

4. Kozakov V.A. Samostojatel'naja rabota studentov i ee informacionno – metodicheskoe obespechenie : uchebn. posobie / V.A. Kozakov – K. : Vishha shkola, 1990. – P. 15.
5. Ljahovickij M.V. Metodika prepodavaniya inostrannyh jazykov : uchebn. posobie dlja filol. fak. vuzov / M.V. Ljahovickij – M. : Vysshaja shkola, 1981. – P. 75.
6. Kupisevich Ch. Osnovy obshhej didaktiki / Ch. Kupisevich – M. : Vysshaja shkola, 1986. – P. 96.
7. Salistra I. D. Voprosy programmirovaniya v uchebnom processe po inostrannomu jazyku : uchebn. posobie. / I. D. Salistra – M. : Vysshaja shkola, 1977. – 322 p.
8. Shajdur I.A. Organizacija samostijnoi' roboty studentiv pedagogichnyh universitetiv na osnovi individual'nogo orijentovanogo pidhodu : avtoref. dys. ... kand. ped. nauk : 13.00.04 – teorija i metodyka profesijnoi' osvity / Iryna Anatolii'vna Shajdur; Inst. ped. ta psyh. prof. osvity akad. ped. nauk Ukrai'ny. – K. , 2003. – 22 p.

УДК 378.147:004:801

ІНТЕНСИВНЕ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ТУРИСТИЧНОЇ ГАЛУЗІ

Маковецька Н.В., д.пед.н., доцент

Запорізький національний університет, вул. Жуковського, 66, Запоріжжя, Україна

znudekanat@rambler.ru

У статті висловлюється думка про те, що система традиційної підготовки фахівців туристичної галузі сьогодні завершує період розвитку, вступаючи в інноваційний цикл; реалізація цього напрямку передбачає, зокрема, активне застосування інтенсивних технологій навчання. Визначено умови ефективного застосування інтенсивних технологій, а також окремі аспекти організації викладачем групової роботи студентів. Доведено, що групова робота розпочинається з групоутворення, яке у своєму розвитку проходить чотири етапи. Обґрунтовано думку щодо структури заняття, яке передбачає застосування інтенсивних технологій. Зазначено, що однією з умов успішної реалізації інтенсивних технологій є організація ігрового поля. Охарактеризовано компетентності, наявність яких забезпечує викладачеві успішне застосування інтенсивних технологій під час підготовки фахівців туристичної галузі.

Ключові слова: інтенсивні технології, фахівці туристичної галузі, діяльнісне навчання, групоутворення, ігрове поле, компетентності викладача.

ІНТЕНСИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ ТУРИСТИЧЕСКОЙ СФЕРЫ

Маковецька Н.В.

Запорожский национальный университет, ул. Жуковского, 66, Запорожье, Украина

znudekanat@rambler.ru

В статье высказывается мысль о том, что система традиционной подготовки специалистов туристической сферы сегодня завершает цикл развития, вступая в инновационный цикл; реализация этого направления предполагает, в частности, активное использование интенсивных технологий обучения. Определены условия эффективного использования интенсивных технологий, а также отдельные аспекты организации преподавателем групповой работы студентов. Доказано, что групповая работа начинается с группообразования, которое в своем развитии проходит четыре этапа. Обоснована мысль относительно структуры занятия, которое предполагает использование интенсивных технологий. Отмечено, что одним из условий успешной реализации интенсивных технологий является организация игрового поля. Охарактеризованы компетентности, наличие которых обеспечивает преподавателю успешное использование интенсивных технологий во время подготовки специалистов туристической сферы.

Ключевые слова: интенсивные технологии, специалисты туристической сферы, деятельностное обучение, группообразование, игровое поле, компетентности преподавателя.

INTENSIVE TRAINING AS A MEANS TO REALIZE THE CREATIVE POTENTIAL FUTURE SPECIALISTS OF TOURISM SPHERE

Makovetska N.V.

Zaporizhzhya National University, Zhukovskogo str. 66, Zaporizhzhya, Ukraine

znudekanat@rambler.ru

The article suggests the idea that the traditional system of training the tourist industry today completes the cycle of development, engaging in the innovation cycle; implementation of this trend suggests, in particular, the active use of intensive technology training. Proved that intensive training has a range of methodological advantages because of its developmental potential, which is based on an active, emotionally colored students communicating with each other and the teacher. The conditions for the effective use of intensive technologies- matching capabilities teacher goals and objectives of technology, the availability of the teacher professional experience of participating in the game interaction, motivation teacher intensive technologies, and highlights certain aspects of the organization of teacher teamwork students. We prove that the group work begins with trunking, which in its development goes through four stages – dating band members among themselves and with the teacher, resistance, stable performance group, the group disbanded. Substantiated idea about the structure of a class, which involves the use of intensive technologies. The approximate structure of this class - supply new theoretical material, students perform practical tasks in accordance with the theme, summing up the discussion, the task execution, a brief overview of the material studied in class. Noted that one of the conditions for successful implementation of intensive technologies is the organization of the playing field. Characterized by competence, the presence of which the teacher provides the successful use of technology intensive training during the tourist industry-communicative, interactive, perceptual, playtechnical.

Key words: intensive technologies specialists tourism sector, activity training, trunking, playing field, competence of the teacher.

На сучасному етапі розвитку професійної туристичної освіти в Україні існує безліч нерозв'язаних проблем, що спонукає дослідників до подальшого вивчення різних аспектів професійної підготовки фахівців туристичної галузі, розробляти концепції туристичної освіти, конструювати різноманітні підходи до організації навчально-виховного процесу, створювати актуальні для майбутніх фахівців методичні матеріали, визначати пріоритетні напрями професійної підготовки майбутніх працівників. З огляду на вищевикладене, неабиякого значення у процесі підготовки фахівців галузі туризму набуває застосування інтенсивних технологій, розвивальний потенціал яких не викликає сумніву.

Метою статті є висвітлення специфіки організації групової роботи студентів у процесі застосування інтенсивних технологій навчання, особливостей ігрового простору, який при цьому використовується, а також визначення тих рис професійного портрету викладача, що зумовлюють успішність застосування ним інтенсивних технологій.

Виклад основного матеріалу. Окремі аспекти професійної освіти є сьогодні предметом наукових інтересів багатьох дослідників. Так, належна увага у педагогічній теорії приділяється таким її аспектам, як: методологічні засади сучасної філософії освіти (В. П. Андрущенко, І. А. Зязюн, В. Г. Кремень, В. О. Радкевич), неперервна професійна освіта (С. У. Гончаренко, Н. Г. Ничкало). Проблеми управління інноваційними процесами в освітніх закладах глибоко вивчалися Л. І. Даниленко, Н. Ф. Денисенко, А. П. Конохом, А. П. Панфіловою, Є. С. Полат, Т. М. Сорочан та ін.

Водночас практика засвідчує, щонеабияку увагу слід приділяти навчання студентів співробітництва, партнерської взаємодії, колективного прийняття рішень, вміння постійно вчитися, працювати в команді, швидко встановлювати контакти і вести переговори, здійснювати презентацію і самопрезентацію, перебудовуватися у зв'язку зі зміною вимог тощо.

Враховуючи вищевикладене стосовно процесу підготовки фахівців галузі туризму, слід зазначити, що система традиційної підготовки сьогодні неадекватна до потреб практики, вона завершує період розвитку, вступаючи в інноваційний цикл [2].

Отже, інтенсивне навчання має цілий спектр методологічних переваг, пов'язаних насамперед з його розвивальним потенціалом. Ці переваги ґрунтуються на активному, емоційно забарвленому спілкуванні студентів один з одним і з викладачем.

Пріоритетними умовами ефективного застосування інтенсивних технологій підготовки фахівців галузі туризму слід визначити такі:

- відповідність можливостей викладача цілям і завданням технології (гра, тренінг, вправа тощо) - залежно від мети обраної технології, викладач має виступати в тому чи іншому амплуа (керівник туристичної фірми, менеджер, клієнт);
- наявність у викладача професійного досвіду участі у груповій взаємодії, його здатність керувати як діалогом, так і полілогом на позиціях “суб’єкт-суб’єктних” відносин;
- зацікавленість викладача інтенсивними технологіями, його особиста спрямованість на їх вивчення й активне застосування у професійній діяльності [3].

Звертаючись до історії питання зазначимо, що ідею навчання через дію було запропоновано Майком Педлером ще в 1971 році. У статті “Формування ефективних менеджерів” науковець наполягав на важливості організації людей у малі групи з метою пошуку варіантів вирішення складних завдань або проблем, а також впровадження інновацій. Сьогодні існує велика кількість методичних рекомендацій щодо викладання дисциплін в університетах, що містять різноманітні ситуації, рольові ігри, вправи, експерименти, творчі проєктивні завдання тощо. Саме практичні завдання, побудовані на інтенсивних технологіях, дають можливість студентам перейти від пасивного споживання інформації до активної участі в процесі пізнання. Отже, програма діяльнісного навчання, побудована на інтенсивних ігрових технологіях, змінює принцип “сідай і прочитай це, подивись на це” на принцип “підведись, пересядь на інше місце до команди, зроби це і дійсно навчись”.

Врешті-решт діяльнісне навчання – це не просто розуміння принципів, концепцій, методів і підходів, це – здатність запам’ятовувати вивчене і застосовувати отримані знання на практиці. Під час навчання через дію малі групи працюють над складними питаннями у поточній діяльності або отримують завдання кинути “свіжий погляд” на незнайомі раніше проблеми. Доцільним є підкріплення інтенсивних технологій дискусіями, моніторингом, спостереженням, зворотнім зв’язком з метою інтеграції всієї сукупності теоретичних і поведінкових компонентів до професійних технік.

Проте слід зазначити, що сьогодні навчання дією у процесі підготовки майбутніх фахівців галузі туризму не має широкого розповсюдження. Головними причинами цього явища, на нашу думку, є такі:

- відсутність у багатьох викладачів компетентностей, пов'язаних із впровадженням інтенсивних технологій, недостатній рівень інтерактивної та комунікативної компетентностей;
- відсутність досвіду у створенні ситуацій співробітництва і партнерських стосунків зі студентами, реалізації технологій колективного прийняття рішень;
- недостатня можливість проведення у вищих навчальних закладах групових та індивідуально-групових занять [1].

Отже, педагоги-теоретики вважають пріоритетним формування у майбутнього фахівця здатності самостійно і творчо мислити, у той час як практика освіти орієнтована на пасивне засвоєння знань. Існування протиріччя між теорією і реальною системою підготовки фахівців зумовлене неготовністю педагогів до реалізації нових цінностей як в особистісному плані (недостатні мотивація, активність), так і в плані розробки і впровадження інтенсивних технологій, методів і засобів навчання і розвитку. Разом із тим, сучасна система вищої освіти має не просто розвивати інтелект студентів, вона повинна практично орієнтувати

майбутнього фахівця, керувати його увагою і діями, навчаючи процесу самостійного розвитку, розширювати інноваційний і креативний потенціал [3].

Результати власних досліджень. У зв'язку з цим неабиякого значення набуває організація викладачем групової роботи студентів у процесі застосування інтенсивних технологій навчання. Висвітливо її окремі аспекти більш розлого.

Групова робота розпочинається з групоутворення, яке у своєму розвитку проходить такі чотири етапи:

- знайомство учасників групи між собою і з викладачем;
- агресія, спротив;
- усталена працездатність групи;
- розпад групи [2].

На думку науковців, два перші етапи є підготовчими, третій – головним, а четвертий, як правило, у початковому процесі із застосуванням інтенсивних та інтерактивних технологій значно менше, ніж три інші, привертає увагу викладачів. Зазвичай це пов'язано або з нерозумінням його значущості для закріплення досягнутих результатів, або з відсутністю часу. Фахівці ж рекомендують на четвертому етапі групоутворення здійснити так зване “вивантаження” з ігрового процесу, особливо якщо заняття було емоційно напруженим. Насамперед, це можуть бути такі вправи, як: “Вузлики на пам'ять майбутньому екскурсводу”, “Уроки, якими слід скористатися під час організації туру”, “Пам'ятки фахівцеві з туризму” тощо. Окрім цього, четвертий етап передбачає наявність часу для зняття студентами із себе ролей, які вони виконували.

Відтепер більш докладно зупинимося на структурі заняття, яке передбачає застосування інтенсивних технологій.

Наукові дослідження та практичний досвід доводять, що таке заняття має передбачати суто цільове прагматичне навчання. У ньому можуть гармонійно поєднуватися надання викладачем нового матеріалу й активна робота студентів. З цією метою може бути застосована така структура заняття:

- новий теоретичний матеріал;
- практичне завдання згідно з темою;
- підбиття підсумків обговорення, виконання групових завдань;
- короткий огляд вивченого на занятті матеріалу, його закріплення.

Для презентації нового матеріалу перед ігровою взаємодією доцільним буде зроблене викладачем повідомлення з теми, що може супроводжуватись показом слайдів, відеофільмів, активним обговоренням цього повідомлення, обміном запитаннями, роботою з роздатковим матеріалом, наприклад, текстами кейс-стаді з полями для нотатків тощо.

Перед початком будь-якої інтенсивної гри, як правило, відбувається “занурення” в ігровий процес. З цією метою застосовуються різноманітні технології знайомства або вправи, що налаштовують студентів на подальше виконання спільних дій. Зазвичай тривалість цієї частини заняття може коливатися від 5 до 15 хв. Її складовими можуть стати підготовлені заздалегідь візитівки, реклами команд, вправи типу “Криголам”, спрямовані на “ламання криги” у відносинах між окремими учасниками гри.

Безпосередньо практична робота може включати вправи, аналіз реальної ситуації (кейс-стаді), рольові ігри, тренінги тощо. Висвітливо сутність окремих методів більш розлого.

Найбільш розповсюдженим методом ситуаційного аналізу є традиційний аналіз конкретних ситуацій (АКС), який передбачає глибоке і детальне дослідження реальної або імітованої ситуації. Різновидами методу АКС є ситуативна вправа та кейс-стаді.

Метод ситуативної вправи, зокрема, полягає в тому, що студенту пропонується текст з докладним описом ситуації, що склалася, наприклад, у туристичній фірмі і потребує вирішення. Іноді в тексті можуть пропонуватися вже здійснені дії або прийняті рішення з метою аналізу їх правомірності. Ситуативні завдання можуть бути пов'язані з проблемами минулого, теперішнього і, навіть, майбутнього часу.

Інший різновид методу АКС – кейс-стаді – полягає в тому, що студент, після ознайомлення із описом проблеми професійного характеру, самостійно аналізує ситуацію, діагностує проблему і пропонує свої ідеї і рішення під час дискусії з одногрупниками.

Отже, метод кейс-стаді є методом активного проблемно-ситуативного аналізу, заснованим на професійній підготовці майбутніх фахівців шляхом вирішення конкретних завдань-ситуацій. Безпосередньою метою методу кейс-стаді є аналіз певних ситуацій, з якими можуть стикатися менеджери з туризму, шляхом спільних зусиль групи. Завершенням цього процесу є оцінка запропонованих учасниками під час обговорення алгоритмів, визначення кращого з них у контексті поставленої проблеми.

Наступним методом, що належить до інтенсивних технологій, є метод інциденту. Його метою є пошук інформації для прийняття рішення безпосередньо студентом і, як результат, навчання його працювати з нею – вивчати, систематизувати, аналізувати тощо. Так, студенти отримують коротке повідомлення про інцидент на туристичному підприємстві. Для прийняття обґрунтованого рішення їм пропонується недостатній обсяг інформації, тому треба розібратися в ситуації, з'ясувати наявність проблеми, її сутності, визначити шляхи подальших дій з метою прийняття необхідних рішень. Отже, основним призначенням методу є розвиток і вдосконалення вмінь студентів, з одного боку, приймати рішення при недостатності інформації, з іншого – раціонально збирати і використовувати інформацію, необхідну для прийняття рішення.

Не менш ефективним, з точки зору вдосконалення вміння студентів приймати рішення, є метод розбору ділової кореспонденції, заснований на роботі з документами і паперами, що належать певній організації, мають відношення до цієї чи іншої ситуації, проблеми.

Реалізація цього методу передбачає отримання студентами однакових пакетів документів, що мають відношення, наприклад, до певного туристичного підприємства. Їхнім завданням є прийняття рішення, якого потребує конкретна ситуація, тобто відпрацювання позиції особи, відповідальної за роботу із вхідною документацією.

Метою методу ігрового проектування є створення або вдосконалення об'єктів. Реалізація цього методу передбачає розробку невеликою групою студентів власного проекту – дослідницького, пошукового, творчого, прогностичного, аналітичного тощо. Так, студентам пропонується розробити проект ідеальної моделі керівництва туристичною діяльністю в межах країни. При цьому проект має бути достатньо конкретним, із проробленими деталями, а також нести елементи творчого ставлення до реальності, що сприяє більш глибокому розумінню явищ сьогодення, шляхів подальшого розвитку суспільства.

Зацікавлює студентів, сприяє розкриттю їхнього творчого потенціалу метод ситуативно-рольових ігор. Його метою є створення правдивої історичної, правової чи соціально-психологічної ситуації і надання студентам можливості оцінювання вчинків і поведінки учасників гри. Безперечно, ситуативно-рольова гра - це спосіб розширити досвід учасників ситуації, у якій пропонується прийняти певну роль і потім визначити спосіб, що дозволить привести цю ситуацію до логічного завершення.

Близьким за змістом до методу ситуативно-рольових ігор є метод розігрування ситуацій у ролях. З'ясуємо різницю між цими методами. Вона насамперед полягає в тому, що під час

розігрування ситуацій у ролях учасники виконують ролі так, як самі вважають за доцільне, самостійно визначаючи стратегію поведінки, перебіг подій, очікуваний результат. При цьому основним завданням є прояв творчих здібностей у вирішенні несподіваних актуальних проблем.

Характерною рисою ситуативно-рольові ігри є заздалегідь видані не тільки опис ситуації, а й інструкції, що регламентують рольову поведінку, характер та інтереси персонажів. Отже, рольова гра проходить згідно із заданим сценарієм, який потребує ознайомлення з матеріалом ситуації, входження в заданий образ, перевтілення.

Наявність у студентів системи знань з певної дисципліни чи комплексу дисциплін дає можливість організувати дискусії – обмін думками з будь-якого питання відповідно до більш-менш визначених правил процедури. Дискусії можуть носити як груповий, так і міжгруповий характер. Так, метою дискусії може бути обговорення питань, які мають кілька рішень. Безперечно, таке обговорення має відбуватися на тлі певної системи знань.

Водночас викладач має пам'ятати, що застосування інтенсивних технологій не повинно бути самоціллю, адже кожна з них впроваджується з урахуванням навчальних цілей і завдань, особливостей академічної групи, інтересів, потреб, рівня компетентності студентів тощо.

У процесі застосування інтенсивних технологій важливим аспектом є створення умов для їх успішної реалізації. Однією з таких умов є організація ігрового або комунікативного поля, під яким розуміємо спеціально підготовлений і організований простір, обладнаний для зручної ігрової інтерактивної взаємодії, комунікативної роботи в командах, спільних дискусій і пленумів.

Не викликає сумніву, що неабиякого значення тут набувають насамперед гігієнічні та матеріально-технічні умови, додержання яких істотно впливає на результативність ігрового заняття і задоволеність студентів і викладача його проведенням.

Створення ігрового поля передбачає також спільну ефективну роботу, що об'єднує інтелектуальний і професійний потенціал як викладача, так і студентів. З огляду на вищевикладене, важливим аспектом є визначення, залежно від характеру ігрового завдання, оптимального розміру групи. Вправи або завдання можуть виконуватись як у парах, так і в командах, що складаються із 3-7 осіб, адже психологами доведено, що за умови складання групи більше, ніж із 7 осіб, можливі випадки самоусунення від виконання завдань окремими членами групи. Одним із ефективних є варіант тренінгу перед аудиторією, коли один зі студентів працює з невеликою групою або 2-3 студентирозігрують певний сценарій, а всі інші спостерігають. У цьому випадку доцільним є застосування вправи "Акваріум", під час проведення якої одна з підгруп спостерігає за діями іншої, після чого проводиться продуктивне обговорення якості виконання завдання й отриманих результатів, у якому беруть участь обидві підгрупи.

Отже, погоджуючись з результатами психолого-педагогічних досліджень зазначимо, що групове навчання має значно більше переваг порівняно з індивідуальним і фронтальним. Однією з умов, що забезпечує його ефективність, є правильно організоване ігрове поле.

Виходячи з вищевикладеного слід зазначити, що застосування інтенсивних технологій навчання потребує від викладача:

- комунікативної компетентності – здатності організувати спілкування між студентами, засноване на взаєморозумінні, а також уміння говорити, здійснювати вербалізацію, слухати тощо;
- інтерактивної компетентності – вміння організувати інтерактивну ефективну взаємодію, управляти діяльністю команди;
- перцептивної компетентності – можливості навчити правильного сприймання студентами один одного, формування в них взаєморозуміння на емоційному і когнітивному рівнях;
- іротехічної компетентності – наявності знань і вмінь щодо застосування інтенсивних технологій навчання.

Отже, застосування інтенсивних технологій у процесі підготовки фахівців туристичної галузі має цілий спектр методологічних переваг, пов'язаних насамперед з його розвивальним потенціалом. Ці переваги ґрунтуються на активному, емоційно забарвленому спілкуванні студентів одного з одним і з викладачем у межах організованого ігрового поля. Ефективність цього процесу, без сумніву, залежить насамперед від компетентності викладача, рівня його професійного розвитку у сфері застосування інтенсивних технологій.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у визначенні умов, шляхів і засобів професійного розвитку викладачів у цьому напрямі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Панфилова А.П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности / А.П. Панфилова. – СПб. : Знание, ИВЭСЭП, 2004. – 495 с.
2. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение / А.П. Панфилова. – М. : Издательский дом “Академия”, 2009. – 192 с.
3. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров. – М. : Издательский дом “Академия”, 1999. – 224 с.

REFERENCES

1. Panfilova A.P. Delovaja kommunikacija v professional'noj dejatel'nosti / A.P. Panfilova. – SPb. : Znanie, IVJeSJeP, 2004. – 495 p.
2. Panfilova A.P. Innovacionnye pedagogicheskie tehnologi: Aktivnoe obuchenie / A.P. Panfilova. – M. : Izdatel'skij dom “Akademija”, 2009. – 192 p.
3. Polat E.S. Novye pedagogicheskie i informacionnye tehnologii v sisteme obrazovanija / E.S. Polat, M.Ju. Buharkina, M.V. Moiseeva, A.E. Petrov. – M. : Izdatel'skij dom “Akademija”, 1999. – 224 p.

УДК 811.111:378.147

РЕАЛІЗАЦІЯ ПРИНЦИПУ СИТУАТИВНОСТІ У ВИВЧЕННІ СТУДЕНТАМИ МОВНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ ГРАМАТИЧНОГО МАТЕРІАЛУ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ШЛЯХОМ ВИКОРИСТАННЯ ПОТЕНЦІАЛУ КАЗКИ

Одегова Н.М., к.пед.н., доцент

*Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди, вул. Артема, 29,
м. Харків, Україна*

odezhka2005@yahoo.com

У статті досліджується питання забезпечення комунікативної спрямованості вправлення студентів у застосуванні засвоєних граматичних структур. Об'єктом детального вивчення є казка, яка розглядається як джерело мовленнєвих ситуацій. Автор указує на переваги казки як засобу реалізації принципу ситуативності під час формування граматичної компетентності, визначає умови ефективного використання казок як ілюстративного матеріалу і пропонує низку умовно-комунікативних, продуктивних вправ. Важлива роль відводиться парній та груповій формам роботи, що пояснюється характером комунікативних ситуацій, які, переважно, передбачають мовленнєву взаємодію між двома або декількома суб'єктами спілкування.

Ключові слова: граматична компетентність, принцип ситуативності, казка, умовно-комунікативна вправа, парна та групова форми роботи.