

## **ШЛЯХИ ВДОСКОНАЛЕННЯ СИСТЕМИ ВЗАЄМВІДНОСИН СУБ'ЄКТІВ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ**

Сьогодні в освітянському просторі відбуваються трансформаційні процеси, які мають особистісно-зорієнтований характер і спрямовані на оновлення змісту вищої освіти з метою підвищення її рівня.

Змінюється традиційна «парадигма» процесу навчання, яка заснована на суб'єкт-об'єктних взаємовідносинах. Роль суб'єкта в них відводилася викладачу, а об'єктом виступав студент. Поступово з пасивного та керованого навчального учасника процесу, не завжди готового докладати зусилля і виявляти пізнавальний інтерес, студент стає активним і зацікавленим суб'єктом, свідомим керівником власного процесу навчання. Створюється нова система суб'єкт-суб'єктних взаємовідносин, що ґрунтується на активній творчій співпраці рівноправних партнерів щодо участі в управлінні та організації навчального процесу для досягнення спільної мети.

Викладач і студенти є єдиною командою, кожен з учасників якої має бути зацікавленим в організації продуктивного діалогу, виявляючи при цьому взаєморозуміння, довіру й повагу один до одного та усвідомлюючи відповідальність за результати своєї діяльності.

Слід наголосити на кількох чинниках, які сприяють формуванню студента, як суб'єкта навчального процесу. Насамперед, це мотивація, без якої не можливий будь-який продуктивний процес. Важливим є також розвинене критичне мислення, що забезпечує свідому активність та ініціативність студентів, об'єктивну самооцінку, зацікавленість в ефективному процесі навчання. Не менш важливе значення відіграє готовність і здатність студентів до самонавчання та самовдосконалення, що буде постійно вимагатися від них для їх майбутньої успішної кар'єри.

Викладач покликаний створити таку психологічно-комфортну атмосферу, яка б впливала на формування й розвиток цих важливих чинників, що в свою чергу сприяло б вдосконаленню системи суб'єкт-суб'єктних взаємовідносин у процесі навчання. Широке впровадження інноваційних методів і форм навчання, Інтернет-технологій, залучення насичених цікавою інформацією матеріалів, пропонування захоплюючих для обговорення тем мотивують студента до набуття професійних компетенцій, необхідних для їхньої майбутньої діяльності.

Викладач повинен стимулювати студента до оволодіння необхідним рівнем активності та самостійності у викладенні власних висновків, формуванні власної думки, готовності до самонавчання, саморозвитку.

Необхідно, щоб під час кожного заняття постійно відчувалася захопленість викладача своїм предметом, яка б передавалася студентам. Процес навчання слід будувати таким чином, щоб на кожному його етапі студенти відчували свою успішність, самовдосконалення та ефективне поступове просування до наміченої цілі.

Від викладача вимагається не тільки професійна підготовка, постійне вдосконалення педагогічної майстерності, але й високий рівень розвитку мислення, здатність змінювати способи, методи й прийоми навчального процесу на вимогу часу.

Система суб'єкт-суб'єктних взаємовідносин, основою якої є активна й творча співпраця зацікавлених учасників процесу навчання, має продуктивний характер, на відміну від традиційної, що розмежовує, як окремі полюси, позиції студента й викладача. Новий зміст взаємовідносин, що передбачає індивідуалізований підхід до процесу навчання, надає студентам змогу самовиразитися та самореалізуватися, сприяє залученню кожного з них до процесу продуктивної діяльності.

*Прокопчук Л.В.*, викладач  
кафедра німецької мови

## **ДИНАМІЧНІСТЬ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ: ЗАСОБИ ТА МЕТОДИ В ПРАКТИЦІ АУДИТОРНИХ ЗАНЯТЬ З НІМЕЦЬКОЇ МОВИ**

Кооперативні технології навчання з'явилися як альтернатива традиційній класно-урочній системі та поєднують у собі 3 ідеї: навчання в колективі, самооцінка та навчання в малих групах. Саме такі технології передбачають застосування отриманих знань у спільній або індивідуальній

діяльності, формування культури спілкування, вміння виконувати поставлені завдання в спільній діяльності. Саме ці навчальні технології найбільш ефективніше вирішують проблему особисто-орієнтованого навчання. Студенти отримують реальні можливості, відповідно власним нахилам та здібностям, досягти певних результатів з предмету, осмислити отримані знання.

Застосування ігор на практичних заняттях з іноземної мови створюється за допомогою прийомів гри та ситуацій, які дозволяють активізувати пізнавальну діяльність того, хто навчається. За характером ігрової методики виділяють предметні, рольові, ділові, сюжетні та драматичні ігри. В практиці аудиторних занять усі перелічені типи ігор можна інтегрувати залежно від теми заняття та рівня мовною підготовки групи.

Німецькі лінгвісти, які займались вивченням впливу ігор на навчальний процес, пояснюють необхідність організації ігор на заняттях з іноземної мови тим, що ігри формують поведінкові моделі тих, хто навчається. Вони полегшують процес спілкування у групі, сприяють розвитку навичок роботи в команді, формують здібність «вживання» в різні ситуації, сприяють розвитку творчого мислення, знімають психологічну напругу, готують студентів к умовам сучасної реальності. Вплив гри на розвиток мовних і мовленнєвих навичок з іноземної мови відбувається тому, що ігри сприяють в першу чергу розвитку комунікативності і можуть бути спрямованими на всі види мовної діяльності: читання, письмо, аудіювання та говоріння.

Німецькі методики також не виключають інтегрування ігор у заняття з німецької мови на більш просунутих мовних рівнях. Навпаки вони вказують на цю можливість, як на метод поживлення навчального процесу та спонукання до активної навчальної діяльності, а також як розважальний елемент, який приносить задоволення від процесу навчання навіть на мовному рівні С, коли студенти без особливих вагань вільно висловлюються, упевнено вживаючи елементи зв'язності мови. В практиці роботи з підручником EM- Abschlusskurs в 6-му розділі я пропоную студентам рольову гру до теми «Кар'єра». Гра може відбуватись в формі імітованого «круглого столу» або умовного телешоу «Успіх у професії» з умовним ведучим. Студенти вибирають собі картки з іменами та вже зазначеним родом діяльності або посадою умовних учасників «круглого столу» або умовного телешоу та намагаються «вжитись» в ситуацію успіху умовної особи. Тут їм пропонується спиратись на мовні засоби та план виступу в підручнику, студенти отримують час на підготовку або отримують завдання як домашню роботу. Таке завдання передбачає виступи в контексті, вміння підтримати бесіду. Реагувати на співрозмовника і все це на фоні однієї домінуючої теми. При виконанні таких завдань дійсно відбувається реалізація мовної практики в групах з мовним рівнем B2-C1.

Комунікативна гра належить до засобів, які допомагають вирішувати також проблеми навчання граматики іноземній мові в рамках комунікативно-орієнтованого підходу. Ж.С. Гергенредер радить застосовувати саме цей вид роботи, тому що він на відмінку від традиційних тренувальних вправ з граматики, які дозволяють сконцентруватись на мовній формі та частотності її вживання, комунікативні ігри концентрують увагу учасників гри на змісті, однак при цьому забезпечують належну кількість повторів граматичної форми. Комунікативні ігри при вивченні граматичного матеріалу надають тим, хто вивчає мову, можливість відчутти функціонування мови як засобу «живого» спілкування.

Комунікативні ігри при вивченні того чи іншого граматичного матеріалу я широко вживаю на практичних заняттях з початківцями, але із власного досвіду деякі завдання цікаві також для студентів з більш високою мовною підготовкою. Така граматична тема, як «Значення та вживання часток» ніколи не викликає особливого задоволення, хоча пов'язана з емоційно-експресивною забарвленістю усної розмовної мови. Вправи на підстановку та заміну, як правило, не приносять бажаного результату. В такій ситуації можна використати рольову гру, яку пропонують автори німецького підручника Lernziel Deutsch . Завдання полягає в тому, що би змодельовати 3 різні емоційно-забарвлені ситуації з двома дійовими особами — колишніми однокласниками — «Візит однокласника/ однокласниці»: нестерпне бажання побачитись і схвильована радість, небажаний і неочікуваний візит, емоційна розгубленість. При розподілу ролей і підготовки ситуацій студенти «планують» вживання певні частки. Найефективніше це завдання виконують у групах з мовним рівнем B2-C1, коли студенти володіють потужним лексичним запасом, і ненав'язливе завдання допомогає їм розкрити свої «таланти» в передачі емоцій як граматично, так і фонетично, що закарбовується в пам'яті глибше.

Навчальна гра сприяє у першу чергу підвищенню мотивації студентів до навчання. Під час гри студенти з навіть дуже слабкими знаннями мають можливість застосовувати свої знання на практиці при спілкуванні з іншими студентами. Ігри можуть урізноманітнити та полегшити процес оволодіння складною лексичною або граматичною темою. Важливо чітко визначити ціль завдання, для того щоби спонукати учнів до активного використання мови задля здійснення успішної практичної діяльності.