

Вихідні дані: Рускуліс Л. Інтерактивні технології – один зі шляхів удосконалення комунікативної компетенції майбутніх учителів української мови. Збірник наукових праць. Педагогічні науки. Випуск 61. Херсон: ХДУ, 2012. С. 307–312.

С. 307

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ – ОДИН ЗІ ШЛЯХІВ УДОСКОНАЛЕННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Статтю присвячено аналізу інтерактивних імітаційних методів (рольова гра, ситуативне завдання, мозковий штурм, стимуляційні ігри, метод кейсу, прес-метод), що є ефективним чинником удосконалення комунікативної компетенції студентів-філологів.

Ключові слова: комунікативна компетенція, інтерактивні методи навчання, інтерактивні технології, рольова гра, ситуативне завдання, мозковий штурм, прес-метод.

Формування соціально активної особистості передбачає розвиток мовленнєвого спілкування в діалектичній єдності двох його сторін – мовленнєвої діяльності та мовленнєвої поведінки, тобто єдності форми і змісту спілкування. Змістом спілкування є мовленнєва діяльність його учасників, а формою їх мовленнєва поведінка.

У мовленнєвому спілкуванні виділяють три сторони: інтерактивна (взаємодія), комунікативна (прийом, передача та обмін нею), перцептивна (сприйняття та розуміння людьми один одного). Мовці таким чином набувають соціально-комунікативного досвіду – здатності вступати в контакти між собою, взаємодіяти, обмінюючись інформацією, сприймати і розуміти один одного. У результаті відбувається активне формування комунікативної компетенції – головної мети мовної освіти [1, с. 230].

Виробленню комунікативної компетенції, глибокому засвоєнню навчального матеріалу сприяє інтерактивне навчання, оскільки передбачає розвиток умінь працювати у колективі, шукати й обробляти інформацію, визначати життєві пріоритети, ставити мету, знаходити шляхи її реалізації.

Мета статті полягає у тому, щоб охарактеризувати суть інтерактивного навчання у методиці вищої школи, проаналізувати різновиди інтерактивних імітаційних методів навчання (рольова гра, ситуативне завдання, мозковий штурм, стимуляційні ігри, метод кейсу, прес-метод).

Про необхідність введення у навчальний процес інтерактивного навчання присвячено сьогодні чимало досліджень (С. Зоріна, Л. Дяченко, Л. Питроженко, О. Пометун, Н. Ярчук та ін.). Зокрема, на проблему упровадження рольових ігор наголошують Н. Бабич, Л. Вишнякова, Є. Діанова, О. Караман, Л. Костіна, Л. Кратасюк, В. Мельничайко, В. Михайлюк, М. Пентилюк, Л. Скуратівський, Г. Трегубова. Ефективність у застосування ситуативних завдань у навчальний процес вбачають П. Білоусенко, Т. Ладиженська, В. Капінос, Л. Симоненкова та ін

Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації навчально-пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету – створити комфортні умови співнавчання, взаємонавчання, за яких кожен відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [4, с. 9]. Суть інтерактивних технологій полягає в тому, що навчання відбувається шляхом взаємодії всіх, хто навчається.

С. 308

Це співнавчання (колективне, кооперативне навчання, навчання у співпраці), в якому і викладач, і студенти є суб'єктами. Викладач виступає лише в ролі організатора процесу навчання, лідера групи студентів. У процесі застосування інтерактивних технологій, як правило, моделюються реальні життєві ситуації, пропонуються проблеми для спільного вирішення,

застосовуються рольові ігри, тому воно найбільше сприяє формуванню в студентів умінь і навичок, виробленню особистих цінностей, створює атмосферу співробітництва, творчої взаємодії в навчанні.

Для ефективного застосування інтерактивних технологій, зокрема щоб охопити весь необхідний обсяг матеріалу і глибоко його вивчити (а не перетворити технології на безглузді «ігри заради самих ігор»), педагог повинен старанно планувати свою роботу для того, щоб: а) дати завдання студентам для попереднього підготування: прочитати, продумати, виконати самостійні підготовчі завдання; б) відібрати для заняття такі інтерактивні вправи, які дали б «ключ» до освоєння теми; в) під час самих інтерактивних вправ дати студентам час подумати над завданням, щоб вони сприйняли його серйозно, а не механічно або «граючись» виконали його; г) на одному занятті можна використовувати одну (максимум дві) інтерактивних вправи, а не їх калейдоскоп; г) дуже важливо провести спокійне глибоке обговорення за підсумками інтерактивної вправи, зокрема акцентуючи увагу й на іншому матеріалі теми, прямо не порушеному в інтерактивній вправі; д) проводити швидкі опитування, самостійні домашні роботи з різноманітних матеріалів теми, які не були пов'язані з інтерактивними завданнями.

У процесі здійснення контролю над ходом процесу навчання за умов використання інтерактивних технологій слід:

- глибоко вивчити та продумати матеріал, у тому числі додатковий, наприклад, різноманітні тексти, зразки документів, приклади, ситуації, завдання для груп тощо;
- старанно планувати і розробити заняття: визначити хронометраж, ролі учасників, підготувати запитання й можливі відповіді, виробити критерії оцінки ефективності заняття; мотивувати студентів до вивчення шляхом добору найбільш цікавих для них випадків, проблем;
- оголошувати очікувані результати заняття й критерії оцінки роботи студентів;

- передбачити різноманітні методи для привернення уваги студентів, підтримання дисципліни, необхідної для нормальної роботи аудиторії; цьому, зокрема, можуть сприяти різноманітні вправи-розминки, письмовий розподіл ролей у групах тощо.

Оцінюючи результати інтерактивного навчання, необхідно враховувати такі умови: підтримувати баланс перевірки знань, навичок; використовувати традиційні та інтерактивні технології оцінювання; застосовувати групове, змагальне та індивідуальне оцінювання, самооцінку та взаємооцінку студентів; обговорювати зі студентами критерії оцінювання; враховувати досягнення групи та індивідуальний прогрес студентів [5].

Особливе місце серед інтерактивних імітаційних методів займають рольові ігри (далі РГ). РГ як різновид гри слід вважати реальністю. Як навчальна, або дидактична гра, вона поєднує в собі риси ігрової та навчальної діяльності. У навчанні рідної мови РГ є насамперед мовленнєвою діяльністю студентів, у ході якої вони програють різноманітні соціальні та міжособистісні ролі, реалізуючи при цьому як вербальні так і невербальні засоби спілкування.

На думку методистів РГ, яка ґрунтується на вирішенні проблем, забезпечує оптимальну активізацію комунікативної діяльності студентів на занятті. Необхідність знайти рішення поставленої проблеми обумовлює природність спілкування, оскільки будь-яка комунікація спричинюється потребою в ній.

Постановка проблеми та необхідність її вирішення служать також розвитку критичного мислення студентів. Крім того, необхідність ретельного продумування ситуації, пошуку єдино правильного з точки зору учасника гри виходу, розвиває логічне мислення, уміння аргументовано висловлюватися, переконувати співрозмовників, ураховуючи при цьому їх аргументи і факти.

С. 309

РГ має великі навчальні можливості:

1. РГ – це точна модель спілкування, що передбачає наслідування дійсності в її найбільш суттєвих рисах. У РГ, як і в самому житті, мовленнєва і немовленнєва поведінка партнерів тісно переплітаються.

2. РГ має великі можливості мотиваційно-спонукального плану, бо спілкування неможливе без мотиву.

3. РГ передбачає посилення особистісної причетності до всього, що відбувається. Студент входить у роль свого персонажа, у ситуацію.

4. РГ сприяє розширенню асоціативної бази у ході засвоєння мовного матеріалу.

5. РГ сприяє формуванню навчального співробітництва і партнерства, адже її виконання охоплює групу студентів, які повинні взаємодіяти, точно враховувати реакції один одного, допомагаючи один одному. При цьому слід враховувати як і мовленнєві, так і акторські можливості студентів, доручаючи одним вербальні, іншим – пантонімічні ролі.

6. РГ має освітнє значення, що полягає в ознайомленні студентів із технологією театру.

До побудови ділової гри ставляться такі дидактичні вимоги: максимальне наближення до реальних умов життя; створення атмосфери пошуку і невимушеності; ретельна підготовка навчально-методичної документації; чітке формулювання завдань, умов і правил гри; виявлення варіантів можливих рішень вказаної проблеми; наявність необхідного обладнання [3, с. 241].

Подаємо структуру рольової гри.

Таблиця 1

Структура рольової гри

<i>Етапи</i>	<i>Дії викладача</i>	<i>Дії студента</i>
<i>I етап організа- ційний</i>	<i>Ознайомлення студентів із темою, метою гри; визначення змісту рольової гри; пояснення умов проведення гри.</i>	<i>Формування мікрогруп; визначення ролей, вибір реквізитів.</i>

II етап підготовчий	<i>Спостереження та допомога мікрогрупам у вирішенні спірних питань.</i>	<i>Самостійне вивчення ситуації; розробка інструкцій щодо проведення рольової гри; розподіл ролей.</i>
III етап ігровий	<i>Спостереження за діяльністю студентів.</i>	<i>Імітування підготовлених завдань; вирішення проблемних завдань.</i>
IV етап підведення підсумків	<i>Повторний аналіз процесу гри, підведення підсумків.</i>	<i>Самостійний аналіз виконаного завдання; виявлення позитивних і негативних моментів у ході імітування рольової гри.</i>

Виступи й доповнення учасників рольової гри оцінюються за такими критеріями:

- діловий – ступінь підготовки та засвоєння матеріалу, ефективність;
- риторичний – культура мовлення, лаконічність, логічність у відповідях, аргументованість;
- етичний – манера поведінки, вміння підтримувати зв'язок із аудиторією, тактовно й коректно відповідати на питання; використовувати невербальні засоби.

П. Білоусенко, Т. Ладиженська, В. Капінос, Л. Симоненкова та ін. до інтерактивних імітаційних методів відносять метод ситуативних завдань. Формування комунікативних умінь неможливе без урахування ситуації спілкування. Виступаючи як засіб спілкування і пізнання, мовлення підпорядковується меті спілкування. Специфіка мовлення полягає в тому, що воно завжди розраховане на конкретного адресата, без якого спілкування неможливе. Тому результат мовленнєвої діяльності залежить від урахування особливостей адресата мовлення.

До умов, що впливають на характер мовленнєвої діяльності та мовленнєвого продукту, належить тема, мета, основна думка висловлювання, адресат мовлення, місце спілкування.

Щоб наблизити умови навчання до природних умов спілкування, необхідно ввести студента у мовленнєву ситуацію і навчити його орієнтуватися в ній, тобто ясно уявляти співрозмовника, умови мовлення і завдання спілкування. Ця проблема вирішується за допомогою ситуативних завдань.

Виконання ситуативного завдання передбачає закріплення знань, реалізацію і формування навичок та вмінь у конкретній ситуації, змодельованій за допомогою словесного опису чи інших засобів навчання, і сприяє процесу пізнання через спостереження та сприймання.

подаємо структуру ситуативного завдання.

Таблиця 2

Структура ситуативного завдання

<i>Етапи завдання</i>	<i>Обставини спілкування</i>
<i>Де спілкуємося</i>	<i>Місце спілкування: офіційні чи неофіційні обставини</i>
<i>Мовленнєва ситуація</i>	<i>Із ким (адресат мовлення: один чи декілька)</i>
<i>З якою метою</i>	<i>Спілкування, повідомлення, вплив на адресата</i>
<i>Як спілкуємося, яка потреба</i>	<i>Цільова настанова</i>

У методиці вищої школи сьогодні широко упроваджується використання інтерактивної технології колективного обговорення, що має назву «*мозковий штурм*». «Мозковий штурм» – це ефективний та добре відомий інтерактивний метод колективного обговорення, що спонукає виявляти свою уяву та творчість шляхом вираження думок усіх учасників, допомагає знаходити декілька рішень щодо конкретної проблеми [6].

Його мета полягає у спільному винайденні якомога більшої кількості ідей щодо проблеми упродовж обмеженого часу. Особливістю технології проведення «мозкового штурму» вважають новизну проблеми і відсутність готових рішень, високий рівень самостійності й творчої активності учасників, комплексний підхід до розв'язання проблеми. Технологія передбачає ретельну попередню підготовку і логічне обґрунтування прийнятих рішень, що посилює її ефективність, адже тренується не лише вміння слухати і взаємодіяти, але й мислити та аналізувати. Етапи гри традиційні: підготовка – генерація ідей – аналіз і оцінювання.

В основі проведення методу «мозковий штурм» лежать такі закономірності:

1. Співробітництво (співтворчість) учасників. Спираючись на демократичні закономірності спілкування, заохочуючи фантазію та несподівані асоціації, учасники стимулюють зародження оригінальних ідей один в одного й у такий спосіб виступають їх співавторами.

2. Віра у творчі сили та здібності учасників. Вони виступають як рівноправні партнери, які підтримують творчу ініціативу та креативні можливості один одного.

3. Оптимальне сполучення інтуїтивного та логічного. В умовах генерування ідей припустимим і бажаним є ослаблення активності логічного мислення й заохочення інтуїції. Саме з цією метою критичний аналіз висловлених ідей відстрочений у часі. [8].

Під час «мозкового штурму» на першому його етапі – генерації ідей – кожний учасник вільно висуває свої пропозиції щодо вирішення поставленого завдання. Ця форма обговорення базується цілковито на дотриманні учасниками загальноприйнятих етичних норм. На першому етапі обговорення критика повністю забороняється. А відтак усі учасники можуть спокійно висловлювати свої думки, знаючи, що їх не назвуть смішними або недоречними.

Після генерації ідей бажано вибрати серед них кращі, а не відкинути гірші. На авторстві ідей не слід наголошувати, бо найчастіше кращі ідеї є

результатом колективної творчості. Після відбору кращої ідеї треба розділитися на дві групи – прибічників і противників.

С. 311

Вони спробують ще раз проаналізувати всі аргументи «за» і «проти» висловленої ідеї.

Під час «мозкового штурму» важливо виконувати й інші правила, що сприяють підвищенню ефективності роботи. По-перше, бажано, щоб на розгляд виносилася лише одна проблема. По-друге, у процесі обговорення мають брати участь щонайбільше 12 осіб. По-третє, варто розмістити учасників по колу, щоб вони бачили одне одного і були рівноправними. Необхідно також обмежити час обговорення до 30 хвилин. Дефіцит часу породжує стрес і стимулює діяльність мозку.

Звичайно, велику роль у досягненні результатів під час «мозкового штурму» відіграє її керівник. Саме він має зробити все для того, щоб створити відповідну моральну і психологічну атмосферу у групі. Від нього залежить, щоб не було втрачено жодної пропозиції, щоб навіть “дика” ідея була обговорена, щоб усі висловлювання перетворилися з оціночних на змістовні. Психологічний бар’єр у такій групі людей зникає швидше, якщо склад учасників більш-менш однорідний [5].

Суть «мозкового штурму» визначають такі загальні правила:

1. Дозволяється висловлювати будь-які ідеї, навіть найбільш фантастичні, неймовірні, несподівані, і в необмеженій кількості: чим більше ідей, тим краще. Не слід пропускати жодної ідеї.

2. Необхідно заохочувати всіх до висловлення якомога більшої кількості ідей. Варто заохочувати навіть фантастичні ідеї. (Якщо під час «мозкового штурму» не вдається отримати багато ідей, це можна пояснити тим, що учасники піддають свої ідеї самоцензурі – двічі подумують перед тим, як висловити).

3. Доцільно спонукати всіх учасників розвивати або змінювати ідеї інших. Об'єднання або зміна раніше висунутих ідей часто спричинює висунення нових, що перевершують попередні.

4. Кількість ідей слід заохочувати. Врешті-решт, кількість породжує якість. В умовах висунення великої кількості ідей учасники мають змогу дати політ уяві.

5. Озвучені ідеї інших учасників можна довільно розвивати: комбінувати, видозмінювати, удосконалювати.

6. Процес надходження ідей має бути динамічний, невпинний.

7. Не варто намагатися одразу оцінити запропоновані ідеї.

8. Пропозиції не повинні піддаватися критиці.

9. Не відкидати ідею тільки тому, що вона суперечить загальній думці.

10. Під час обговорення проблеми має панувати спокійна, доброзичлива атмосфера [3, с. 230].

На нашу думку, цікавим є також виділення методу «симуляційні ігри (симуляції)». Це створення викладачем ситуацій, під час яких студенти копіюють у спрощеному вигляді процеси, що відбуваються в справжньому суспільному, економічному та політичному житті. Отже, симуляції є «мініатюрною» версією реальності. Цей метод наближений до рольової гри, але він істотно відрізняється від неї, бо його мета – не представлення поведінки конкретних особистостей, а ілюстрування певних явищ і механізмів.

Отже, в симуляції не йдеться про демонстрування акторських здібностей, а про вмиле і за можливості безособове відтворення певного процесу. Звичайно, треба пам'ятати, що кожна симуляція спрощує дійсність, бо інакше неможливо було б провести її на уроці.

На нашу думку, доцільним є упровадження прес-методу, що слід використовувати тоді, коли виникають суперечливі питання та під час проведення вправ, у яких треба зайняти визначену позицію з обговорюваної проблеми. Цей метод дає змогу студентам під час занять вибирати аргументи або висловлювати свою думку з дискусійного питання. Метод допомагає пояснити свої думки та сформулювати їх у виразній і стислій формі.

Подаємо етапи проведення прес-методу

Таблиця 3

Етапи проведення прес-методу

<p><i>I етап</i> ПОЗИЦІЯ</p>	<p>Я вважаю, що _____ (висловіть свою думку, поясніть, у чому полягає ваша точка зору)</p>
<p><i>II етап</i> ОБҐРУНТУВАННЯ</p>	<p>_____ тому, що _____ (наведіть причину появи цієї думки, тобто на чому ґрунтуються докази на підтримку вашої позиції)</p>
<p><i>III етап</i> ПРИКЛАД</p>	<p>наприклад _____ (наведіть факти, які демонструють ваші докази, вони зміцнять вашу позицію)</p>
<p><i>IV етап</i> ВИСНОВКИ</p>	<p>_____ тому _____ (узагальніть свою думку, зробіть висновок про те, що необхідно робити; тобто, це заклик прийняти вашу позицію)</p>

Етапи можна адаптувати, пропонуючи студентам наводити декілька варіантів своїх думок або прикладів.

Із числа інтерактивних методів особливого поширення набув метод кейса, який ґрунтується на концепції розвитку розумових здібностей студентів і спрямований на розвиток творчого мислення. Цей метод сприяє успішній реалізації низки освітньо-виховних цілей: набуття невідомої раніше інформації; розвиток компетентності та здатності працювати з літературою; удосконалення

вмінь спілкуватися; розвиток творчих здібностей; виховання відповідальності за свою роботу, впевненості в собі; налагодження надійних зв'язків у колективі.

Застосування методу передбачає певну доаудиторну підготовку: написання конспекту заняття, з'ясування методів і форм роботи, поділ на блоки-завдання, підготовка контрольних запитань, розробка методичних рекомендацій для самостійної роботи студентів, укладання списку рекомендованої літератури, розподіл аудиторії на групи. Використання методу кейса створює умови для максимального залучення до роботи всієї аудиторії. Для цього кожному студентові пропонується диференційоване завдання, здійснюється індивідуальний підхід, проводиться робота з обдарованою молоддю [4, с.131-132].

Отже, інтерактивні імітаційні методи (рольова гра, ситуативне завдання, мозковий штурм, стимуляційні ігри, метод кейсу, прес-метод), сприяють ефективному формуванню пізнавальної діяльності студентів, розвивають та удосконалюють інтелектуальні вміння, продуктивне й творче мислення, формують комунікативну компетенцію майбутніх учителів української мови.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Актуальні проблеми сучасної лінгводидактики : збірник статей. – К. : Ленвіт, 2001. – 256 с.
2. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. М. : Флинта, 1998. – 192 с
3. Педагогика: [учеб. пос. для студ. пед. вузов и колледжей]; под ред. П. И. Пидкасистого. – М. : Педагогическое общество России, 2000. – 638 с.
4. Методика навчання української мови в середніх освітніх закладах / Колектив авторів за ред. М.І.Пентиліук. – К.: Ленвіт, 2004. – 400 с.
5. <http://www.dilovamova.or.ua>
6. <http://www.info-works.com.ua>
7. <http://www.ipo.org>.

8. <http://www.osvita.ua>

Рускулис Л.В.

*ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ – ОДИН ИЗ ПУТЕЙ
СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ УКРАИНСКОГО ЯЗЫКА*

Статья посвящена анализу интерактивных имитационных методов (ролевая игра, ситуативную задачу, мозговой штурм, стимулирующие игры, метод кейса, пресс-метод), что является эффективным фактором совершенствования коммуникативной компетенции студентов-филологов.

Ключевые слова: коммуникативная компетенция, интерактивные методы обучения, интерактивные технологии, ролевая игра, ситуативную задачу, мозговой штурм, пресс-метод.

Ruskulis L.V

*INTERACTIVE TECHNOLOGIES – ONE WAY IMPROVEMENT
COMMUNICATIVE COMPETENCY
OF FUTURE UKRAINIAN LANGUAGE TEACHERS*

Article focuses on the interactive simulation methods (role play, situational problem, brainstorming, games stimulus, Case method, press-method), which is an effective factor in improving students' communicative competence Physicists.

Key words: communicative competence, interactive teaching methods, interactive technology, role play, situational problem, brainstorming, press method.