

4) процедури контролю та оцінювання отриманих результатів повинні бути об'єктивними, зрозумілими, чітко визначеними та не піддаватися сумнівам з боку студентів.

Зрозуміло, що можуть бути і помилки, і невдачі у застосуванні колективних проєктів, але, з іншого боку, при правильній організації вони дають більше, ніж просто успіх для обох сторін: вони дають знання та досвід, тобто розширюють науковий світогляд та визначають напрямки розвитку здібностей як студентів, так і викладачів.

Н. М. Александрова, викладач кафедри іноземних мов факультету МЕіМ

ВИДИ ІНТЕРАКТИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЯК ЗАСІБ ІНТЕНСИФІКАЦІЇ НАВЧАННЯ

Сьогодні Україна стоїть на шляху до вступу до Європейської спільноти, і тому вона має відповідати не лише економічним, політичним та суспільним вимогам, що висуваються до всіх країн-членів Європейського союзу, а й має забезпечити відповідний високий рівень освіти громадян, які б почували себе конкурентно спроможними перед європейським суспільством. Особливе місце займає питання якісної мовної підготовки.

Однієї з основних проблем у навчанні іншомовному мовленню — є підготовка аудиторії до використання іноземної мови на практиці, тобто навчання розглядається як міжособистісні комунікативні відносини, а саме як реальне інтерактивне спілкування, що здійснюється тільки на основі інформації. Пропонується чотири види такої діяльності (обмін інформації в умовах обмеженого співробітництва; обмін інформацією в ході необмеженої взаємодії; обмін і збір інформації: реконструкція послідовності розповіді; витяг інформації для рішення проблем; обробка інформації: завдання на рішення проблем, розташування інформації в порядку найбільшої значимості та ін.

В умовах навчання пропонуються варіанти вербальної діяльності, що сприяють розвитку інтерактивних навичок (встановлення і підтримка соціальних взаємин, вираження реакції та визначеного відношення до відповідних ситуацій, приховування свого наміру, формування вміння уникати неприємностей, гострих кутів під час спілкування, пошуки інформації,

драматична імпровізація, заснована на простих ситуаціях та ін.).

Одним з суттєвих видів інтерактивної діяльності є рольові ігри, які під час навчання посідають головне місце. Коли людина приймає роль, то вона діє у визначеній ситуації, створює свою власну реальність, при цьому оперує своїми знаннями реального світу, розвиває свої здібності взаємодіяти з іншими людьми. Основна мета будь-якої рольової гри — тренування невідповідної мови. Виділяють декілька переваг використання рольової гри:

1) рольова гра передбачає різноманітні форми досвіду; функції, структури, великий обсяг лексичного матеріалу;

2) рольова гра ставить у ситуації, де потрібно використовувати і розвивати такі мовленнєві форми, які необхідні як мастильний матеріал у роботі соціальних взаємин, якими так часто зневажають;

3) деякі люди вивчають мову для того, щоб підготуватися до визначеної ролі в житті (працювати за кордоном, подорожувати). Для них буде дуже корисним той мовленнєвий матеріал, що їм знадобиться під час поїздки і дуже важливо, щоб вперше вони могли випробувати свої сили в дружньому оточенні;

4) психологічний аспект рольової гри знімає страх перед спілкуванням;

5) рольова гра має цілу гаму технологій (комунікативну технологію, що розвиває мовленнєву швидкість, сприяє взаємодії і підвищує мотивацію).

Рольова гра належить до категорії технології навчання мові, до технології навчання з низьким введенням і високим висновком. Це означає, що сконцентрована навколо викладача фаза презентації дуже коротка. Після короткого вступу людина занурюється в діяльність, в якій виконання завдання набагато важливіше, ніж використання точних слів; діяльність, в якій швидкість превалює над акуратністю. Природно, що мовлення, яке використовується у рольовій грі, а вірніше мовленнєвий матеріал, повинний бути введений на більш ранніх стадіях навчання.

Рольова гра придатна для кожного виду роботи з мовою (відпрацьовування структур, лексики, вивчення функцій, інтонаційних моделей), це також використання правильного слова в правильному місці й у правильний час. Тому процес навчання постає як інтерактивна взаємодія у вигляді різноманітних рольових ігор.