

УДК 371.14

Наталя Плахотнюк

ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У статті розглядається застосування технології навчально-ігрового проектування на заняттях з іноземної мови. Навчально-ігрове проектування трактується як інтерактивна дидактична технологія, особлива форма організації комунікативно-пізнавальної діяльності, яка забезпечує ефективну професійну підготовку майбутніх фахівців. Зазначено, що ігрове проектування передбачає спільну творчу діяльність викладача та студентів, індивідуальний підхід та розв'язання професійно значущих завдань, підготовка до реалізації яких забезпечує ефективність іншомовної комунікативної діяльності.

Ключові слова: навчально-ігрове проектування, іноземна мова, інтерактивна дидактична технологія.

Реформування системи вищої освіти в умовах трансформації суспільного устрою в Україні потребує вдосконалення професійної підготовки студентів, забезпечення високого рівня володіння іноземною мовою фахівців різних спеціальностей. Формування готовності студентів до іншомовної професійно-орієнтованої діяльності вимагає використання інноваційних технологій та методів у навчанні іноземній мові, які б уможливили активізацію процесу підготовки студентів до майбутньої професійної діяльності. Такою технологією, на нашу думку, є навчально-ігрове проектування, яке спрямоване на розвиток творчих, аналітичних здібностей, критичного мислення, саморозвиток та формування рефлексивних умінь та забезпечує відтворення реальних умов майбутньої професійної діяльності.

Аналіз наукових досліджень з питань навчально-ігрового проектування свідчить, що це поняття є недостатньо дослідженим. Проблемами ігрового проектування займалися такі науковці як О. Горелій, Т. Качеровська, Н. Кічук, А. Панфілова, Є. Політахіна та ін. Слід відзначити, що досить ґрунтовно розроблена проблема застосування навчально-педагогічних ігор у підготовці майбутніх фахівців (М. Бірштейн, В. Букатов, В. Платов, Т. Хлебнікова, О. Штепа, П. Щербань та ін.). Як ефективний метод навчання іноземній мові навчально-педагогічні ігри представлені у науково-методичних працях О. Вишневського, Г. Китайгородської, Є. Пасова, Г. Рогової. Проте, слід констатувати, що використання навчально-ігрового проектування як технології формування знань з іноземної мови, вдосконалення вмінь та навичок іншомовного спілкування ґрунтовно не

досліджувалось.

Тому метою нашої статті є висвітлення ролі навчально-ігрового проектування в процесі оволодіння студентами іншомовною комунікативною діяльністю.

Для розуміння значимості навчально-ігрового проектування в процесі засвоєння іноземної мови з'ясуємо його сутнісні ознаки. Сутність технології ігрового проектування розкривається в навчанні через дію, результатом якої виступає навчальний ігровий проект, в якому студенти, відповідно до рольового статусу, намагаються розв'язати професійно значущі проблеми, що відбиваються у конкретному результаті [1, с. 36].

Ігрове проектування розуміють також як спільну творчу діяльність студентів та їх наставника, яка має низку переваг порівняно з традиційними видами навчання: оперативність, мобільність педагогічної науки, індивідуальний підхід, розвиток креативності, врахування освітніх інтересів майбутніх фахівців тощо [2, с. 18].

Проблемі навчально-ігрового проектування присвячені роботи Т. Качеровської. Дослідниця визначає сутність і структуру навчально-ігрового проектування, подає модель застосування навчально-ігрового проектування, технологічний алгоритм та шляхи оптимального забезпечення професійної спрямованості цієї технології для менеджерів організацій. Навчально-ігрове проектування визначається науковцем як технологія навчання, результатом якої є навчальний творчий ігровий проект, що має суб'єктивну новизну, виконаний під керівництвом викладача та поданий до захисту [3, с. 85]. На нашу думку, з таким визначенням не можна повністю погодитись, тому що воно повною мірою не відтворює сутність навчально-ігрового проектування, не зазначає його мету та спрямованість.

Вважаємо, що спрямованість навчально-ігрового проектування проявляється в актуалізації у студентів комплексу особистісних потреб, мотивів, цінностей, смислів інноваційної діяльності, перебудова яких впливає на усвідомлення необхідності оволодіння новими способами, засобами, технологіями навчально-виховного процесу. Ігрове проектування передбачає спільну творчу діяльність викладача та студентів, індивідуальний підхід та розв'язання професійно значущих завдань, підготовка до реалізації яких забезпечує, на наше переконання, ефективність іншомовної комунікативної діяльності.

Важливим для нашого дослідження є розуміння сутності проектувальної діяльності у навчанні іноземних мов Л. І. Медведевою. Науковець трактує її як комплекс вправ або завдань, які передбачають організовану, тривалу, значиму для студентів самотійну дослідну діяльність іноземною мовою, яка виконується як в аудиторії, так і у позааудиторний час. Основними завданнями проектної технології є: передача студентам певних знань, навчання здобувати їх самотійно і

вміння застосовувати для розв'язання нових практично орієнтованих завдань; сприяння студентів у здобутті комунікативних навичок; розширення кола спілкування студентів, ознайомлення з різними точками зору на одну проблему; формування вміння студентів користуватись дослідницькими прийомами (збирати необхідну інформацію, аналізувати її з різних точок зору, висувати гіпотези, робити висновки [4, с. 132].

Грунтовними є наукові розробки В. Копилової, яка вважає проектування одним із ефективних засобів активізації студентів в процесі вивчення іноземної мови. Воно вимагає від студента самостійного планування, створення і захисту свого проекту, тобто активного включення в процес комунікативної діяльності. Навчальний проект – це комплекс пошукових, дослідницьких, розрахункових, графічних та інших видів робіт, які виконує студент самостійно з ціллю практичного або теоретичного рішення поставленої проблеми [5, с. 18–20].

Проаналізувавши наукові дослідження в галузі проектування та ігрових технологій (В. Безрукова, В. Докучаєва, Т. Качеровська, Н. Кічук, І. Колеснікова, М. Горчакова-Сибірська, Є. Полат та ін.), а також виходячи з суб'єктності процесу навчання, навчально-ігрове проектування ми визначаємо як особистісно орієнтовану інтерактивну дидактичну технологію, що інтегрує методи й засоби навчальної, проектувальної та ігрової діяльності з метою забезпечення ефективності підготовки майбутніх фахівців до створення та реалізації інновацій. Процесуальність технології навчально-ігрового проектування полягає у створенні студентами ігрового проекту відповідно до його основних етапів під керівництвом викладача. Під час розробки та презентації навчально-ігрових проектів іноземною мовою відбувається актуалізація іншомовного мовленнєвого запасу з теми, яка опрацьовується, пошук необхідного лексичного матеріалу, граматичних конструкцій, фонетичних зразків.

Навчально-ігрове проектування є тим засобом, упровадження якого уможливорює інтеріоризацію знань майбутніх фахівців у реальні умови професійної діяльності, що передбачає набуття ними статусу активних суб'єктів професійного становлення.

Ознаками, що розкривають сутність навчально-ігрового проектування як інтерактивної дидактичної технології, є: моделюючий характер процесу навчально-ігрового проектування; відтворення реальних умов майбутньої професійної діяльності; наявність проблемної навчальної ситуації з подальшим її вирішенням; створення умов для продуктивної взаємодії учасників навчально-виховного процесу, самооцінки та розвитку рефлексивних здібностей студентів.

Використання навчально-ігрового проектування на заняттях з іноземної мови забезпечує: розвиток позитивної мотивації до оволодіння новими підходами в організації навчально-виховного процесу, потреб пізнання нового, засвоєння нововведень, взаємодії, самовдосконалення та

самореалізації; оволодіння дослідницькими прийомами збору необхідної інформації, її аналізу, систематизації; формування вмінь розробки гіпотези, аргументації власної точки зору на проблему, формулювання висновків, самостійного здобування необхідних знань, застосування їх для вирішення нових пізнавальних і практичних завдань.

Одним із головних завдань організації навчально-ігрової проектної діяльності студентів є використання іноземної мови на всіх етапах створення та представлення проекту. Для реалізації цього завдання викладачеві необхідно створити комплекс завдань для самостійної роботи студентів, орієнтованих на особистісні інтереси, фахову підготовку з урахуванням наявних знань з іноземної мови.

Підготовка та презентація навчально-ігрового проекту відбувається у три етапи: підготовчий, дослідницький та заключний, які реалізуються за допомогою певних груп методів. На першому етапі викладач допомагає студентам визначити проблему майбутнього проекту, над якою вони працюватимуть, його мету, а також розподіляє студентів на групи, визначає критерії оцінювання проектної діяльності. Цей етап характеризується також продукуванням ідей для подальшого розв'язання поставлених задач. Для студентів характерне виконання рецептивно-репродуктивних комунікативних вправ. Прикладом такої вправи для підготовчого етапу навчально-ігрового проекту «Our local TV channel» (3 курс ННІ філології та журналістики) у контексті вивчення теми «Mass Media» з метою генерування ідей може бути наступна: Write 4 things that make a TV channel successful. Share your ideas with you partner.

На другому етапі навчально-ігрового проекту студенти виконують рецептивні, репродуктивні, продуктивні комунікативні вправи, спрямовані на формування мовленнєвих умінь, необхідних для збору, аналізу та переробки проектної інформації (діалогічне, монологічне мовлення, аудіювання, письмо). Характерним на цьому етапі є використання інтерв'ю, бесіди, аналізу існуючих рішень, матриці ідей, аналізу конкретних ситуацій (case-study).

Наведемо приклад рецептивно-репродуктивної комунікативної вправи для навчання проведення інтерв'ю: Listen to anointer view conducted by a famous journalist with a popular singer and make notes on the following points: a) How does the interviewer start the conversation? b) What does he say in the conclusion? c) List the words and phrases he uses to link the questions.

Продовженням цієї вправи може бути продуктивна вправа на розвиток діалогічного мовлення у формі рольової гри: Conduct an interview with your partner for your channel with a famous person using the notes you took during listening.

Використання дидактичного потенціалу навчально-педагогічних ігор під час розробки та презентації навчально-ігрових проектів стимулює підвищення мотивації до засвоєння нововведень, самооцінки, сприяє вдосконаленню навичок прийняття конструктивних рішень, розвитку

інноваційного, аналітичного мислення.

Заключний етап навчально-ігрового проектування передбачає презентацію, аналіз, обговорення та оцінку проектної діяльності. Презентація проекту включає наступні етапи: коротке представлення; вступ; подання основного змісту відповідно плану; підведення підсумків; запитання та відповіді. Важливою на цьому етапі, на наш погляд, для розвитку рефлексивних умінь та критичного мислення є оцінювання навчально-ігрових проектів іншими групами та самооцінка. Формування критичного мислення також актуалізується на основі альтернативних поглядів та концепцій, які пропонуються та розробляються в процесі навчально-ігрового проектування.

Варто виділити знання, вміння, особистісні характеристики, якими повинен володіти викладач, щоб ефективно співпрацювати зі студентами у процесі навчально-ігрового проектування:

- знання технік взаємодії та сформованість умінь їх використання;
- вміння слухати інших, розуміти невербальні сигнали та контролювати свою невербальну поведінку;
- вміння ставити точні навчальні, ігрові та розвиваючі цілі та досягати їх;
- знання з психології особистості, групи, колективу;
- організаційні знання і вміння;
- знання і вміння здійснювати зворотній зв'язок;
- здатність працювати на рівні партнерських відносин, тим самим доводячи, що викладач теж може і хоче навчатись;
- демонстрація поведінки, яка не викликає психологічного дискомфорту у студентів;
- високий рівень дискусійної культури;
- чітке формулювання своєї думки;
- аналітичні вміння, коли викладач здатен провести об'єктивну експертизу і виявити причини невдач і конфліктних ситуацій;
- стійкість до стресів і висока емоційна культура;
- терпимість і лояльність до аудиторії [6, с. 317–326].

Використання методів, форм, прийомів навчально-ігрового проектування на заняттях з іноземної мови дає змогу студентам відчувати себе активними суб'єктами навчально-виховного процесу, встановити партнерську взаємодію у відносинах з викладачем, розвинути творчі задатки, комунікативні та дослідницькі здібності, дозволяє ефективно набути навичок професійного спілкування іноземною мовою, вміння використовувати іноземну мову як засіб вирішення професійних завдань.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у визначенні педагогічних умов ефективного використання навчально-ігрового проектування на заняттях з іноземної мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. – 2005. – № 3–4. – С. 89–91.
2. Политахина Е. П. Школа игрового проектирования и дизайна / Е. П. Политахина // Перемены. – 2001. – № 5. – С. 13–33.
3. Качеровська Т. В. Навчально-ігрове проектування у підготовці майбутніх менеджерів організацій : дис. ... кандидата пед. наук : 13.00.04 / Качеровська Тетяна Василівна. – Одеса, 2005. – 206 с.
4. Медведєва Л. І. Проектна методика вивчення іноземної мови в контексті сучасних педагогічних технологій [Електронний ресурс] / Медведєва Л. І. – Режим доступу : <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/.../494/1/Medvedeva.pdf>
5. Копылова В. В. Методика проектной работы на уроках английского языка / Копылова В. В. – М. : Глобус, 2007. – 170 с.
6. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова ; под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – [3-е изд., испр.]. – М. : Издательский центр «Академия», 2008. – 368 с.