

УДК 378.147.88

Шевченко В.Б.,
старший викладач кафедри іноземних мов
Чередниченко Н.Г.,
старший викладач кафедри іноземних мов
Кіровоградська льотна академія
Національного авіаційного університету

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У ПРОЦЕСІ САМОСТІЙНОЇ АНГЛОМОВНОЇ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ

Предметом дослідження в даній статті є інтерактивні методи навчання володінню професійно-орієнтованою англійською мовою, що спрямовані на позитивні зміни в організації креативної самостійної роботи студентів, роль якої в сучасних умовах стала визначальною у навчально-виховному процесі в європейському освітянському просторі.

Ключові слова: інтерактивні методи навчання, проектна технологія, ігровий проект, проектна діяльність, компетенції, самостійна робота.

Постановка проблеми. У сучасному глобалізованому суспільстві важливим завданням вищої освіти постає формування здатності студентів свідомо відбирати оптимальні засоби здобування нових знань із багатьох альтернативних підходів, поєднувати в певну систему та реалізовувати у власній професійній діяльності, вчасно реагувати на постійні зміни в інформаційному та технологічному просторі, прагнути безперервного вдосконалення своїх знань та умінь. Отже, постає питання, як організувати самостійну позааудиторну роботу студентів, якщо її співвідношення до аудиторної повинно становити приблизно 1:1, та як її оптимізувати й зробити більш ефективною.

Сьогодні в практику вищих навчальних закладів широко впроваджений метод проектів, але наразі розглянемо його, як вид самостійної роботи студентів. В сучасному інформаційному суспільстві цей метод, що виник майже 100 років тому, не тільки не втратив своєї актуальності, але набув якісно нових інтегрованих форм. Якщо раніше новітніми технологіями вважалися методи кейсів, проектів, ділових ігор, то сьогодні це мікс-проекти: кейс-проект, проект-гра або ігровий проект. Необхідно створити умови, які дозволять запровадити використання інноваційних методів для організації самостійної роботи студентів.

Аналіз останніх досліджень. Скоро вже майже 100 років, як вийшла в світ відома стаття американського педагога В. Кілпатріка «Метод проектів» (1918), що обґрунтувала актуальність використання методу проектів у практиці навчання [6]. Але і в сучасних умовах метод проектів належить до прогресивних освітніх технологій XXI століття і є важливим педагогічним засобом формування компетенцій особистості.

Провідним теоретиком методу проектів в Росії вважається професор Є. С. Полат, яка, працюючи у цьому напрямку разом з І. Зимнею, В. Белогрудовою та іншими, дає відповіді на питання, що виникають під час використання проектних технологій. Свій вклад у дослідження доцільності використання методу проектів у навчально-виховному процесі внесли і численні українські науковці, а саме: Н. Христюк, Н. Котелянець, В. Левченко, А. Борисова, В. Архипова та ін.

Аналіз зарубіжної та вітчизняної літератури дозволив визначити сутність методу проектування як соціальної, що створює модель реального життя. Позитивним у використанні проектної технології є те, що робота над проектом дає можливість об'єднати зусилля студентів у практичній діяльності та спілкуванні, сприяє обміну досвідом, інформацією, прояву свого творчого потенціалу.

Мета статті. Метою дослідження є визначення методичних основ проектної технології, типології проектної діяльності, що забезпечує професійну спрямованість підготовки майбутнього авіаційного фахівця. Завдання дослідження полягає в обґрунтуванні того, що процес підготовки фахівця в галузі англійської мовної компетенції в умовах вищої школи буде мати більший ефект, якщо процес організації самостійної роботи буде збагачений інтерактивними методами. Вони виступають засобом активізації навчальної пізнавальної діяльності, розвитку комунікативних компетенцій та забезпечують якість знань та вмінь майбутнього фахівця.

Виклад основного матеріалу дослідження. Умовою свідомого оволодіння студентом, що є суб'єктом навчання, необхідними знаннями, вміннями та навичками є самостійна робота, на яку орієнтована сучасна освіта.

Найбільш повне визначення самостійної роботи дає І. А. Зимня [3], яка стверджує, що самостійна робота – це цілеспрямована, мотивована, структурована самим суб'єктом у сукупності дій і коригується ним за результатом діяльності; її виконання потребує самосвідомості, рефлексивності, особистої відповідальності. До будь-якого виду самостійної позааудиторної роботи з іноземної мови можна внести елементи гри, і тоді навіть найнудніше заняття набуває захоплюючої форми. Інноваційні методи, такі як кейс-проект, проект-гра або ігровий проект передбачають активізацію самостійної роботи студентів, метою якої є формування та розвиток мовленнєвих навичок і вмінь студентів.

Проектна технологія сьогодення базується на можливості доступу до різноманітних джерел інформації через Internet та роботу з цією інформацією, аналіз, колективні навчальні проекти, дистанційні пошукові роботи, ділові ігри, практикуми, віртуальні екскурсії, конкурси зі створення тематичних веб-сторінок та ін.

Метод проектів прагматичний за своєю суттю: він пропонує не просто розгляд, дослідження визначеної проблеми, не просто пошук шляхів її вирішення, але й практичну реалізацію отриманих результатів в тому чи іншому продукті діяльності [7].

Професор Є. С. Полат наголошує, в свою чергу, що проект – це сукупність певних дій, документів, попередніх тестів; задум для створення реального об'єкта, предмета, створення різного роду творчих, теоретичних продуктів [5].

Метод проектів також можна визначити, як метод поєднання теоретичних знань з їх практичним застосуванням у розв'язанні конкретних проблем [4]. Це комплекс дій, який ініційований викладачем, самостійно виконується студентами та завершується створенням певного продукту, що реалізується через презентацію.

Цінність проектного навчання полягає в тому, що проекти сприяють формуванню компетенцій. Значне місце в системі освіти в цілому, і самостійній роботі зокрема, займає, як зазначає І. Зимня [2], блок соціальних компетенцій: уміння працювати в колективі, обговорювати і колективно приймати погоджені рішення, виконувати різні соціальні ролі, володіти культурою комунікації, спілкування.

Компетенції, що стосуються діяльності студента:

1. компетенції пізнавальної діяльності: інтелектуальна діяльність, дослідження, проблемні ситуації – їх створення та вирішення;
2. компетенції діяльності: гра, планування, проектування, моделювання, прогнозування;
3. компетенції інформаційних технологій: володіння навичками пошуку в Інтернеті, цифрові технології, масмедійні, мультимедійні технології.

Оскільки сьогодні у світовій освітній практиці провідними є компетентісний підхід поряд з діяльнісним та особистісно-орієнтованим, володіння усіма перерахованими вище компетенціями дає сучасному суб'єкту навчання здатність аналізувати, зіставляти, систематизувати, критично ставитися до отриманої інформації, приймати рішення. Тому важливим стає не наявність у студента багажу знань, особистих якостей та здібностей, а здатність застосовувати ті чи інші компетентності в житті і, найголовніше: здатність вчитися

все життя, саморозвиватися та самовдосконалюватися.

Наприклад, проект з професійно-орієнтованої англійської мови може виглядати як складання об'ємних навчальної ситуації, максимально наближених до реальності, щодо ведення радіотелефонних перемовин між пілотом та диспетчером при здійсненні окремих етапів польоту або під час подолання аварійних ситуацій. Якщо студенти розв'язують проблемні ситуації, заздалегідь приготовані викладачем – це вчорашній день у методиці викладання авіаційної англійської мови. Сьогоднішній день – це самостійне створення бази даних таких проблемних ситуацій і презентація їх, що включає подальше обговорення, обмін думками, пошук сильних та слабких сторін, оцінювання та практичне застосування. Завтрашній день – це мікс- проект, яким є проект – гра, тобто рольове відтворення самостійно складеної ситуації у формі рольової гри, імітаційної гри, що спрямована на імітацію певної професійної дії.

У мікс- проектах в рамках самостійної позааудиторної роботи типологія проектів (Рис.1), згідно Є. С. Полат [5] потребує індивідуальних стратегій застосування.

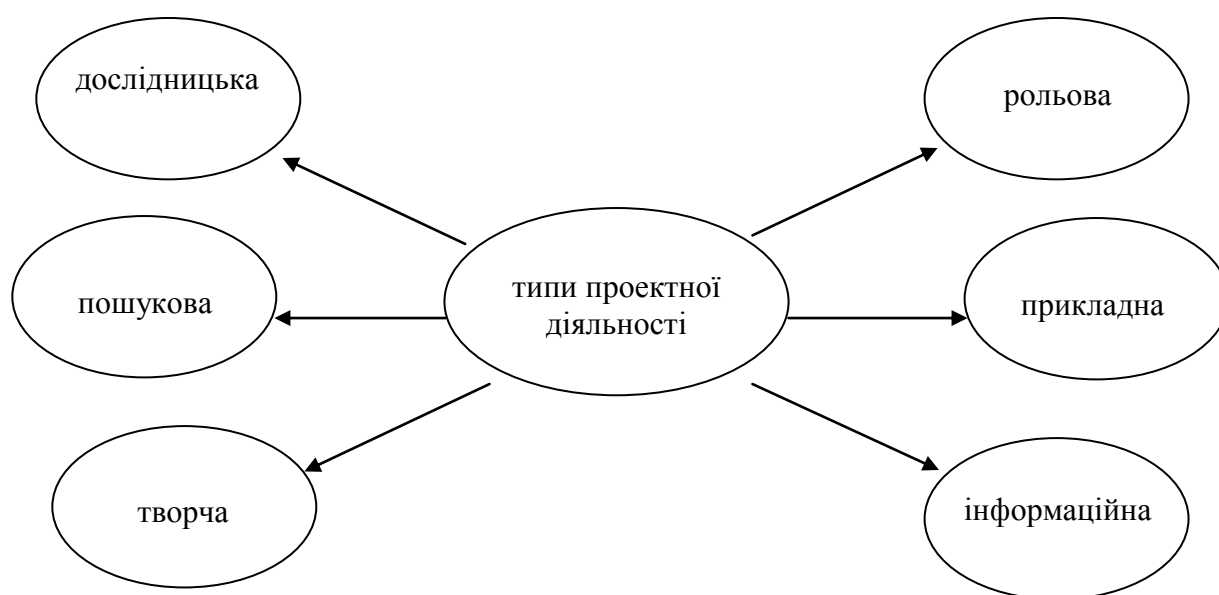


Рис. 1

Рольова (ігрова) проектна діяльність поєднує риси проектів:

- дослідницького, що підпорядкований логіці невеличкого дослідження (вивчення та аналіз катастроф, порівняльне вивчення типів літаків, тощо);
- пошукового, що включає поетапність пошуку інформації з позначенням проміжних результатів, аналіз зібраних фактів, висновки;
- інформаційного (ознайомлювально-орієнтованого), що спрямований на збір інформації про який-небудь об'єкт, явище задля створення бази даних аварійних ситуацій, реферату, доповіді, публікації, в тому числі в мережі Інтернет, обговорення на науково-практичній конференції тощо;
- прикладного (практико-орієнтованого), що спрямований на пошук можливих шляхів застосування в професійній діяльності і орієнтований на професійні інтереси учасників проектної роботи, результатом якого є створення словника термінів, довідника, аудіо-записів, демонстративних таблиць.

Таким чином, ігрові проекти, що поєднують вище зазначені риси, виступають методом активізації навчальної пізнавальної діяльності. З позиції студентів рольові проекти – це ігрова реальність, у процесі якої вони виконують певні ролі, не усвідомлюючи навчального характеру гри [1]. Використання ігрового моменту, який допомагає реалізувати

основний методичний принцип – комунікативної спрямованості навчання – сприяє підвищенню у майбутніх фахівців мотивації вивчення англійської мови.

Окрім того, рольові проекти допомагають засвоювати і систематизувати знання, формувати граматичні, лексичні та фонетичні навички, розвивати всі види мовленнєвої діяльності, стимулюють запам'ятовування мовного матеріалу, забезпечують комунікативну спрямованість навчального процесу.

Висновки. Стає очевидним, що для підвищення ефективності навчання професійно-орієнтованій англійській мові метод проектування повинен застосовуватись не безсистемно і епізодично, а стати ключовим компонентом навчального процесу. В своїй практиці використовують проектні технології на різних етапах навчання. Прості й невеликі за обсягом проекти включають у цикл занять у вигляді творчих завдань. Переваги інтерактивних методів очевидні. Замість пасивного вивчення матеріалу, що базується на теорії – активна самостійна творча робота; замість одного джерела (підручника) – мультимедіа; замість ізольованої роботи – спільна робота; замість передачі інформації – обмін інформацією; і, насамкінець, замість вивчення або заучування фактів – критичне мислення та прийняття рішень.

Спільна робота стимулює студентів до ознайомлення з різними точками зору на проблему, що вивчається, на пошук додаткової інформації, на оцінку власних отриманих результатів.

Отже, проектування, як важливий чинник дослідницької діяльності постає невід'ємним компонентом у підготовці молодого фахівця, дозволяє перенести акцент із процесу репродуктивного засвоєння знань на розвиток пізнавальних інтересів, постійного збагачення власного багажу знань, самовизначення та самовираження.

Список використаних джерел

1. Борисова А. О., Архипова В. О. Ігрове проектування як один із елементів навчання іноземної мови у немовному вищому навчальному закладі. // ХДУХТ, Харків. – 2011. [Електронний ресурс] Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/esprstp_2011_1_108
2. И. А. Зимняя Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования [Электронный ресурс] Режим доступу: <http://aspirant.rggu.ru/article.html?id=50758>
3. Зимняя И. А. Основы педагогической психологии. – М., 1980. – 345 с.
4. Левченко В. Теорія і практика використання методу проектів у вищій школі. // Рідна школа.–2002. – № 8–9. – С.45.
5. Полат Е. С. Метод проектов на уроках иностранного языка / Е. С. Полат // Иностранные языки в школе. – 2000. – № 2–3. – С. 10–15.
6. Полат Е. С. Метод проектов в интернет-образовании [Электронный ресурс] / Е. С. Полат. – Режим доступу: arsschool10.narod.ru/metod/polat.doc.
7. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования. – М. : изд. центр «Академия», 2010. С. 193–200.

References

1. Borysova, A. O., Arkhyrova, V. O. Ihrove proektuvannia yak odyin iz elementiv navchannia inozemnoi movy u nemovnomu vyshchomu navchalnomu zakladi.//KhDUKhT, Kharkiv.[*Game projecting as one of the elements of teaching foreign languages in non-linguistic higher educational establishment*]. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/esprstp_2011_1_108. [in Ukrainian].
2. Zimnyaya, I. A. Klyuchevyie kompetentsii – novaya paradigma rezultata obrazovaniya.[*Key competences – a new paradigm of the educational result*]. Retrieved from: <http://aspirant.rggu.ru/article.html?id=50758>. [in Russian].
3. Zimnyaya, I. A. (1980). Osnovy pedagogicheskoy psihologii. [*Basics of pedagogical psychology.*], 345. [in Russian].

4. Levchenko, V. (2002). Teoriia i praktyka vykorystannia metodu proektiv u vyshchii shkoli. [*Theory and practice of projecting method in higher educational establishment*]. *Ridna shkola*, 8–9, 45. [in Ukrainian].
5. Polat, E. S. (2000). Metod proektiv na urokah inostrannogo yazyika. [*Projecting method at the foreign language lessons*]. *Inostrannyye yazyiki v shkole*, 2–3, 10–15. [in Russian].
6. Polat, E. S. Metod proektiv v internet-obrazovanii. [*Projecting method in the Internet-education*]. Retrieved from: arsschool10.narod.ru/metod/polat.doc. [in Russian].
7. Polat, E. S. (2010). Sovremennyye pedagogicheskie i informatsionnyie tehnologii v sisteme obrazovaniya. [*Modern pedagogical and information technologies in the educational system*]. *Akademiya*, 193–200. [in Russian].

Shevchenko V.B., senior teacher Foreign Languages' Department, Kirovohrad Flight Academy of National Aviation University.

Cherednychenko N.G., senior teacher Foreign Languages' Department, Kirovohrad Flight Academy of National Aviation University.

Usage of interactive methods in the process of the students' independent English language proficiency.

Abstract

This article deals with the implementation of interactive methods into arranging independent work of the students while studying the professionally-oriented English language, which were the subject of research by the well-known scientists, such as Y. Polat, I. Zimniaya, V. Levchenko, A. Borisova and so on. They determined the concept and main objectives of the project activity as one of the innovative methods of teaching English. From their point of view the innovative technologies facilitate the development of communicative competences, help to form with the students ability and readiness to manage their independent academic activity. Project technology is an effective way to increase motivation with the students to get professional speaking skills in order to be ready to pass the ICAO level exam perfectly well. As modern aviation specialists have to meet increasing requirements, innovative technologies should become the integral part of the training process. The creative approach to arranging independent work inspires the students to learn how to realize own potential, how to demonstrate own research abilities, creativeness, independence, how to express own opinion, how to get rid of fear while working on the project technology. Innovative technologies are able to widen communicative competences, skills, which are required for effective mastering of the professionally-oriented English language.

Besides innovative technologies can make creative personality, who possesses bright creative features, which help to achieve efficient results in variety of creative activities. The concept of game projecting should be based on the materials of real air crashes, which are verified sources of information. The progress of the game includes the development of communicative program on the basis of standard and non- standard situations and their realization. At the phase of practical realization the situations could be played in the class. The result of the role game is resolving the conflict, getting new practical skills, enlarging the outlook, developing imagination and creativity.

Key words: interactive methods, innovative methods, project technology, game project, project activity, competence, independent work.

Стаття надійшла до редакції: 19.08.2017 р.