

УДК 378.16:811.111

**ШЛЯХИ АКТИВІЗАЦІЇ
ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ
НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

Кобзар О.І., Лешньова Н.О. (Харків)

У статті розглядаються форми та методи навчання англійської мови, які сприяють активізації пізнавальної діяльності студентів: проблемне навчання, рольова гра, проектний метод, “мозковий штурм”, “круглий стіл”. Даються практичні рекомендації з їх використання у навчальному процесі.

Ключові слова: проблемне навчання, рольова гра, проектний метод, “мозковий штурм”, “круглий стіл”.

Кобзарь Е. И., Лешнёва Н. А. Пути активизации познавательной деятельности студентов на занятиях по английскому языку. В статье рассматриваются формы и методы обучения английскому языку, способ-

ствующие активизации познавательной деятельности студентов: проблемное обучение, ролевая игра, проектный метод, “мозговой штурм”, “круглый стол”. Даются практические рекомендации по их использованию в учебном процессе.

Ключевые слова: проблемное обучение, ролевая игра, проектный метод, “мозговой штурм”, “круглый стол”.

Kobzar O. I., Leshnyova N. O. Ways of the Activization of Students' Cognitive Activity in English Language Classes. The forms and methods of teaching English facilitating the activization of students' cognitive activity (the problem-solving method, the role play, the project method, brain-storming, “round table”) are considered in the article. Practical recommendations on their usage in the process of teaching are given.

Key words: problem-solving method, role play, project method, brain-storming, “round table”.

Знання іноземної мови набуває все більшого значення для фахівців різних спеціальностей, тому важливою проблемою, що стоїть перед педагогами, є пошук форм і методів, які спрямовані на підвищення ефективності навчання.

Об'єктом дослідження даної статті є форми та методи, що сприяють активізації пізнавальної діяльності студентів.

Актуальність цього дослідження зумовлена тим, що активізація пізнавальної діяльності безпосередньо впливає не лише на якість засвоєння навчального матеріалу, але й на формування активної особистості майбутнього фахівця, здатного на творче вирішення будь-яких складних проблем наукового чи виробничого характеру.

Предметом дослідження є особливості використання проблемного навчання, ролівої гри, проектного методу, “мозкового штурму” та “круглого столу” при навчанні англійської мови студентів немовних факультетів.

Метою статті є розгляд вищевказаних форм та методів та розробка рекомендацій з їх використання у навчальному процесі на заняттях з англійської мови.

Дослідження методів, які активізують пізнавальну діяльність студентів, завжди приваблювало як видатних педагогів та психологів 20 століття, так і провідних фахівців сучасності. І це цілком природно, тому що викладачі завжди прагнули використовувати той незначний

час, який відводиться навчальною програмою на вивчення іноземної мови на немовних факультетах, з максимальною ефективністю. І таких ефективних методів розроблено вченими чимало. Розглянемо деякі з них, насамперед, проблемне навчання [2; 6; 8; 9; 10; 14] та рольову гру [1; 3–5; 7; 15; 16], які вже стали класичними, а також ті, що вважаються новітніми – проектний метод, “мозковий штурм” та “круглий стіл” [11–13].

Основна ідея проблемного навчання полягає в тому, що знання у значній своїй частині не передаються студентам у готовому вигляді, а здобуваються ними у процесі самостійної пізнавальної діяльності в умовах проблемної ситуації [9: 14].

Слід відзначити загальну закономірність активізації пізнавальної діяльності студентів: напруження інтелектуальних сил, яке викликане проблемними запитаннями та проблемними навчальними завданнями дослідницького характеру. Це напруження народжується у зіткненні з труднощами в розумінні та осмисленні нового факту чи поняття і характеризується наявністю проблемної ситуації, високого інтересу студентів до теми, їх емоційного настрою та вольового зусилля [9: 13]. У процесі самостійного пошуку шляхів вирішення проблем студенти, аналізуючи, порівнюючи, узагальнюючи фактичний матеріал, самі одержують із нього нову інформацію [9: 18]. В результаті у студентів розвиваються увага, творча уява, здогадка, формуються навички розумових операцій та здатність відкривати нові знання та знаходити нові засоби дій шляхом висування гіпотез та їх обґрунтування [9: 20].

Мета проблемного навчання – засвоєння не лише результатів наукового пізнання, але й самого процесу одержання цих результатів, формування пізнавальної самостійності студентів та розвиток їх творчих здібностей [9: 20].

Однією з переваг проблемного навчання є й те, що, вирішуючи проблему, студент не нехтує раніш здобутими знаннями, а миттєво знаходить їх у скрині свого мозку [10: 89].

Оскільки мислення починається при зіткненні людини з проблемою, основу проблемного навчання складають систематично та навмисно створювані викладачем проблемні ситуації [9: 30]. Ядром проблемної ситуації повинно бути протиріччя [9: 48]. Основними джерелами проблемності при навчанні граматики англійської мови є такі типові

протиріччя, які повинні бути вирішені в результаті взаємодії викладача та студентів і які створюють мисленнєву базу активного пізнання: а) протиріччя між старими знаннями та новими фактами; б) між рівнями знань; в) між поглядами студентів; г) між науковими та практичними знаннями [6: 39–40].

На основі правил створення проблемних ситуацій, керування процесом засвоєння у проблемній ситуації [8] нами розроблена система проблемних ситуацій, які доцільно використовувати під час навчання студентів граматики англійської мови. Слід відзначити основні типи проблемних ситуацій, які ми використовуємо у навчальному процесі.

Перший тип – проблемна ситуація виникає, коли студенти усвідомлюють недостатність своїх знань для пояснення нового факту [8], наприклад, при розгляді різниці в значенні сполучень дієслова *to stop* з герундієм та з інфінітивом:

He stopped smoking.

He stopped to smoke.

Другий тип – проблемна ситуація виникає, коли студенти стикаються з необхідністю використовувати раніш засвоєні знання в нових практичних умовах [8], наприклад, при розгляді використання Participle I у функції означення та обставини:

The student reading a book smiled.

Reading a book, the student smiled.

Третій тип – проблемна ситуація виникає, коли є протиріччя між теоретично можливим шляхом вирішення завдання та практичною неможливістю втілення обраного способу [8], наприклад, коли студенти стикаються з фактом відсутності форми пасивного стану в майбутньому часі групи Continuous, але теоретично вони можуть утворити цю неіснуючу форму.

Четвертий тип – проблемна ситуація виникає, коли є протиріччя між практично досягнутим результатом виконання завдання та відсутністю у студентів знань для його теоретичного обґрунтування [8], наприклад, при розгляді випадків використання в конструкції “складний додаток” після дієслів, які означають чуттєві сприйняття, Participle I замість інфінітиву:

I saw him cross the street.

I saw him crossing the street.

Розглядаючи переваги проблемного навчання, ми не можемо не відзначити його роль у підвищенні мотивації навчання, оскільки при вирішенні проблемної ситуації виникає пізнавальний інтерес, який вважається сильним мотивом навчання [14]. Під час навчання найчастіше викликають здивування у студента та ставлять його у проблемну ситуацію такі елементи, як новизна інформації, незвичайність, несподіваність, дивовижність, розбіжність з його колишніми уявленнями. У сукупності вони є найсильнішими збуджувачами пізнавального інтересу, що загострюють емоційно-мисленнєві процеси. Саме вони спонукають студентів до спостереження, здогадки, пошуку виходу із проблемної ситуації, яка виникла [14: 30].

Упровадження проблемного навчання є потужним засобом підвищення ефективності навчання шляхом активізації мисленнєвої діяльності студентів, а також формування навичок самостійного здобування знань [2], що сприяє формуванню інтелектуально активної особистості, висококваліфікованого фахівця.

Рольова гра визнана провідними педагогами та психологами (як вітчизняними, так і закордонними) [1; 3; 4; 7; 15; 16] ефективним засобом навчання усного мовлення, оскільки вона, на відміну від традиційних дидактичних методів, успішно охоплює три компоненти навчального процесу: інформаційну базу, творче мислення та практичні професійні навички [3: 11]. Рольова гра є активним методом навчання, який має значні переваги: примусова активізація мислення та поведінки студентів (вимушена активність); високий ступінь залучення студентів до навчального процесу (активність студентів можна порівняти з активністю викладача); обов'язкова взаємодія студентів між собою; підвищений ступінь мотивації, емоційності та творчий характер занять; спрямованість на переважний розвиток професійних, інтелектуальних, поведінкових навичок та вмінь у стислий час [1: 205]. Перевагами рольових ігор є й такі якості: максимальне наближення до реальних умов професійної діяльності, широка самостійність учасників гри, прийняття рішень, які моделюють реальну комунікативну ситуацію [7: 193]. Під час гри виникає ефект солідарності, який фактично характеризує будь-яку колективну діяльність, активізує діяльність кожного [4: 163].

Під час навчання студентів немовних факультетів усного мовлення доцільно використовувати комплекс рольових ігор. Особливий інтерес

у студентів старших курсів викликає розроблена нами рольова гра “Наукова конференція” [5], яка включає три етапи: підготовчий, ігровий та заключний.

На підготовчому етапі студенти засвоюють лексико-граматичний матеріал та готують доповіді до конференції, використовуючи оригінальну літературу з наукової бібліотеки та з Інтернету. Як показує досвід, студенти ставляться до пошуку необхідної літератури з ентузіазмом та демонструють творчі здібності під час обробки здобутої інформації, при цьому самостійно роблячи висновки.

Діяльність студентів у процесі рольової гри охоплює риси не лише навчальної, але й майбутньої професійної діяльності. Для них участь у цій грі є “репетицією” перед виступом на реальній міжнародній конференції за кордоном.

Вибір теми “Наукової конференції” залежить від фахових інтересів студентів, за бажанням студентів темою конференції може стати будь-яка проблема, що їх хвилює. Наприклад, у групі студентів-біофізиків була проведена конференція “Наркотики. Їх вплив на людину”. Студенти взяли активну участь у пошуку матеріалів для доповідей, дискусія також проходила активно, обговорювалися вплив різних наркотичних речовин на людину та наслідки їх регулярного використання, наводилися статистичні дані, розглядалися закони, які забороняють прийом наркотиків.

Досвід показує, що під час рольової гри у студентів виникає діловий азарт, підвищується емоційність сприйняття інформації. Ігрова атмосфера допомагає подолати психологічний бар’єр, сприяє психологічній розкутості студентів, стимулює активність учасників, забезпечує умови, які допомагають студентам продемонструвати свої творчі здібності повною мірою.

Проектний метод [11–13] також ефективно стимулює пізнавальну діяльність студентів. Його доцільно використовувати не лише під час роботи над фаховими проблемами студентів, але й під час вивчення таких усних тем, як “London”, “Great Britain”, “The United States of America”, “Kharkiv” та ін.

При вивченні цих тем студенти з великим інтересом готують презентації з використанням ноутбуків та проекційної апаратури. Значний інтерес викликає у студентів і підготовка доповідей про видатних вчених – фізиків, хіміків, біологів, математиків.

Метод “мозкового штурму” [11–13] дуже популярний за кордоном і вважається одним із найефективніших. Його сутність полягає в тому, що перед студентами ставиться проблема, яка стосується їхнього фаху. Наприклад, студентам-фізикам ми можемо запропонувати висунути ідеї для створення пілотованого космічного корабля, який полетить на Марс, чи для пошуку засобів зв’язку з позаземними цивілізаціями. Студенти можуть висловлювати будь-які ідеї, навіть найбільш фантастичні, але вони повинні їх аргументувати. Будь-які ідеї беруться до уваги та обговорюються, при цьому кожен учасник дискусії висловлює свою точку зору стосовно ідей інших учасників. Така діяльність звичайно характеризується високою активністю студентів, яскравим проявом їх творчих здібностей, і ми в цьому переконуємося кожного разу, коли маємо нагоду використати цей метод.

Метод “круглого столу” [11–13] є одним із активних методів розвитку навичок спонтанного мовлення. Ми використовуємо його, зокрема, під час вивчення усних тем. Наприклад, під час вивчення теми “Kharkiv” ми пропонуємо групі студентів уявити себе членами міської адміністрації, перед якими стоїть завдання – визначити, які зі старих будинків міста мають історичне значення і повинні підлягати реставрації, а які не мають історичного значення, їх потрібно знести через аварійний стан. Така дискусія завжди викликає інтерес у студентів, особливо у студентів-істориків, які добре знають історію Харкова.

Наш досвід використання вищеназваних методів підтверджує, що вони є ефективним інструментом активізації пізнавальної діяльності студентів при навчанні англійської мови, потужним засобом формування їх пізнавальної самостійності та розвитку їх творчих здібностей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Блума Д.П. Опыт использования деловых игр при подготовке учителей иностранных языков в университете / Д.П. Блума // V Междувед. школа-семинар по активным методам обучения “Применение АМО в учебном процессе” : тез. докл. (г. Юрмала, 24-30 апр. 1983 г.). – Рига : РГУ, 1983. – С. 205–206.
2. Вергасов В.М. Проблемное обучение в высшей школе / В.М. Вергасов. – К. : Вищ. шк., 1977. – 94 с.

3. Зимняя И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке / И.А. Зимняя. – М. : Просвещение, 1978. – 159 с.
4. Китайгородская Г.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А. Китайгородская. – М. : МГУ, 1986. – 176 с.
5. Кобзарь Е.И. Деловое общение. Конференции, встречи, переговоры / Е.И. Кобзарь, Н.А. Лешнева. – Харьков : Торсинг, 1998. – 70 с.
6. Коротких Г.И. Чтение проблемных лекций на иностранном языке / Г.И. Коротких // Проблемное обучение и методы организации познавательной деятельности студентов в общей системе обучения в вузе : сб. науч. тр. – Кемерово : Кем. ГУ, 1983. – С. 37–45.
7. Леонтьев А.А. Психология общения / А.А. Леонтьев. – Тарту : Тарт. ГУ, 1974. – 219 с.
8. Матюшкин А.М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении / А.М. Матюшкин. – М. : Педагогика, 1972. – С. 181–186.
9. Махмутов М.И. Организация проблемного обучения в школе / М.И. Махмутов. – М. : Просвещение, 1977. – 240 с.
10. Оконь В. Основы проблемного обучения / В. Оконь. – М. : Просвещение, 1968. – 240 с.
11. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. – М. : Логос, 2008. – 176 с.
12. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение / А.П. Панфилова. – М. : Логос, 2009. – 192 с.
13. Фопель К. Психологические принципы обучения взрослых / К. Фопель. – М. : Генезис, 2010. – 360 с.
14. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике / Г.И. Щукина. – М. : Педагогика, 1971. – 351 с.
15. Ladousse G.P. Role Play / G.P. Ladousse. – Oxford University Press, 1992. – 181 p.
16. Livingstone C. Role Play in Language Learning / C. Livingstone. – London : Longman, 1983. – 127 p.