

УДК 81'243:37

О. М. Якубовська, Т. В. Качеровська

## Педагогічні умови використання ігрового проектування при вивченні іноземної мови

У статті описано педагогічні умови використання ігрових проектів у процесі викладання іноземних мов у вищому навчальному закладі.

**Ключові слова:** педагогіка вищої школи, методика викладання іноземних мов, ігровий проект, педагогічні умови.

Враховуючи зростання міжнаціональних комунікацій в усіх сферах діяльності, важливою характеристикою сучасного випускника ВНЗ вважається здатність до іншомовного спілкування. В процесі вивчення іноземної мови відкриваються великі можливості для формування професійної комунікативної компетенції (прогнозування поведінки партнера, аналіз ситуації, передбачення можливих варіантів її розвитку, застосування альтернативних підходів тощо). Створення ж необхідних умов для формування у студентів комунікативної компетенції, яка базується на лінгвістичній компетенції певного рівня, неможливе без зміни характеру та технологій навчання у вищій школі. Все більш заслуговує на увагу думка про використання у системі підготовки фахівців інноваційних технологій навчання, однією з яких є ігрове проектування (Є. С. Полат, Д. Г. Левітес, В. Д. Симоненко, Н. В. Матяш, Т. Г. Кручиніна). Ігрове проектування включає ідеї побудови навчального процесу на активній основі, через спільну діяльність викладача та студентів у співвідношенні з їх власним досвідом. Сутність цієї технології навчання полягає в навчанні через дію (*learning through action*), у практичному значенні отриманих результатів (розробка програми, стратегії дій, конкретних шляхів підвищення мотивації робітників фірми, пріоритетних напрямків розвитку організації тощо).

Однак при всіх перевагах ігрового проектування наш досвід використання ігрових проектів у Центрі сучасних технологій навчання Одеського національного університету ім. І. І. Мечникова свідчить, що в реальному процесі навчання ця технологія дає очікуваний результат не завжди. Присутність такого протиріччя між потребою в такій технології навчання та реальним використанням ігрових проектів викладачами зумовило наукове виявлення тих педагогічних умов, за яких ігрове проектування може дійсно поліпшити рівень професійної підготовки студентів.

Ця стаття є спробою запропонувати варіант відповіді на питання, пов'язане з використанням ігрового проектування в процесі вивчення іноземної мови: які умови сприяють ефективному використанню ігрових проектів?

Враховуючи основні етапи конструювання ігрового проекту [5: 337], спектр таких умов включає уміння суб'єктів навчання ставити мету, бачити проблему (адже проект існує там, де є проблема), врахування власного досвіду викладача та студентів у проекті, спрямованість їх дій на конкретний практичний результат, що має значення; правильний розподіл ролей між студентами в малих групах; моніторинг за ходом проекту та зворотний зв'язок, оцінювання участі в проекті тощо.

Основною метою діяльності викладача при використанні ігрових проектів, на відміну від традиційних методик, є не подання студентам наукової інформації, а створення умов, за яких студенти не тільки засвоюють самостійно зібрану інформацію, а й використовують, оцінюють її. Виходячи з таксономії цілей Б.Блума, можна стверджувати, що ігровий проект забезпечує аналіз, синтез та оцінювання як такі, що характерні для системи вищої освіти. Проте, для того, щоб це відбулося, дослідники радять дотримуватися основних технологічних етапів проекту, адже ця технологія передбачає організацію, управління та контроль процесу навчання, всі сторони якого взаємопов'язані та впливають один на одного. Однак це не означає суворого алгоритмізації дій, а передбачає творчий підхід, розвиток та поліпшення цієї технології, правильне дотримання її логіки та принципів.

Починати необхідно з точного визначення теми проекту, кількості учасників; потім викладач пропонує студентам питання, ситуації, які сприяють постановці проблеми. Сама ж проблема висувається студентами. Для цього проблема має бути прийнята ними, відповідати їх рівню знань і умінь. І тільки тоді, коли студент відчуває, що йому цих знань не вистачає, він перетворюється на дослідника. Темі студентам ми пропонували такі: «Шляхи інтеграції України у світовий освітній простір», «Україна та міжнародний валютний фонд: причини співробітництва та його наслідки», «Здоров'я дитини — здоров'я нації», «Мої права та свободи закінчуються там, де починаються права і свободи іншої людини».

На початковому етапі, використовуючи «метаплан», «мозковий штурм», «велике коло», «акваріум», генеруються ідеї з подальшим їх обговоренням та визначається обсяг роботи. Практична діяльність студентів по збиранню наукової інформації в аудиторії та за її межами з її подальшим обговоренням та підготовкою до презентації сприяють високому рівню засвоєння знань, адже, згідно з положеннями про піраміду навчання Р.Фельдера, ми пам'ятаємо: 10% того, що просто читаємо; 20% того, що чуємо; 30% того, що бачимо; 50% того, що бачимо і чуємо; 70% того, що обговорюємо з іншими; 80% того, що базується на власному досвіді; 90% того, що проговорюємо в той час, як робимо; 95% того, чому навчаємо самі.

Важливою умовою ефективного впровадження ігрових проектів є створення в ході проекту атмосфери комфортності, доброзичливості, партнерства, довіри, високий рівень симпатії учасників процесу. Важливу роль у цьому відіграє гра, яка є домінуючою в проекті. «Гра» в психології означає вид діяльності людини, здатний відтворювати інші види діяльності [2: 27]. Гра має настільки велику мотиваційну силу, що робить зайвими інші засоби мотиваційного впливу [1: 62]. Ігрова діяльність завжди відбувається в змінених, у порівнянні з реальними, умовах. Для неї характерна певна двоплановість (серйозність і умовність). В ній відбувається процес самоствердження студентів, вони випробують свої сили в різних ролях. Рольовий статус відображається на характері поведінки студентів, їх взаємодії, спілкуванні.

Граючи роль з певним рольовим статусом, студент намагається співвіднести свої уявлення про цей статус та індивідуальний стиль поведінки. Чим органічніше це злиття, тим природніша поведінка студента в проекті.

Оцінити діяльність студента у грі допомагає викладачеві бальна система, яка вносить елемент змагання. Щодо оцінювання, то слід відзначити, що вдало розроблена система контролюючої оцінної діяльності як у ході проекту, так і на етапі його рейтингової оцінки є запорукою успіху ігрового проекту.

Визначаючи структуру плану оцінювання, викладач має запитати себе: завдяки якому навчальному досвіду студентів можна отримати ті результати, які я вважаю важливими? Що я хочу, щоб мої студенти знали та вміли робити по закінченню проекту? Які конкретні показники того, що студенти мають продемонструвати? Як пояснити студентам, що означає досягти бажаних результатів?

Якщо в процесі роботи над проектом або його кінцевим результатом є дискусія, до основних критеріїв її оцінки можна віднести: визначення та формулювання питань; використання знань (у тому числі з інших предметів); наявність фактів та дефініцій; аргументація за допомогою аналогій; визначення цінностей та конфлікту між ними [4: 68].

Оскільки іноземна мова в ігровому проекті є не тільки засобом, але й ціллю навчання, особливу увагу слід приділити комунікативному аспекту, додавши до критеріїв оцінювання вимову, грамотність, вміння підтримати бесіду, емоційність, артистизм, володіння голосом, контакт очей, активність учасників відповідно до їх рольового статусу. Найбільш популярними формами оцінювання в ході ігрового проекту можуть стати контрольні листи для опитування (checklists), щотижневі опитування (Weekly Reviews), вільні твори (free compositions), виконання різних завдань на спостереження.

Працюючи з аудиторією, викладач прогнозує, які форми контролю матимуть найкращий результат. Виступаючи координатором проекту, викладач використовує адекватні для навчальної ситуації професійні знання та вміння: побудова процесу комунікації, утримання мети проекту, вибір ефективних методів для інструктажу учасників, забезпечення можливості для зворотного зв'язку. Мова йде про педагогічну компетентність викладача. Саме його професійно-педагогічна спрямованість, соціально-психологічна підготовка, вміння використовувати на

практиці свої теоретичні знання дозволяють розкрити всі ті переваги, що має ігровий проект у порівнянні з традиційними методиками.

В ігровому проекті виявляються всі три площини кваліфікації викладача: предметна (викладач-спеціаліст), методично-дидактична (викладач-організатор навчального середовища) та міжособистісна (викладач-партнер у навчанні). Особливу увагу слід приділити міжособистісному аспекту, який передбачає, що викладач принципово змінює свою позицію в навчальному процесі стосовно студентів. Як менеджер педагогічного процесу, він не тільки будує модель проекту, а й обговорює разом із студентами найбільш продуктивні способи їх взаємодії.

Опис такого типу роботи найбільш повно подає засновник методу проектів Дж.Дьюї. Автор був переконаний, що «якщо люди мають навчитися жити разом, вони мають пережити це ще в школі. Життя в аудиторії має відображати демократичний процес мікрокосму, а серцевиною демократичного буття є співпраця в групах... Життя в аудиторії має втілювати демократію не тільки в тому, як студенти вчаться робити вибір та виконують разом академічний проект, але також у тому, як вони вчаться взаємодіяти разом, ... раціонально вирішуючи проблеми» [5: 334]. Отже, робота викладача і студентів у команді, делегування студентам управлінських функцій при організації ігрового проекту є невід'ємними умовами використання таких проектів у навчальному процесі.

В цілому, аналіз педагогічної літератури, наші спостереження свідчать, що умовами використання ігрового проектування при вивченні іноземної мови можна виділити такі: професійно-педагогічна компетенція викладача; професійно-орієнтована лексика навчального матеріалу; вміння викладача та студентів ставити навчально-пізнавальну мету, відповідність мети результату навчання; врахування власного досвіду як викладача, так і студентів; S = S взаємодія, робота в команді; вдало розроблена система контролююче-оціночної діяльності; чітке дотримання технологічного алгоритму ігрового проекту.

Проте знання зазначених умов не виключає виникнення бар'єрів на шляху використання ігрових проектів, як внутрішніх, так і зовнішніх. Аналіз цих бар'єрів та пошук механізмів їх подолання може бути предметом наступних досліджень.

1. Гинзбург Л. С., Коряк Н. М. Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование. Методология и практика. — Новосибирск, 1987. — С. 61–77.
2. Леонтьев А. А. Педагогическое общение. — М., 1979.
3. Шегда А. Теоретичні аспекти розробки сучасної концепції підготовки менеджерів // Вища школа. — 2001. — № 1. — С. 26–33.
4. Harris D. Assessing Discussion of Public Issues. — Oxford, 2000.
5. Eyring J. Experiential and Negotiated Language Learning // Teaching English as a Second or Foreign Language. — Boston, 2000. — P. 333–345.

**А. Н. Якубовская, Т. В. Качеровская**

#### ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В статье описаны педагогические условия использования игровых проектов в процессе преподавания иностранных языков в высшем учебном заведении.

**Ключевые слова:** педагогика высшей школы, методика преподавания иностранных языков, игровой проект, педагогические условия.

**О. М. Yakubovs'ka, Т. V. Kacherovs'ka**

#### PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR GAME PROJECTION ON THE TEACHING OF FOREIGN LANGUAGES

The article dwells about the pedagogical conditions of using game projects in the process of teaching English. The focus is made on the pedagogical competence of the teacher, including his ability to set goals, to assess the projecting activity of the students, to provide the project with methodological materials etc. Special care is taken to the experience both of the teacher and of the students.

**Key words:** Higher School pedagogy, methods of teaching of foreign languages, game project, pedagogical conditions.