована студентами робота» [2, с. 9].

Тому метод проектів завжди спрямований на розв'язання деякої теоретичної або практичної проблеми, що передбачає, з одного боку, використання різноманітних методів,

засобів навчання, а, з іншого, – інтегрування знань, умінь із різних галузей науки, техніки, технології, творчих галузей. Як зазначає Г. Ісаєва, «проектування – це особливий тип інтелектуальної діяльності, відмінною особливістю якої є перспективна орієнтація, практично спрямоване дослідження» [3, с. 4].

Проаналізувавши дослідження науковців у галузі практичного застосування методу проектів, нами було виділено його переваги: цей метод характеризується високою комунікативністю та активним включенням студентів у навчальну діяльність; кожний студент несе особисту відповідальність за просування у навчанні; використання методу проектів дозволяє створити умови для розвитку особистості студента, оскільки розвивається активне самостійне мислення; процес роботи над проектом стимулює діяльнісну активність учасників.

У сучасній практиці викладання іноземної мови досить ефективно використовуються різні варіанти навчання у співробітництві, які сприяють залученню студентів до інтерактивної діяльності на заняттях.

Основними варіантами навчання у співробітництві є:

- навчання у команді (Student Team Learning);
- ажурна пилка (Jigsaw, Е. Аронсон, 1978р.);
- навчання під девізом «Вчимося разом» (Learning Together);
- використання ігрових технологій.

Student Team Learning (STL, навчання у команді): викладач пояснює матеріал, а потім пропонує студентам у групах закріпити його (без змагань у групі). Виконання завдань пояснюється студентом уголос, студенти допомагають один одному, а після виконання завдання, пропонується обговорення його всіма учасниками та оцінка їх роботи.

Jigsaw («ажурна пилка»): на першому етапі творчого застосування мовного матеріалу студенти поділяються на «Home Groups» (початкові групи), по три студента у групі. Кількість студентів залежить від кількості текстів. Метою роботи є самостійне ознайомлення з текстом, з метою загального охоплення змісту, повного розуміння та виконання завдань, пов'язаних з перевіркою розуміння прочитаного. На другому етапі робота проходить у експертних групах («Expert Groups»). Мета роботи – порівняти відповіді, які студенти дали самостійно у «Home Groups», разом підготувати переказ тексту. Успіх роботи залежить від спільної роботи студентів. Третій етап роботи – це повернення учасників до «Home Groups», де вони по черзі переказують свої тексти; кожний учасник має не тільки ознайомити інших членів групи зі змістом свого тексту, але й допомогти їм зрозуміти його.

Learning Together (вчимося разом): студенти поділяються на групи по 3-5 осіб. Кожна група виконує одне завдання, яке є частиною однієї великої теми, над якою працювали всі студенти. Таким чином, викладач контролює успішність виконання завдання, характер спілкування та спосіб надання допомоги один одному.

Висновок. Таким чином, використання інтерактивних форм і методів у викладанні іноземної мови у ВНЗ дозволяє інтенсифікувати навчальний процес, досягти належного засвоєння матеріалу всіма учасниками групи, вирішити різні виховні та розвиваючі завдання. Використання цього методу спонукає викладача до постійної творчості, самовдосконалення, професійного та особистого зростання і розвитку. У процесі ознайомлення з тим чи іншим інтерактивним методом, викладач стає організатором самостійної, навчально-пізнавальної, комунікативної, творчої діяльності студентів; у нього з'являються можливості для вдосконалення процесу навчання, розвитку комунікативної компетенції студентів та цілісного розвитку їх особистості.

Література:

1. Гусинский Э.Н. Введение в философию образования / Э.Н. Гусинский, Ю. И. Турчанинова. – М. :

ЛОГОС – 2003. – 248 с.

2. Зимняя И. А. Проектная методика обучения английскому языку / И.А. Зимняя, Т.Е. Сахарова // Иностранные языки в школе. – 1991. – №3. – С. 9–12.

3. Исаева Г. Метод проектов – ефективна технологія навчання / Г. Исаева // Підручник для директора. – 2005. – № 9–10. – С. 4–9.

4. Махмутов И. А. Современный урок / И.А. Махмутов. – М. : Педагогика, 1985. – 150 с.

5. Пидкасистый П. И. Психолого-дидактический справочник преподавателя высшей школы / П. И. Пидкасистый, Л. М. Фридман, М. Г. Гарунов. – М. : Пед. общество России, 1999. – С. 3–56.

6. Подласый И. П. Педагогика. Новый курс: учеб. для студ. пед. вузов: [в 2 кн.] / И. П. Подласый. – М. : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1999. – Кн.1: Общие основы. Процесс обучения. – 376 с.

7. Рубинштейн С. Л. Проблемы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – М. : Педагогика, 1973. – 416 с.

8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – М. : Нар. образование, 1998. – 256 с.

9. Хоменко О. О. Навчальні ділові ігри як засіб формування професійних умінь студентів технікумів і коледжів (на прикладі будівельних спеціальностей): автореф. дис. ... канд. пед. наук. К., 1994. – 34 с.

У статті досліджується проблема використання методів інтерактивного навчання у процесі вивчення іноземних мов у вищих навчальних закладах. Використання інтерактивних форм та методів у викладанні іноземної мови у ВНЗ дозволяє значно інтенсифікувати навчальний процес, досягти належного засвоєння матеріалу всіма учасниками групи, вирішити різні виховні та розвиваючі завдання. Використання цього методу спонукає викладача до постійної творчості, самовдосконалення, професійного та особистого зростання і розвитку.

Ключові слова: інтерактивне навчання, навчальний процес, інтенсифікація, метод, гра.

В статье исследуются методы интерактивного обучения в процессе изучения иностранных языков в высших учебных заведениях. Использование интерактивных форм и методов в процессе изучения иностранных языков дает возможность интенсифицировать процесс обучения, достичь требуемого уровня освоения учебного материала, решить разные воспитательные и развивающие задачи.

Ключевые слова: интерактивное обучение, учебный процесс, интенсификация, метод, игра.

The article deals with the problem of using methods of interactive studies in the process of study of foreign languages in higher educational establishments. The use of interactive forms and methods in teaching of foreign languages allows considerably to intensify an educational process, attain the proper mastering of material all participants of group, to decide different educate and developing tasks. The use of this method induces a teacher to permanent creation, to self-perfection, professional and personal growth and development.

Keywords: interactive studies, educational process, intensification, method, game.