**МАТІЙЧУК К.Д.,**
викладач кафедри філологічних
дисциплін за професійним
спрямуванням, ПВНЗ
«Буковинський університет»,
м. Чернівці

# ТЕОРЕТИКО-ПРАКТИЧНІ ПІДХОДИ ДО ВИКОРИСТАННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСОБУ АКТИВІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В УМОВАХ ЗАПРОВАДЖЕННЯ ЄВРОПЕЙСЬКИХ СТАНДАРТІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ

*У статті аналізуються активні методи навчання, які стимулюють та підтримують інтерес студентів до вивчення іноземної мови.*

***Ключові слова:*** *активні методи навчання, рольова гра, ділова гра, дидактична гра, навчальні проекти, проблемна ситуація.*

*В статье анализируются активные методы обучения, которые стимулируют и поддерживают интерес студентов к изучению иностранного языка.*

***Ключевые слова:*** *активные методы обучения, ролевая игра, деловая игра, дидактическая игра, учебные проекты, проблемная ситуация.*

***The paper*** *describes the active learning (imitational and non-imitational) that supports the interest of students to study a foreign language.*
*Key words: active learning, role play, didactic game, educational projects, problem situation.*

**УДК 378.091.322:81'243** **© Матійчук К.Д ., 2013**

***Актуальність дослідження.*** Вивчення іноземної мови вимагає тривалої та наполегливої праці не лише на заняттях, але й в позаурочний час. Щоб зацікавити студента навчанням, викликати у нього бажання працювати над мовою, потрібна особлива професійна майстерність викладача, адже саме одноманітна технологічність викладання викликає збайдужіння студентів до навчальної праці, інтелектуальної діяльності.

Сучасна методика викладання іноземної мови у вищих навчальних закладах зорієнтована на використання педагогічних технологій, з допомогою яких студенти не просто поповнювали б свої знання й уміння, а й розвивали б такі якості, як пізнавальна активність, самостійність, вміння творчо розв'язувати навчальні й практичні завдання, виробляли вміння практичного застосування набутих знань. Отже, є потреба у визначенні нових методів організації навчального процесу. А у процесі навчання іноземній мові найбільш доцільне використання саме активних методів, які сприяють розвитку бажання студентів до творчої, продуктивної праці; спонукають до активних дій; дозволяють відпрацювати моделі поведінки, необхідні для успішної професійної діяльності та звичайних життєвих потреб. Розробка таких методів та технологій – важливий напрям теоретико-практичних пошуків дослідників та викладачів.

***Стан дослідження проблеми.*** Проблема використання активних методів навчання, зокрема, й у навчанні іноземним мовам, досліджувалась ученими упродовж останніх десятиліть досить детально. Так, О.Голік аналізує інтерактивні технології; М.Кларін, Л.Машкіна описують інноваційні технології у системі вищої освіти. У роботах Л.Давиденка, Г.Ісаєвої, Н.Любіної, Л.Квітковскої, Л.Іщенка, Л.Калініної, І.Самойлюкевича, Т.Козланюка, Л.Ломаки, С.Мельник, Ж.Патрушевої, Л.Петрової, Л.Мисік розглядається ефективність різного роду ігрових технологій; О.Шувалова розглядає використання глобальних комп'ютерних мереж як засобу активізації самостійної роботи студентів; проблемні завдання у вивченні іноземної мови описує дослідниця В.Завгородня. Разом з тим науково-теоретичні пошуки ефективності технологій активного (інтерактивного) навчання, зокрема, й використання ігор у процесі вивчення іноземної мови студентами ВНЗ залишається актуальним напрямом теоретико-педагогічних досліджень.

***Метою статті*** визначено аналіз теоретично-практичних підходів до використання активних методів навчання студентів іноземної мови.

***Виклад основних результатів дослідження.*** Активізація навчально-пізнавальної діяльності студентів, збільшення їх інтересу до вивчення іноземних мов виступає надзавданням у роботі викладача ВНЗ. Активні методи навчання як сукупність способів організації і управління навчально-пізнавальною діяльністю студентів, активізують їх інтелектуальні емоції, спонукають до активної мисленнєвої діяльності, а як технології активного навчання "спираються не тільки на процеси сприйняття, пам'яті, уваги, а, насамперед, на творче, продуктивне мислення, поведінку, спілкування" [9,с.131]. Технології активного навчання (за Д.В.Чернилевським) класифікуються за двома ознаками: наявність моделі (предмета чи процесу діяльності) та наявність ролей (характер спілкування тих, яких навчають) і виокремлюють відповідно неімітаційні й імітаційні.

Неімітаційні технології допомагають активізувати навчання за рахунок "добору проблемного змісту навчання, використання особливої організаційної процедури ведення

заняття, застосування технічних засобів, забезпечення діалогічних взаємодій викладача і студентів" [9, с.131 ]. До неімітаційних форм й методів відносяться проблемні лекції, лабораторні роботи, семінари-дискусії, виїзні практичні заняття, програмоване навчання, виконання курсових, дипломних та інших студентських наукових робіт.

Імітаційні технології включають імітаційне чи імітаційно-ігрове моделювання шляхом відтворення у навчальному процесі різних видів професійного контексту майбутньої діяльності. У процесі навчання застосовується "ігрова процедура в роботі з моделлю" [9, с.132], відповідно імітаційні технології поділяються на ігрові та неігрові.

Неігрові форми і методи представлені великою групою конкретних ситуацій. У професійній діяльності ситуація розглядається як "сукупність взаємозалежних фактів, явищ і проблем, що характеризують конкретний процес, період чи подію в діяльності навчального закладу, що вимагають відповідних рішень, розпоряджень та інших активних дій" [13]. Аналіз конкретної ситуації, яка виникла в навчально-виховному процесі, прийняття відповідного рішення, передбачає глибоке й детальне дослідження реальних або штучно створених обставин з метою виявлення її характерних ознак. Такий метод "розвиває аналітичне мислення студентів, системний підхід до вирішення проблеми, дозволяє виділяти варіанти правильних і помилкових рішень, вибирати критерії знаходження оптимального рішення, вчитися встановлювати ділові і професійні контакти тощо" [9, с.132].

За навчальною функцією розрізняють чотири види ситуацій: ситуація-проблема, у якій студенти знаходять причину виникнення описаної ситуації, ставлять і розв'язують проблему; ситуація-оцінка, у якій майбутні педагоги дають оцінку прийнятим рішенням; ситуація-ілюстрація, у якій ті, яких навчають, одержують приклади з основних тем курсу на підставі вирішених проблем; ситуація-вправа, у якій вони вправляються у вирішенні завдань, використовуючи метод аналогії.

Особливою формою використання ігрових технологій є ігрове заняття. На думку Г.Ісаєвої, – це такий вид навчального заняття, який найбільш адекватно відповідає матеріалу для засвоєння, з набором тих ігрових елементів, які відповідають мовній підготовці студентів, їх соціально-комунікативному досвіду і особистісним особливостям студентів, синтезованих на розвиток іншомовної діяльності студентів в рамках імітації визначеної сфери людської діяльності" [3, с.24]. Метою ігрової діяльності є навчання іншомовного спілкування в умовах, близьких до реальної ситуації. На викладача покладається завдання організувати навчальну діяльність студентів під час гри так, щоб якомога більше наблизити її до природньої ситуації. Студент повинен самостійно, але з опорою на попередньо засвоєний матеріал, висловити власне ставлення до даного питання, аргументувати свою точку зору.

Організація ігрового заняття складається з кількох етапів: 1) відбір та вивчення певного лексичного і граматичного матеріалу; 2) його тренування за різними моделями; 3) виконання різноманітних комунікативних завдань, включаючи вивчені моделі; 4) відпрацювання окремих відповідей, реплік [3, с.24]. Відпрацювавши на кожному занятті мовний і мовленнєвий матеріал в комунікативних завданнях, студенти повинні вільно оперувати вивченим матеріалом. Відповідно до рівня підготовки мовної, соціально-комунікативної і психологічної групи слід обирати ігрову ситуацію, яка відповідає ха-

рактеру вивченого матеріалу і є цікавою для студентів.

До ігрових імітаційних технологій відносять імітаційний тренінг, розігрування ролей, ігрове проектування, дидактичну гру. Зокрема, імітаційний тренінг – це відпрацювання визначених спеціалізованих навичок і умінь по роботі з різними технічними засобами і пристроями, тобто імітується ситуація, обстановка професійної діяльності, а "моделлю" є технічний засіб (тренажери, робота з приладами і т.д.). Професійний контекст відтворюється за допомогою "предмета діяльності (реального технічного засобу) та шляхом імітації умов його застосування" [9, с.133].

Розігрування ролей (інсценівки) – це "ігровий спосіб аналізу конкретних ситуацій, в основі яких проблеми взаємин у колективі, проблеми удосконалення стилю і методів роботи з дітьми" [9, с.133]. Такий метод активного навчання контекстного типу допомагає розвивати поведінкові вміння професійного і соціального характеру, припускає введення визначених елементів театралізації. Розігрування ролей – більш простий, ніж дидактична гра, метод навчання за характером імітуючої ситуації, кількості діючих осіб, однозначності прийнятих рішень, контролю ситуації і поведінки діючих осіб.

Ігрове проектування – вид заняття, суть якого полягає в розробці педагогічних проектів в ігрових умовах, що максимально відтворюють реальність. Цей метод поєднує індивідуальну і групову роботу студентів. Для створення спільного для групи проекту, необхідним є знання кожним технології процесу проектування та вміння підтримувати міжособистісні стосунки з метою вирішення професійних завдань.

Значні можливості для розвитку навичок самостійності у навчанні студентів є застосування мультимедіа, інтернет-проектів та кейс-технологій [10, с.299]. Одним із методів інтенсифікації освітнього процесу є дистанційний навчальний проект, у процесі реалізації якого студенти отримують можливість "створювати свої навчальні програми" [14, с.222]. У такому випадку студент потребує знань методів роботи в глобальних мережах, спеціальних знань з теми проекту та вміння спрямувати проект на розв'язання психолого-педагогічних проблем. Навчальні проекти повинні збуджувати бажання студентів досягти поставленої мети, опираючись на змагальний чинник.

Інтернет-проекти спрямовані на підвищення рівня мовленнєвих навичок студентів та допомагають навчитися отримувати великий обсяг країнознавчої інформації. Під час використання проектної технології розвиваються пізнавальні навички, формуються вміння самостійно конструювати знання, розвиваються критичне мислення та комунікативні навички. Існують два види проектів: www-проекти та e-mail проекти; перші спрямовані на розвиток умінь знаходити інформацію в Інтернеті та презентувати результати власного пошуку, а e-mail проекти підвищують рівень писемної комунікації [1, с.5].

Одним з найефективніших видів активних методів навчання є дидактична гра, в основі якої лежить ігрове моделювання. Дидактична гра має наступні переваги: 1) допомагає розвивати пізнавальну активність; 2) розвиває уяву, створює умови для творчої імпровізації, активізує резервні можливості студента; 3) виконує виховну функцію, адже відбувається в умовах колективної творчості; 4) дає навички аналізу проблемних ситуацій; 5) надає можливість побачити результати особистих зусиль, відчути прогрес в навчанні; 6) сприяє формуванню практичних вмінь і навичок; 7) усуває монотонність і забезпечує тренувальний характер вправ;

8) надає можливість багаторазового повторення, що дозволяє студентам спробувати себе в різних ролях; 9) забезпечує наочність; 10) надає автономність і можливість інтеграції з іншим навчальним матеріалом; 11) виконує роль певного соціально-психологічного тренінгу, навчаючи спілкуванню [11, с.15].

Оскільки дидактична гра є одним із способів активізації творчої мисленнєвої діяльності, вона є і умовою активізації інтелектуальних емоцій, які виконують регулятивну функцію в мисленні і є "фактором спрямованості пошуку в процесі розв'язання завдань, ігрової проблемної ситуації" [11,с.15]. Актуалізація емоцій студентів в процесі ігрової діяльності відбувається за певним алгоритмом. На підготовчому етапі гри у студентів з'являється інтерес та бажання вирішити проблему. Аналізуючи ситуацію, вони виявляють протиріччя між потребами мети і знаннями, якими вони володіють. Це породжує емоції здивування. Під їх дією студент уважніше аналізує ігрову проблему, шукає засоби перебороти протиріччя. На другому ігровому етапі починається вирішення проблеми. У студента з'являються здогадки, своєрідні емоційні оцінки знайдених способів вирішення проблемної ситуації, а згодом відбувається аналіз можливостей використання цих способів. Знання, якими володіє студент або його практичний досвід, допомагають прийняти або відхилити здогадки. Ця стадія характеризується складною динамікою інтелектуальних емоцій сумніву та впевненості, однак в емоційному плані рішення вже знайдено. На заключному етапі ігрової діяльності відбувається перевірка його правильності. Виникають емоції задоволення, радості, захоплення, або – розчарування, незадоволення і т. д.

Дидактичні ігри, що використовуються у процесі вивчення іноземної мови, поділяються на домовленнєві і мовленнєві. У домовленнєвих виокремлюють фонетичні, лексичні та граматичні, а у мовленнєвих – ділові, рольові і ситуативні [8, с.95]. Розробляючи ігрові (домовленнєві) завдання, слід обрати вміння, якими студенти повинні оволодіти, працюючи над темою, точно визначити час і чітко сформулювати ігрове завдання. Організувати гру на навчальному занятті означає підготувати список слів і виразів, роздатковий матеріал, мікротексти та різні варіанти проведення гри. Фонетичні ігри – це озвучування списків слів і виразів за темою (до першої помилки, до трьох помилок); вибір з тексту ланцюжка слів, які ілюструють певне правило або виняток; читання певної категорії слів (наприклад, назви історичних пам'ятників міста) з тексту за алфавітом [8, с.95]. До фонетичних вправ відносяться: "Драматичний хор", "Будьте категоричні" та ін. Наприклад, у грі "Драматичний хор" студенти разом чітко читають діалог. Хто зіб'ється, на того накладається штраф (розказати куплет вірша або приказку). А у грі "Будьте категоричні" студент повинен так прочитати діалог, щоб в кожному слові звучала впевненість (захоплення, образа і т.д.).

Лексичні ігри можна запропонувати наступні: назвати якомога більше слів (пов'язаних з історією міста; імен видатних людей, термінів, пов'язаних з архітектурою, промисловістю і т.д.) Наприклад, в грі "Тлумачний словник" необхідно скласти тематичний список слів (похідних від одного кореня) за 5-7 хвилин. Граматичні ігри допомагають розпізнавати речення в тексті з підметом і присудком; можна складати речення, замінюючи підмет додатком; реагувати запитаннями на репліки, які характеризуються різними граматичними категоріями. Зміст гри "Знавець" полягає в тому, щоб назвати якомога більше слів, які відносяться до різних граматичних категорій (наприклад, іменник, дієслово і

т.д.). Гра "Волейбол" допомагає повторити три форми неправильних дієслів та ступені порівняння прикметників і прислівників. Студент називає дієслово і кидає умовний "м'яч" іншому гравцю. Хто зловив "м'яч", називає три форми дієслова і швидко називаючи наступне дієслово, кидає "м'яч" іншому гравцю.

Для розвитку пізнавальної діяльності студентів найбільші можливості мають мовленнєві ігри. Рольова гра базується на такому моделюванню конкретної ситуації, в ході якої студенти здійснюють імпровізоване розігрування ролей окремих учасників даної ситуації [12,с.10]. Основним елементом рольових ігор є творча імпровізація, яка здійснюється через діяльність в обставинах, запропонованих у грі. Процедура гри включає: введення в гру, пояснення ситуації, розподіл ролей, саму гру та ігрове обговорення, а обов'язковим є вирішення проблемної ситуації. Імпровізація і координація – важливі особливості рольової гри, адже "тільки два стилі висвітлення мовної ситуації може бути використано. Імпровізація на задану завчасно тему та експромт мовної ситуації за коротким планом або зовсім без нього дозволяє студентам говорити вільно, виражаючи свої думки, ідеї, почуття іноземною мовою" [4, с.217].

Дослідники виокремлюють такі типи ролей: 1) "вроджені" (визначають стать і вік учасника гри); 2) "приписані" (визначають національність або приналежність до соціальної групи); 3) "набуті" (визначають професію); 4) "дієві" (визначають коло дій в життєвій ситуації); 5) "функціональні" (визначають функціональне спілкування, наприклад, пропозиція допомоги, вираження співчуття і т.д.) [2, с.147].

Рольова гра здійснюється поетапно. В аудиторії розпочинається підготовчий етап, який передбачає вступну бесіду викладача про рольову ситуацію, постановку питань для обговорення або проблеми; ознайомлення студентів з лексичними одиницями і граматичними структурами. Наступним етапом є самостійна підготовка вдома: читання тексту, додаткового матеріалу на певну тему; збір необхідної інформації. Далі відбувається сама рольова гра. Після проведення гри на заключному етапі студенти повинні виконати самостійно певні завдання вдома (написати твір, помітку в газету, лист і т.д.). В аудиторії проводяться обговорення рольової гри (оцінюється комунікативна діяльність кожного учасника) та дискусія на визначену тему. На підготовчому етапі гри викладач максимально контролює розробку схеми проведення бесід, моделювання ситуацій, відпрацювання мовних засобів.

Окрім рольової гри, використовується і ділова гра. Дослідники розглядають її як "вмотивовано організовану педагогічну підсистему, ядром якої є навчання професії через спеціально підібрані педагогічні ситуації на матеріалі відповідного спецпредмету" [12, с.10]. Ділові (професійні) ігри пов'язані з майбутньою професією студентів. Ділова гра іноземною мовою подвійно цінна і корисна, адже переслідує одночасно дві мети: навчання іноземній мові і навчання спеціальності [6, с.75]. Дидактична цінність професійно-ділової гри як засобу навчання полягає в тому, що у ній поєднуються такі ознаки оптимальної технології навчання, як активність, цікавість, рольова діяльність, колективність, проблемність тощо [ 5, с.48].

Для того, щоб підготувати ділову гру, тему розбивають на окремі питання, розробляють проблемні ситуації, які мають декілька варіантів розв'язання, критерії оцінювання. У процесі гри студент вчиться аналізувати й систематизувати матеріал, виділяти в ньому головне, оцінювати різні варіанти розв'язання проблеми

і обирати найкращі [7, с.112]. Ділова гра надає можливість учасникам мобілізувати знання з різних дисциплін і прийняти комплексне рішення.

**Висновки з даного дослідження та перспективи подальших досліджень.** Таким чином, активізувати пізнавальну діяльність студентів на заняттях та збільшити їхній інтерес до вивчення іноземної мови можна за допомогою активних методів навчання, а саме з використанням не імітаційних та імітаційних ігор. У процесі опанування іноземною мовою найбільші можливості представляють мовленнєві ігри (рольова, ділова та ситуативна гра). Метою ігрової діяльності на заняттях з іноземної мови є навчання іншомовного спілкування в умовах, близьких до реальної ситуації, а завдання викладача полягає в організації навчальної роботи студентів, щоб якомога більше наблизити її до природної ситуації. Подальшої розробки потребує методичний інструментарій використання активних методів навчання у процесі вивчення студентами ВНЗ іноземної мови.

***СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:***


1. *Дричик В. Комп'ютерні технології на уроці/ В. Дричик// English. – 2008. - №1 (385). – С. 4 – 6.*
2. *Завгородняя В.Л. Использование проблемных заданий и ролевых игр при обучении иностранным языкам/ В.Л.Завгородняя// Использование в учебном процессе высшей школы методов активного обучения: межвуз. сб. науч. трудов. – Ленинград, 1990. – С. 145 – 150.*
3. *Исаева Г.Т. Организация и методика проведения ситуационной игры на практическом занятии по иностранному языку/ Г.Т.Исаева, Н.Г.Любина, Л.И. Квитковская// Проблемы оптимизации обучения иностранным языкам в вузе //Вестник Львовского университета. – Серия филолог. – Вып.20. – Львов: "Світ", 1990. – С. 20 – 29.*
4. *Іщенко Л. Використання рольових ігор у процесі викладання іноземних мов: проблеми теорії та практики/ Л.Іщенко// Гуманітарна освіта в технічних вищих навчальних закладах: Зб. наук. праць. – К., 2009. – С. 214 – 221.*
5. *Калініна Л.В. Використання ділових ігор у навчанні професійно спрямованого діалогічного мовлення у мовному вузі/ Л.В.Калініна, І.В.Самойлюкевич// Методика викладання іноземних мов: Республ. наук.-метод. зб. – Вип.19. – К.: "Рад. школа", 1990. – С. 48 – 53.*
6. *Козланюк Т.П. Деловая игра "Студенческая научная конференция"/ Т.П.Козланюк// Проблемы оптимизации обучения иностранным языкам в вузе //Вестник Львовского университета. – Серия филолог. – Вып.20. – Львов: "Світ" 1990. – С.74 – 79.*
7. *Ломака Л.І. Ігрові технології навчання у вищому навчальному закладі/ Л.І Ломака// Актуальні проблеми викладання: Зб. наук. праць. – Вип. 11. – Донецьк: Дон НУ, 2009. – С. 109 – 113.*
8. *Мацевич С.Ф. Организация самостоятельной познавательной деятельности студентов при работе над учебной разговорной темой/ С.Ф.Мацевич// Самостоятельная работа в обучении иностранным языкам в школе и вузе: Межвуз. сб. науч. трудов. – Ленинград, 1990. – С.90 – 99.*

9. *Машкіна Л. Інноваційні технології навчання у системі вищої педагогічної освіти/ Л.Машкіна // Зб. наук. праць Чернівецького національного університету. Серія "Педагогіка та психологія". – Вип. 245.– Чернівці: "Рута" 2005. – С.126 – 135.*
10. *Небога Н.А. Самостійна робота студентів у вузі в процесі вивчення іноземної мови/ Н.А.Небога// Науковий вісник Національного аграрного університету. – Вип.99. – К., 2006. – С.297 – 302.*
11. *Патрушева Ж.Л. Психолого-педагогические аспекты применения дидактических игр в процессе обучения/ Ж.Л.Патрушева// Проблемы оптимизации обучения иностранным языкам в вузе // Вестник Львовского ун-та. – Серия филолог. – Вып.20. – Львов: "Світ", 1990. – С. 14 – 20.*
12. *Петрова Л.П. Активные методы обучения на занятиях по иностранным языкам/ Л.П.Петрова, Л.В.Мысик, Ж.Л.Патрушева// Проблемы оптимизации обучения иностранным языкам в вузе // Вестник Львовского ун-та. – Серия филол. – Вып. 20. – Львов: "Світ" 1990. – С. 9 – 13.*
13. *Чернилевський В.Д. Дидактические технологии в высшей школе /В.Д.Чернилевский. – М.: ЮНИТИ ДАНА, 2002. – 437с.*
14. *Шувалова О. Активізація самостійної роботи студентів педагогічного вузу шляхом використання глобальних комп'ютерних мереж як додаткового засобу навчання/ О.Шувалова// Вісник Львівського університету. – Серія педагогічна. – Вип. 15. – Ч. 2. Львів: Львівський нац. ун-т імені Івана Франка, 2001. – С. 222 – 229.*