

англійської мови розвиває творчі та інтелектуальні здібності студентів, їх мислення, пам'ять та уяву; створює додаткову мотивацію для більш ефективного формування міжкультурної та професійно-орієнтованої комунікативної компетенції у студентів мовних спеціальностей.

Підсумовуючи, зазначимо, що матеріал статті не вичерпує всіх аспектів проблеми, яка розглядається. Перспективи подальших наукових пошуків ми бачимо в дослідженні питань, пов'язаних з використанням даної технології при вивченні методики викладання іноземної мови у педагогічних закладах вищої освіти.

Література

1. Бьюзен Т., Бьюзен Б. Супермышление. Минск: Попурри, 2003. 320 с.
2. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання // Науковий редактор українського видання доктор пед. наук С. Ю. Николаєва. Київ: Ленвіт, 2003. 273 с.
3. Карпова В. Н. Гуманистические технологии обучения: использование интеллект-карт в преподавании английского языка и методике обучения иностранным языкам. *Иноземні мови*. 2008. № 3. С. 3–7.
4. Лук'янченко І. О. До питання формування граматичної компетенції студентів мовних факультетів. *Наука і освіта*. 2011. № 5. С. 98–101.
5. Betancur M., King G. Using mind mapping as a method to help esl/efl students connect vocabulary and concepts in different contexts // *TRILOGÍA. Ciencia, Tecnología y Sociedad* No. 10 / ISSN 2145-4426 / enero-junio / 2014 / pp. 69–85.
6. Bukhari S. S. F. Mind Mapping Techniques to Enhance EFL Writing Skill. *International Journal of Linguistics and Communication*. June 2016. Vol. 4. No. 1. Pp. 58–77.
7. Buzan Tony. *The Memory Book*. Pearson Education Ltd; 1 edition (April 20, 2010). 232 p.
8. Dostál Jiří, Xiaojun Wang. Using a Mind Map to Learn English Vocabulary. *Conference: 2nd International Conference on Education and E-Learning, At Bali, Indonesia*.
https://www.researchgate.net/publication/328861268_Using_a_Mind_Map_to_Learn_English_Vocabulary.

Соловьева Н.

– кандидат педагогических наук, доцент кафедры английского языка с методикой преподавания Криворожского государственного педагогического университета

УДК 378.016:811.111

УПРАВЛЕНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ СТУДЕНТОВ НА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ ПО МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Статья посвящена проблеме управления познавательной активностью будущих учителей английского языка на практических занятиях по дисциплине «Методика преподавания иностранного языка в школе». Управление познавательной деятельностью студентов осуществляется в соответствии с таксономией Б. Блума через средства влияющих на активизацию мыслительных процессов обучаемых: содержание предмета, методы и приемы обучения, формы обучения.

Ключевые слова: познавательная деятельность, активизация, методика преподавания иностранного языка, уровни усвоения, мышление.

Соловйова Н.

– кандидат педагогічних наук, доцент кафедри англійської мови з методикою викладання

Криворізького державного педагогічного університету

УПРАВЛІННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЮ ДІЯЛЬНІСТЮ СТУДЕНТІВ НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ З МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Статтю присвячено проблемі управління пізнавальною активністю майбутніх вчителів англійської мови на практичних заняттях з дисципліни «Методика викладання іноземної мови в школі». Управління пізнавальною діяльністю студентів здійснюється відповідно до таксономії Б. Блума через засоби, які впливають на активізацію мисленевих операцій студентів: зміст предмета, методи і прийоми навчання, форми навчання.

Ключові слова: *пізнавальна діяльність, активізація, методика викладання іноземної мови, рівні засвоєння, мислення.*

Soloviova N.

– Candidate of Science (*Theory of Education*), Associate Professor, English Language and Teaching Methods Department, Kryvyi Rih State Teachers' Training University

MANAGEMENT OF STUDENTS' COGNITIVE ACTIVITY DURING THE PRACTICAL CLASSES IN METHODS OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING

The article is devoted to the problem of the management of future English teachers' cognitive activity during the practical classes on discipline "Methodology of Foreign Language Teaching in School". The cognitive activity management is carried out in accordance with Bloom's taxonomy through some means affecting the activation of learners' thinking processes: the subject content, teaching methods and techniques, forms of teaching.

Keywords: *cognitive activity, activation, methods of foreign language teaching, levels of acquisition, thinking.*

Постановка проблеми. В настоящее время проблемы профессиональной подготовки учителя иностранного языка относятся к важнейшим задачам украинской системы образования и являются актуальной темой исследований широкого круга ученых. Приоритетность профессиональной подготовки будущих учителей иностранных языков определены на государственном уровне, а именно: в Концепции языкового образования в Украине (2011), Национальной стратегии развития образования в Украине на 2012 – 2021 годы (2012).

В свете современных требований к специалистам выпускник педагогического вуза – это высокообразованная творческая личность, обладающая мотивационными установками и умениями самостоятельно получать знания, анализировать и оценивать новую информацию, передавать ее другим; обладать умениями аргументировано отстаивать свою точку зрения, видеть в явлениях главное и второстепенное, делать выводы, принимать решения при выполнении профессиональных обязанностей. Эти свойства личности формируются в процессе изучения всех дисциплин, обозначенных

программой подготовки будущего специалиста, и являются результатом активной познавательной деятельности самого студента. Задача преподавателя – создание условий для проявления познавательной активности студентов, активизация и управление познавательной деятельностью студентов в процессе изучения дисциплины при использовании различных технологий, методов и приемов активного усвоения знаний. Активизация, вслед за С. Н. Ярошенко, определяется нами как постоянно текущий процесс побуждения студентов к энергичному, целенаправленному учению, к преодолению пассивной и стереотипной деятельности, спада и застоя в умственной работе [5].

Таким образом, подготовка будущего учителя как творческой личности заключается в смещении на когнитивные аспекты обучения. Реализация данного подхода нацелена на включение в образовательный процесс больше приемов и методов обучения, стимулирующих познавательную деятельность студентов, творческую активность как обучаемых, так и обучающихся.

Анализ последних исследований. Вопросы активизации познавательной деятельности студентов – будущих учителей иностранного языка и, в целом, профессиональной подготовки будущего учителя иностранного языка, рассматривают в своих работах отечественные и зарубежные исследователи: Ф. М. Алипханова, О. Б. Бигич, И. О. Билецкая, Н. Ф. Бориско, Т. Г. Веретенко, О. В. Гончарук, Л. В. Калинина, Т. М. Колодько, Н. В. Кузьмина, М. А. Маллаев, С. Ю. Николаева, Е. И. Пассов, И. В. Самойлюкевич, В. В. Сафонова, О. Б. Тарнопольский, Г. Ф. Устинина, M. Wallace, S. Willers и др.

В публикациях исследователей предлагаются разные подходы, методы и приемы активизации познавательной деятельности будущих учителей иностранного языка как на практических занятиях по иностранному языку, так и при изучении некоторых теоретических дисциплин в условиях аудиторной и внеаудиторной самостоятельной деятельности. В то же время остаются недостаточно разработанными вопросы управления познавательной активностью при изучении дисциплины «Методика преподавания иностранного языка в школе». Методика как предмет, который имеет общеобразовательное, воспитательное и развивающее значение, не может оставаться вне поля зрения исследователей при поиске средств активизации познавательной деятельности будущих учителей.

Цель статьи – познакомить со способами управления и приемами активизации познавательной деятельности студентов при усвоении материала по дисциплине «Методика преподавания иностранного языка в школе» во время проведения практического занятия по теме «Обучающие игры на уроках иностранного языка в школе».

Достижение поставленной цели предполагает решение следующих **задач**: 1) определить факторы, которые влияют на познавательную активность студентов; 2) проанализировать средства

управления познавательной активностью студентов; 3) описать уровни усвоения учебного материала по таксономии Б. Блума; 4) продемонстрировать поэтапное развитие умений по таксономии Б. Блума на прикладном уровне при проведении практического занятия по методике преподавания иностранного языка.

Изложение основного материала. В педагогическом высшем учебном заведении, на факультете иностранных языков, практическое занятие является одной из основных форм учебного занятия по методике преподавания иностранного языка. На практических занятиях по дисциплине деятельность преподавателя направлена на реализацию следующих целей:

– углублять, расширять, детализировать знания, полученные на лекциях;

– содействовать выработке навыков профессиональной деятельности;

– развивать научное мышление и речь;

– контролировать процесс усвоения знаний студентами [3, с. 69].

Как видим, в целях практического занятия, имеющего теоретико-практическую направленность, уже обозначены действия преподавателя и студента. Практические занятия по методике преподавания иностранного языка включает рассмотрение теоретических вопросов и выполнение практических заданий, например, на разработку фрагментов уроков по обучению аспектам языка или речевой деятельности, на проведение уроков в различной форме, на разработку планов уроков и др. Темы практических занятий определяются рабочей учебной программой по дисциплине. При проведении практических занятий оцениваются знания студентов по теме, формируются конкретные умения и навыки будущего учителя иностранного языка.

В преподавании каждого учебного предмета есть общие и специфические методы, приемы усвоения материала и формы проверки достигнутых результатов. Однако при выборе методов, приемов и форм работы на учебном занятии, как указывает Т. Н. Бочкарева, следует учитывать, что в процессе профессиональной подготовки студент усваивает лишь те знания, которые вызвали у него интерес, и в процессе их усвоения происходило интеллектуальное напряжение [2], то есть, когда его познавательная деятельность была активной. Материал может быть изучен, но не освоен для применения на практике.

Наш опыт работы на факультете иностранных языков показывают, что у части студентов наблюдается довольно низкий уровень учебно-познавательной активности и мыслительной деятельности: они не проявляют творчества при выполнении заданий, формально воспроизводят выученный материал по теме занятий. Мы согласны с Е. В. Астаховой в том, что познавательная активность студентов в процессе обучения может тормозиться рядом факторов.

Среди них важное место занимают субъективные: пассивность, характерологические особенности студентов и преподавателей и другие негативные состояния личности, что является причиной неуспеваемости в обучении. Объективные факторы, в свою очередь, обусловлены качеством организации учебного процесса. Создать условия, которые способствовали бы формированию у студентов познавательной активности, – это путь, который обеспечит всестороннее развитие личности [1].

Таким образом, познавательная активность, являясь динамическим качеством, может прогрессировать или регрессировать под воздействием самых разнообразных факторов, в том числе зависеть от умения преподавателя выбрать методы и приемы активизации познавательной деятельности и умения определить способы управления познавательной деятельностью студентов. Это относится как к этапу подачи материала во время лекций, так и к этапу воспроизведения и усвоения материала студентами во время практических занятий.

Студенты приходят на практическое занятие с определенными знаниями по дисциплине, которые они получили на лекции или изучили самостоятельно. На практическом занятии необходимо, чтобы студенты усвоили этот материал и получили навыки его практического применения. Процесс усвоения знаний, как известно, связан с выполнением мыслительных действий с изучаемым материалом. Сущность деятельности студентов будет состоять в том, что в процессе усвоения материала мыслительные действия могут меняться в зависимости от конечной цели усвоения материала и выполнения определенных заданий. С помощью специально подобранных заданий познавательная деятельность обучаемого последовательно переводится из одного состояния в другое, с одного уровня усвоения на другой.

Таксономия Б. Блума наиболее полно отражает уровни усвоения учебного материала. Б. Блум выделил шесть уровней, которые выстраиваются в виде пирамиды. Каждый нижний уровень этой пирамиды необходим для построения верхнего. Эта классификация рассматривает мыслительные умения как умения разного уровня сложности: от самых простых умений (знание, понимание, применение) к более сложным (анализ, синтез, оценка) [4].

Сегодня продолжается разработка таксономий учебных целей учеными разных отраслей, относящихся к процессу обучения. Предлагается обновленная таксономия Б. Блума (Л. Андерсон и Д. Кратволь); существуют другие подходы к иерархии целей обучения (В. Герлах, А. Салливан, Г. Мадер и др.). Однако наиболее распространенной, простой и более приемлемой для практических целей остается первоначальная модель таксономии Б. Блума. Каждому уровню усвоения учебного материала соответствуют свои задания. Преподаватель может управлять процессом усвоения на каждом из

уровней, выстраивать обучение так, чтобы последовательно активировать мыслительные процессы студентов при оперировании материалом для его усвоения. Все указанные уровни усвоения учебного материала студенты проходят при изучении любых дисциплин, В зависимости от конкретной дисциплины меняются только формы и содержание, методы и средства для достижения целей каждого уровня.

При подготовке практических занятий по нашей дисциплине мы используем первоначальную модель таксономии Б. Блума. Классическая модель Б. Блума более структурирована и более доступна для практического применения благодаря конкретным действиям обучаемых. В работах, посвященных организации учебного процесса по таксономии Б. Блума (Е. Е. Антоновой, М. Е. Бершадского, М. Е. Гузеевой, А. А. Дубасенюк, В. М. Еремеевой, Д. Толлингеровой и др.), приведены примеры проектирования учебных заданий разного уровня при изучении некоторых дисциплин, обозначены глаголы для формулировки конкретных учебных результатов и ключевые вопросы для заданий, предложены методы и приемы по усвоения знаний на различных уровнях. Ориентируясь на примерные формулировки задач, преподаватели и учителя могут создавать авторские материалы по своей дисциплине.

В практике преподавания в вузе часто считается, что новый материал усвоен на достаточном уровне, если студенты знают, понимают и могут его использовать. Однако это результат познавательных умений низкого уровня (по Б. Блуму). Для полного усвоения необходимы умения высокого уровня: анализ, синтез, оценка. Мыслительная деятельность студента должна быть направлена на усложнение выполняемых действий – от уровня знаний до оценочного уровня. При этом в качестве объекта управления со стороны преподавателя выступает познавательная деятельность студентов. Преподаватель целенаправленно управляет познавательной активностью студентов, предлагая студентам задания на активизацию мыслительных процессов различного уровня.

Свою задачу мы видим в том, чтобы с помощью заданий (задач), ориентированных на поэтапные действия и развитие умений, продемонстрировать, как это работает на прикладном уровне при проведении практического занятия по методике преподавания иностранного языка. Полагаем, что сама постановка задачи не решает проблему активизации мышления. После постановки задачи необходимо направить мыслительные процессы для решения этой задачи. Мышление начинается там, где заложен стимул для мыслительной деятельности, когда учащимся необходимо решить мыслительную задачу. Для этой цели используются различные методы и приемы активизации познавательной деятельности.

В результате проведенных нами наблюдений и накопленного

опыта был проведен анализ и отбор методов, приемов и заданий для каждого уровня усвоения материала на практическом занятии по методике преподавания иностранного языка. Продемонстрируем некоторые из них на примере практического занятия по теме «Обучающие игры на уроках иностранного языка в школе». По учебной программе некоторые теоретические вопросы по теме «Обучающие игры на уроках иностранного языка в школе» вынесены на самостоятельную работу, но, учитывая важность темы в практическом плане, данная тема включена в планы практических занятий по дисциплине.

Дисциплина «Методика преподавания иностранных языков в школе» ведется на английском языке, поэтому инструкции к заданиям и демонстрационный материал подаются в статье на английском языке.

Практическое занятие начинается с создания стимулирующей ситуации, включающей в себя задание, которое вводит в тему занятия, создает направленность мышления, установку на работу по конкретной теме. Для активизации внимания, возбуждения мыслительной активности применяется прием значимости. С самого начала занятия студенты положительно настраивают себя на необходимость усвоения материала в связи с его мотивирующей ценностью и его практической значимостью для будущих учителей. Материал представлен в виде слайдов, подготовлен раздаточный материал с заданиями.

Слайд 1. There is a list of pupils' feelings when participating in an activity in the classroom. What method (technique) was used to motivate these feelings? When did pupils say the following?

- *I felt excited.*
- *I felt active.*
- *I felt relaxed.*
- *I forgot that I am studying.*
- *I felt as if I am in a real competition.*
- *I liked the challenge.*
- *I liked the time that passed quickly.*
- *I discovered some beauty in the FL.*
- *I was trying to be the winner [7].*

После короткого обсуждения студенты отвечают: *From a psychological view, all these feelings are motivated by a game.*

Затем напоминаются основные вопросы, которые следует рассмотреть на практическом занятии. При рассмотрении основных теоретических вопросов организуется последовательная работа по решению мыслительных задач, раскрываются различные стороны темы. Этому способствуют задачи различного уровня, при решении которых студенты учатся сопоставлять, выбирать, анализировать, обобщать изучаемый материал, применять на практике и оценивать.

Уровень 1. «Знание». На данном уровне происходит воспроизведение терминов по теме, проверяется знание методической

терминологии на английском языке. Студенты работают в парах по карточкам (взаимоконтроль).

Task 1. Match the terms with their definitions.

St. A: read a definition. St. B: name the right term.

На этом уровне в качестве приема управления познавательной деятельностью студентов используется прием новизны – включение в содержание учебного материала интересных сведений, фактов, исторических данных. Предлагается выполнить задание на заполнение пропусков в тексте. Работа в парах.

Слайд 2. The exploitation of games in children's learning is not a recent idea. This method was supported by Czech teacher Jan Amos Komensky in the 17-th century for the teaching of Latin. Here are some facts from history of educational games.

Task 2. Complete the text by choosing the correct words. Choose 7 out of the 9 words given.

Facts from History

Use of games dates back to (1). The oldest board game was found in (2) – it dates back to 3000 BC (Faria, Nulsen, 1996). Some ethnographers are convinced that it was (3) that was the reason for creating many games. Their task was to reproduce natural (4) of humans, share knowledge with the next generation and (5) them for proper functioning in the society. A good example may be (6), which was used as a typical simulation game 2000 years ago. Its aim was to prepare soldiers to do (7) (Surdyk, 2008) [9].

Words: (education (3), the antiquity (1), differences, Greece, living conditions (4), chess (6), battles (7), China (2), prepare (5)

Уровень 2. «Понимание». На этом уровне мыслительные процессы студентов направлены на развитие умений объяснить различие (существенное, несущественное), определить признаки явлений или понятий. Проводится работа со словами и определениями.

Для студентов, изучающих английский язык, важно знать особенности применения некоторых слов, близких по значению. По данной теме мы проводим работу по пониманию значений слов *play* и *game*. К сожалению, студенты часто затрудняются дать четкое различие между этими двумя словами. Преподаватель предлагает ознакомиться со значениями этих слов и провести анализ ситуаций их использования. Для активизации мыслительной деятельности вводится элемент сравнения.

Слайд 3.

Task 3. Compare 2 words - *play* and *game*. What is the difference between play and game? Could you explain the difference?

As a verb:

to **play** is to act in a manner such that one has fun; to engage in activities expressly for the purpose of recreation while **game** is to gamble.

As a noun:

play is (uncountable) activity for amusement only;

game is (countable) an activity with rules performed either alone or with others, often for the purpose of entertainment, education, monetary gain or other such reasons in many games, the objective is to win by defeating the other player or players or being the first to reach a specified goal, while in others, role-playing or cooperation is emphasized [12].

После обсуждения представленных понятий, предлагается выполнить задание на проверку понимания и закрепление использования слов.

Task 4. Insert *play* (v., n.), *game* (n.) or *play a game* in the correct form (работа в паре, форма контроля – взаимоконтроль).

1. is generally heavily goal directed.
 2. Men are apt to..... with their healths.
 3. We saw a two-actin the theatre.
 4. In some, a point awarded to the player whose cards add up to the largest sum.
 5. We compete against in
 6. Easy and simple should be selected according to learners" levels and abilities.
 - 7..... in the same way that he did with his friends.
 8. is described by a set of rules, especially for the purpose of entertainment, often competitive or having an explicit goal.
 9. We didn't have time and joke around.
 - 10.This type of allows some people to relax and enjoy being given pleasure.
 11. The number of points necessary to win
- (*game* – 1, 4, 5, 6, 8, 11; *play* – 2, 3, 7, 9, 10)

Важным этапом на практическом занятии является и работа с определениями и понятиями. На слайде высвечиваются определения игры, предложенные некоторыми исследователями. Мыслительные действия студентов направляются на сравнение и выделение существенных и необходимых признаков в понятии «Game», на нахождение общих и отличительных черт.

Слайд 4. Definition of the game

There exists an array of definitions of the term game (cf. Celce-Murcia & McIntosh, 1979; Hadfield, 1998; Khan, 1991; Wright, Betteridge, & Buckby, 2005 and others).

Hadfield (1999), defines games as “**an activity with rules, a goal and an element of fun.**” [8, с. 4].

El-Shamy (2001,) defines a game as “**a competitive activity played according to rules within a given context, where players meet a challenge to achieve an objective and win**” [6, с. 15].

В F. Klimova (2014) defines games as “**a meaningful fun activity governed by rules.**” [10].

В результате сравнения определений выделяются общие, характерные признаки – слова *an activity* и *rules*. Студенты также

формулируют определение своими словами.

Уровень 3. «Применение». Усвоение на этом уровне подразумевает, что студенты могут использовать знания в ситуациях из практики. Задание для студентов – разработать памятку для учителей с правилами по организации игры на уроке.

Task 5. What rules should teachers follow to arrange playing games in the classroom? Design a guide for teachers. What rules would you select for the guide?

Для актуализации знаний по данной задаче применяется метод «мозгового штурма», его модификация. Студенты рекомендуют следующие правила:

1. *A game must be more than just fun.*
2. *Games should give students a chance to learn, practice, or review specific language material*
4. *Games should keep all of the students involved and interested.*
5. *Games should be adjusted for age, level, and interests.*
6. *Games can be used at any stage of the lesson.*
7. *Games should motivate pupils for learning.*
8. *Games can involve all the basic language skills, i.e., listening, speaking, reading, and writing.*
9. *Teachers need to provide clear guidance or demonstrations of how the game is played.*

Это неполный список правил, необходимых для организации игры на уроках иностранного языка. Студентам предлагается более полный список правил для сравнения и добавления в свой список тех правил, которые не были упомянуты. Обычно это еще 7–8 новых правил, которые предлагаются различными исследователями данной проблемы (С. Granger, J. Plumb и др.). Проводится анализ значимости правил и составляется памятка для учителя – **«A Guide for Teachers. Rules to Follow When Using Games in the Classroom».**

Уровень 4. «Анализ». Цели данного уровня предполагают, что студенты в состоянии устанавливать взаимосвязи между отдельными явлениями по теме, например, игра и интерес. Развиваются умения проводить различие между фактами и следствиями, оценивать значимость данных, сравнивать, называть причины.

Задание для студентов – **«Why do children like to play games?».** Студенты составляют свой список причин, по которым ученики любят играть в игры. В парах, а затем в группе студенты проводят ранжирование причин по степени значимости и их влияния на мотивацию. Затем список причин, предложенный студентами, сравнивается с причинами, которые называют учащиеся, участвующие в опросе. Это является новой информацией для студентов. Данные взяты из исследования, проведенного Stojkovic Miljana K. и Jerotijevic Danica M. (2011) [11].

На слайде проецируются причины, по которым дети любят играть

в игры, и отдельно процентное соотношение учащихся, которые выбрали ту или иную причину. Задание для студентов – соотнести указанные причины с процентным соотношением учащихся (прием ранжирования). Задание включают действия на анализ, сравнение, выбор, распределение по критерию важности. При парной и групповой работе ранжирование причин осуществляется в ходе обсуждения и согласованного определения важности той или иной причины для организации игровой деятельности на уроке.

Слайд 5. The table presents the reasons for using games according to the opinion of the students, which were obtained by answering the questions in the questionnaire. Here are the results in % - 17, 7, 13, 35, 18, 9, 1.

Task 6. Analyze the listed reasons and rank them according to the importance. Put the reasons in priority order. Insert percentage in the proper line (reason).

№	Students' reasons	%
1	Lesson will be more interesting	
2	Helpful in learning	
3	Reason for attending the class	
4	because of group work	
5	increases competition	
6	the teacher will explain less	
7	some other reasons	

(1 – 35 %, 2 – 17 %, 3 – 13 %, 4 – 18 %, 5 – 9 %, 6 – 7 %, 7 – 1 %).

Результаты сверяются с данными исследователей, проводится обсуждение, почему именно эти причины выделены учениками как самые главные.

Уровень 5. «Синтез». Синтез – это создание нового из имеющихся частей, обобщение. На данном уровне участвуют умения комбинировать элементы, чтобы получить целое, обладающее той или иной степенью новизны по форме, содержанию, функциям. Возможны задания на поиск решения проблемы, на составление новой классификации, разработку речевых ситуаций. На данном практическом занятии для работы в командах предлагается задание на подбор игр по определенным критериям. Одновременно работают 3 команды по своим заданиям.

Task 7. From the list of proposed games (grammatical, lexical, phonetic), determine the 3 top most suitable games for the 6th grade pupils with a low, medium and high level of skills. Propose possible prompts for the lower-level pupils to encourage them to participate in the same game. Complete the proposed table “The use of educational games in the classroom”.

После обсуждения и отбора игр команда заполняет таблицу. Ниже приводим пример таблицы, которую заполнили студенты команды, для которой заданием было подобрать грамматические игры.

Таблица 1

The use of educational games in the classroom

Name of the game	Level of PS's skills	Purpose of the game	Language focus	Interaction	Prompts
Last Man Standing	Low	To review irregular verbs	Past Simple verbs and past participles	One by one, (a competitive game)	Cards (the Infinitive of some verbs)
I Have Never	Medium	To practice the present perfect	Present Perfect	Groups of 3 or 4	For low-level Cards with irregular verbs
Grammar Auction	High	To review grammar; to check grammar	Mixed grammar tenses	Teams	For low – level The translation of some key words from the sentences of the task.

Уровень 6. «Оценка». На данном уровне развивается умение оценивать изучаемый материал или ситуацию, формируется позиция студента. Студент может представить аргументы, защитить точку зрения, давать рекомендации, доказать.

Обязательным этапом на практических занятиях является демонстрация студентами выполненных дома практических заданий. Практическим заданием по данной теме было задание подготовить игры для формирования языковых навыков и быть готовым для их демонстрации на занятии. Выбор игры для проведения ее в роли учителя зависел от желания студента. Данный этап занятия проводится в форме ролевой игры. Студенты выступают в роли учителя и проводят игры. Обычно в этой роли выступают 2–3 студента. После игры проводится обсуждение и оценка деятельности студента-учителя другими студентами. Студенты, участвующие в игре в роли учеников, заполняют таблицу анализа игровой деятельности студента-учителя. Анализ студентов основывается на определенных критериях оценивания. Нами разработаны критерии оценивания игры, которые представлены в таблице 2.

Таблица 2

Критерии оценивания игры, проведенной студентом на практическом занятии по методике преподавания английского языка

Type of the game	Objectives of the game	Clarity of instructions	Hand out	Demonstration of the game	Participation and activeness	Completion of the game	Functions of the game	Teacher's role	Teacher's style	Notes and recommendations

Умение оценивать деятельность других студентов, давать рекомендации по улучшению проведения игры, выявляет степень овладения студентами материалом по теме и уровень развития практического умения проводить игры на уроках иностранного языка. Студенты активно обсуждают результаты таблиц, выясняют нюансы. Они учатся приемам доказательной критики, развиваются умения тактично оценивать, принимать замечания и грамотно давать рекомендации. Закладываются основы профессионального поведения, формируется личность учителя.

В ходе практического занятия проводилось наблюдение за реакцией студентов на применяемые способы усвоения материала, за их активностью и работоспособностью, за уровнем интереса к заданиям, за временем по выполнению заданий. Так, студенты с большим интересом выполняли задания, связанные с новой информацией, анализом игр по критериям. Поведение студента, который проводил игру первым, было неуверенным, он испытывал неловкость при допущенных ошибках. Так как оценка по критериям – это объективная оценка, то студенты положительно реагируют на ее применение, и учитывают все рекомендации в последующем. Следующие студенты стремятся к лучшим результатам, более активно проявляют желание провести фрагмент урока в роли учителя.

Выводы. Выполнение заданий на разные уровни мыслительной деятельности по усвоению определенного объема материала позволяет направленно решать специфические познавательные задачи, обеспечить переход от теоретического осмысления знаний к их практическому применению. При проектировании занятий по достижению целей через действия, преподаватель отбирает содержание в пределах заданной темы, проектирует учебные задания и определяет приемы, с помощью которых происходит активизация и управление познавательной деятельностью студентов. При данном подходе практические занятия по дисциплине служат для обучения методам освоения знаний высокого уровня. Студенты отмечают повышение познавательного интереса к теме занятия, что помогает в дальнейшем поддерживать и развивать этот интерес ко всей дисциплине, а через неё к своей будущей профессии.

Перспективы дальнейших исследований. Дальнейшее исследование направлено на разработку полного комплекса заданий разного уровня при усвоении всех тем практических занятий по методике преподавания иностранного языка, на определение рационального соотношения индивидуальных и групповых форм работы.

Литература

1. Астахова Е. В. Познавательная активность студентов: поиск форм оптимизации. *Альма-Матер*. 2000. № 11. С. 29–32.
2. Бочкарева Т. Н. Познавательная активность студентов вузов как психолого-педагогическая проблема. *Современные исследования социальных проблем*. 2017. Том 8, № 1. С. 18-31. URL: https://repository.kpfu.ru/?p_id=154813
3. Луковцева А. К. Психология и педагогика. Курс лекций: учеб. пособие

для студентов вузов. Москва: КДУ, 2008. 192 с.

4. Таксономия учебных целей. URL: https://studopedia.su/8_8024_taksonomiya-uchebnih-tseley.html

5. Ярошенко С. Н. Понятие активизация учебно-познавательной деятельности учащихся в научно-педагогических исследованиях. *Вестник ОГУ. Серия: Гуманитарные науки*. 2004. №9. С. 81–82. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/ponyatie-aktivizatsiya-uchebno-poznavatelnoy-deyatelnosti-uchaschihsya-v-nauchno-pedagogicheskikh-issledovaniyah>

6. El-Shamy Susan. Training Games: Everything You Need to Know About Using Games to Reinforce Learning. Virginia: Stylus, 2001. 150 p. URL: <https://epdf.tips/training-games-everything-you-need-to-know-about-using-games-to-reinforce-learn.html>

7. Darfilal I. The Effectiveness of Using Language Games in Teaching Vocabulary. The Case of Third Year Middle School Learners. 2015. 46 p. URL: <http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/7872/1/darf.pdf>

8. Hadfield, J. Intermediate vocabulary games. Harlow, Essex: Longman, 1999. 146 p. URL: <https://www.slideshare.net/lucianaviana798/intermediate-vocabulary-games>

9. Kaszkowiak Natalia. Games as teaching method. April 5, 2017. URL: <http://cometaresearch.org/.../didactic-games-as-teaching-method/>

10. Klimova B. F. Games in the Teaching of English. URL: <https://wenku.baidu.com/view/fa15b16e32687e21af45b307e87101f69e31fbd2.html?re=view>

11. Stojković, Miljana K. Reasons for Using or Avoiding Games in an EFL Classroom. Jerotijević: 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics (FLTAL'11), 5-7 May 2011, Sarajevo. FLTAL 2011. Proceedings Book 1. P. 940–947. URL: <http://eprints.ibu.edu.ba/id/eprint/559>

12. What is the difference between play and game? URL: <https://wikidiff.com/play/game>

Стрельченко А.

– асистент кафедри іноземних мов

Донбаського державного педагогічного університету

УДК [378.016:811.111]:004

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У СТУДЕНТІВ НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

У статті досліджено інтерактивні методи навчання іноземної мови та впровадження у навчальний процес сучасних інноваційних технологій формування комунікативної компетенції. Розглянуто доцільність використання інтерактивних методів, що дозволяють урізноманітнити заняття з англійської мови, дають можливість студентам проявити мовленнєву самостійність, реалізувати комунікативні вміння та мовленнєві навички.

***Ключові слова:** інноваційні технології, комунікативна компетенція, проектна методика, інтерактивні методи, сучасне навчання, інформаційно-комунікативні технології.*

Стрельченко А.

– асистент кафедри іноземних мов

Донбасского государственного педагогического университета