

ВПРАВИ І ЗАВДАННЯ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

Вправа – це спеціально організоване в навчальних умовах багаторазове виконання окремих операцій, дій або діяльності з метою оволодіння іншомовною комунікативною компетентністю (ІКК) або її компонентами.

Значний внесок у розвиток теорії вправ для навчання іноземних мов зробили О. Б. Бігич, І. Л. Бім, Н. Д. Гальскова, Н. І. Гез, М. С. Ільїн, Р. Ю. Мартинова, С. Ю. Ніколаєва, Ю. І. Пассов, В. М. Плахотник, Г. В. Рогова, В. Л. Скалкін, С. К. Фоломкіна, В. С. Цетлін, С. П. Шатілов та багато інших. Зусиллями вчених досліджено різноманітні аспекти цієї проблеми: від типології вправ до їх системи як для навчання мовних одиниць (фонетики, лексики, граматики), так і для оволодіння видами мовленнєвої діяльності (аудіюванням, говорінням, читанням, письмом) [1].

Особливої активності набули дослідження, які було здійснено в останні десятиліття, коли розпочався цілеспрямований перехід шкільної іншомовної освіти на компетентнісні засади, що відбилося в широкому використанні мовленнєвих ситуацій, рольових ігор, проектною роботи як творчих видів діяльності та засобів набуття досвіду спілкування в умовах навчального процесу (О. Б. Бігич, Ю. І. Федусенко, Д. В. Ольшанський, Л. В. Калініна та інші). Перехід шкільної іншомовної освіти на компетентнісні засади, що стало показником реформування української школи, зумовило пошуки нових видів вправ і завдань для навчання іноземних мов.

Будь-яка вправа має (відповідно до фазової структури мовленнєвої діяльності) чітку структуру і, як правило, чотири компоненти, один з яких (другий) є факультативним:

1. Завдання-інструкція до вправи.
2. Зразок виконання завдання-інструкції (факультативний компонент).
3. Виконання вправи.
4. Контроль учителем виконання учнями вправи/завдання, самоконтроль або взаємоконтроль учнів [2].

Перший компонент вправи дуже важливий, бо в ньому має міститися мотив до виконання певної мовленнєвої операції, дії або діяльності, сформульована ситуація мовлення, подані ролі комунікантів (якщо вправа виконується у формі рольової гри). Поряд з цим учням слід пояснити, як вони мають виконати вправу: усно чи письмово, в зошиті або на дошці, на уроці чи вдома, індивідуально, у парах, у малих групах (по 3–5 осіб) або командах тощо.

Наприклад (завдання має подаватися відповідною іноземною мовою (ІМ)):

- a) За обміном ви цілий рік вчитеся в одній із державних шкіл Торонто (Парижа, Мюнхена, Мадрида). Учитель дав вам роль репортерів. Візьміть інтерв'ю у трьох місцевих учнів свого класу. Поставте їм 4 запитання, подані у таблиці. Занотуйте їхні відповіді. Працюйте у парах із зміною партнерів. (Використовується прийом «натовп»: учні вільно пересуваються по класу, а репортери обирають того, в кого вони хочуть взяти інтерв'ю).
- b) Вдома напишіть звіт про одного з учнів, в яких ви брали інтерв'ю.

Другий компонент вправи, як було вказано вище, факультативний. У цій вправі зразок виконання не потрібний. Учні користуються лише опорою – готовими запитаннями з таблиці.

Третій компонент вправи буде різним у частині а) і в частині б): перша частина виконується у класі усно з елементами письма (занотовування відповідей учнів, в яких репортери беруть інтерв'ю); друга частина – вдома письмово.

Четвертий компонент – контроль виконання завдання – може збігатися у часі з виконанням (тобто бути безпосереднім) або слідувати за виконанням (тобто бути відстроченим) [3].

У першій частині прикладу контролю учителя безпосередній, але вибірковий: за час виконання завдання він не може проконтролювати усі пари учнів, а лише деякі з них.

У другій частині вправи контроль учителя відстрочений. Крім вправ виділяють завдання. Завдання відрізняється від вправи, перш за все, відсутністю багаторазовості його виконання. Наприклад, у вправі учням потрібно пояснити своїм англомовним друзям, як телефонувати в Україні. Цю вправу можна виконати кілька разів, пояснюючи різним англомовним друзям, ролі яких будуть виконувати інші учні, як телефонувати в Україні [4].

Але перед виконанням цієї вправи учням слід дати завдання: піти на пошту чи поговорити з батьками, щоб з'ясувати ті моменти, які вони не знають (наприклад, як викликати таксі по телефону, як зателефонувати в інше місто або в іншу країну тощо). Завдання, на відміну від вправ, широко використовуються у проектній методиці.

Список використаних джерел

1. Бим И. Л. Цели обучения иностранным языкам на современном. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность / под ред. А. А. Миролюбова. Обнинск.: Титул, 2010. С. 39–46.
2. Бігич О. Б. Особистісно-діяльнісний розвиток молодшого школяра на уроці іноземної мови: монографія. Київ: Вид. центр КНЛУ, 2010. 138 с.

3. Калініна Л. В. Лінгвокультурний аспект формування комунікативної компетенції учнів початкової школи. Перспективи раннього навчання іноземних мов в Україні та за кордоном: монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2012. С. 47–60.
4. Плахотник В. М. Система вправ як основна частина підручника. Проблеми сучасного підручника: зб. наукових праць. Київ : Педагогічна думка, 2003. С. 41–45.
2. Harmer J. The Practice of English Language Teaching. England: Pearson Education Limited, 2007. 448 p.

Любов Тітова

ІГРОВІ СЕРВІСИ У ВИВЧЕННІ ТРИВИМІРНОГО МОДЕЛЮВАННЯ

Одним з провідних напрямків вивчення інформатики на даний час є тривимірне (3D) моделювання та 3D-друк. Сучасна навчальна програма з інформатики для 10–11 класів передбачає вивчення обов'язкового базового модуля, розрахованого на 35 годин, та його розширення за допомогою вивчення вибіркових модулів, одним з яких є «Тривимірне моделювання». Після вивчення даного модуля здобувачі освіти повинні вміти створювати найпростіші тривимірні об'єкти та виконувати перетворювальну діяльність над ними за допомогою програмних засобів.

Одним із засобів, що стає у нагоді педагогу, при вивченні 3D-моделювання, є ігрові сервіси. Особливо корисними такі засоби є у період дистанційного навчання, оскільки їх використання в освітньому процесі дає можливість зацікавити здобувачів та урізноманітнити стандартні навчальні завдання. Крім того, використання гри на уроці дає змогу активізувати пізнавальну діяльність здобувачів та стимулювати їх до вивчення найскладніших навчальних тем. Розглянемо декілька таких сервісів.

Minecraft Education Edition (<https://education.minecraft.net/>) – ігровий освітній сервіс від корпорації Microsoft, створений для того, щоб інтегрувати в освітній процес те, що до вподоби дітям, а саме комп'ютерну гру Minecraft. Даний ресурс містить близько 500 уроків з різноманітних галузей науки, зокрема й інформатики, для різних вікових категорій здобувачів освіти. Серед тем, які доступні з інформатики, варто виділити основи програмування мовою Python, що є досить широко використовуваною на сьогодні, та базові поняття 3D-моделювання та 3D-друку (рис. 1). Для повноцінної роботи необхідно завантажити та встановити на персональний комп'ютер програмний засіб Minecraft Education Edition, а