

Л. С. Банникова
г. Гомель, ГГУ им. Ф. Скорины

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ КАК СРЕДСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Требования действующего Государственного стандарта, выдвигаемые к содержанию и профессиональной подготовке специалистов в области иностранных языков, предполагают формирование высокого уровня профессиональных компетенций. В качестве основной задачи выделяется формирование комплекса ключевых компетенций, ведущими из которых являются: информационная (способы приема, хранения, оформления и передачи информации), проективная (способы определения целей, способов их достижения, действий), оценочная (способы сравнения результатов с целями, их систематизации и конкретизации), коммуникативная (способы получения и передачи информации) и интерактивная (эффективное взаимодействие и привлечение ресурсов других людей для достижения поставленных целей). Для выполнения требований Государственного стандарта совершенствование образовательного процесса на факультете иностранных языков в Гомельском государственном университете имени Франциска Скорины осуществляется по двум основным направлениям: обновление содержания обучения и реализация интерактивного подхода, как средства достижения коммуникативной направленности всего процесса языковой подготовки.

Педагогическая практика показывает, что при обучении иностранному языку как средству общения, интерактивный подход помогает в формировании речевых умений и навыков, обеспечивая подлинную мотивацию студентов и, следовательно, эффективность обучения. Более того, развиваются способности, важные не только для иностранного языка. Это, прежде всего, мыслительные операции анализа, синтеза, абстрагирования, сравнения, сопоставления, вербального прогнозирования, упреждения и т. д. Совершенствуются и социальные психологические качества обучающихся: их уверенность в себе и их способность работать в коллективе.

Познавательная деятельность, обладающая выраженной социальной направленностью, предполагает возможность взаимодействия с тремя источниками получения учебной информации: с преподавателем, базой данных (по предмету или учебной дисциплине) и другими студентами группы. Очевидно, что социализация обеспечивает новые возможности, связанные с налаживанием межличностного общения участников учебного процесса на основе внешнего диалога в процессе работы над учебным материалом.

Таким образом, на занятиях по языковым дисциплинам должны создаваться реальные ситуации общения и обеспечиваться условия, заставляющие студентов адекватно реагировать на них посредством иностранного языка. Достижение этой цели позволит говорить о достаточном уровне языковой компетенции, даже при наличии у студентов языковых ошибок, поскольку оцениваются умения спонтанно, гармонично реагировать на высказывания других, выражать свои чувства и эмоции, подстраиваться и перестраиваться на ходу беседы. Следовательно, интерактивные методы и приемы обучения являются средством саморазвития студентов через общение, дающее возможность наблюдать и копировать использование языка во время совместного обсуждения. Они обеспечивают включенность в процесс познания всех студентов группы без исключения, требуют от каждого своего вклада в конечный продукт, предполагают обмен знаниями, идеями, способами деятельности, поскольку основываются на педагогических принципах взаимодействия, активности студентов, опоры на групповой опыт, обязательной обратной связи. Необходима среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля, исключением доминирования какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи.

Из всего арсенала интерактивных методов и приемов наиболее полно отвечают перечисленным требованиям следующие: групповые и тематические дискуссии, обсуждение спорных вопросов; временные творческие коллективы при работе над учебным проектом; формирование портфолио студента; использование кейс-технологии (анализ практических ситуаций); круглый стол; мозговой штурм; деловые и ролевые игры и др.

Анализ научной литературы и собственный педагогический опыт позволяют утверждать, что характеристики естественного общения наиболее полно представлены в игровых приемах. Это обстоятельство обусловлено тем, что игра представляет собой модель реальной, в том

числе, и коммуникативной действительности. Опыт преподавателей факультета показывает, что по сравнению с другими социальными формами, именно групповая игра имеет ряд важных методических преимуществ:

- за один и тот же промежуток учебного времени выполняется большая по объему работа, так как общий итог суммируется из результатов деятельности каждой микрогруппы;
- развивается общая готовность участников к общению, так как они органически включаются в индивидуальную, парную и фронтальную виды социального взаимодействия;
- растет социальная зрелость студентов, поскольку они приобщаются к сотрудничеству, к регулированию своего поведения в соответствии с потребностями группы, учатся преодолевать конфликты и напряжения, возникающие в межличностном общении; в условиях групповой игры происходит самоутверждение личности обучаемых;
- деятельность в группе приучает студентов чувствовать ответственность за свой конкретный вклад в общую работу;
- микрогруппа выступает в качестве резерва обучения каждого участника, так как на определенном этапе работы партнеры по игре осуществляют взаимообучение, благодаря происходящей само- и взаимокоррекции поведения, общения, психического состояния;
- игровая деятельность, имитирующая реальную коммуникативную ситуацию, выдвигается на первый план по отношению к учебной деятельности; этого достаточно, чтобы на занятии присутствовали подлинные акты общения.

Учитывая важность формирования коммуникативной и интерактивной компетенций у будущих специалистов в области иностранных языков, в качестве наиболее методически значимых особенностей игровых приемов следует отметить то, что в игре имплицированы все три способа общения: *интерактивный*, когда происходит взаимодействие преподавателя и студентов, студентов между собой в рамках игровой деятельности; *перцептивный*, когда студенты воспринимаются как индивиды, благодаря чему асимметричные учебные отношения сменяются симметричными; *информационный*, когда студенты обмениваются своими мыслями и чувствами, а усвоение языкового материала становится учебным фоном. Продуктом такого общения, нередко является интерпретация информации, а «столкновение» позиций, мыслей, чувств порождает новые взгляды, отношения, обогащает знания и т. д. Игровые задания формулируются таким образом, что представляют собой учебные задания, включающие *языковую, коммуникативную и деятельностьную* задачи.

Решение *языковой* задачи предусматривает формирование или совершенствование языковых навыков и умений в процессе целенаправленного использования заданного материала в речевой деятельности. *Коммуникативная* задача заключается в обмене информацией между участниками игры в процессе совместной деятельности. Обмен информацией может быть односторонним или двусторонним. В первом случае часть партнеров имеет доступ к определенной информации, которой, в то же время, не обладают другие участники. Задача последних и состоит в получении недостающей информации для успешного завершения/выполнения полученного задания. Во втором случае речевое взаимодействие студентов заключается в том, что они имеют частичную, т. е. неполную информацию, которую должны объединить для решения общей проблемы. *Деятельностная* задача игры состоит в моделировании способа совместной деятельности партнеров по общению.

Психолого-дидактический и методический потенциал игровых форм социального взаимодействия, таким образом, заключается в вербализации и активизации изучаемого языкового материала в речевых ситуациях, моделирующих и имитирующих реальный процесс общения. Примечательно, что технология групповой игры, наряду с моделированием аутентичных условий общения, в значительно большей степени, чем другие социальные учебные формы, направлена на реализацию само- и взаимообучения.

Как уже отмечалось, до начала взаимодействия в группе каждый студент владеет определенным объемом знаний. Известная информация передается партнеру/партнерам, а от них приобретаются новые сведения. В процессе такой деятельности каждый член группы увеличивает объем своих знаний с помощью партнера/партнеров. Благодаря этому нивелируется недостаток само- и взаимообучения, существующий в традиционном учебном процессе, когда студент выступает в роли исполнителя и потребителя «готовых» знаний. Многие исследователи утверждают, что если обучаемый будет поставлен в позицию организатора собственного обучения, то такое обучение даст больший эффект. К сожалению, процесс усвоения знаний в традиционном обучении, как правило, не связан с процессом их «добывания». Становится поэтому

актуальным смещение акцента с сообщения преподавателем «готовых» знаний на самостоятельное «добывание» их студентами. Перестройка должна идти в направлении систематического включения студентов в процесс поиска решения проблем, благодаря чему они учатся самостоятельно «добывать» знания, применять ранее усвоенные и овладевают опытом творческой деятельности. Бесспорно, что знания, приобретенные таким способом, становятся личным достоянием студентов.

Однако групповая игра, как форма социального взаимодействия не лишена ряда определенных недостатков. К ним, в первую очередь, относятся расчет на равную языковую подготовку студентов, ибо активное участие в решении коммуникативной проблемы часто принимают лишь наиболее подготовленные студенты, «слабые», ограничивается выполнением вспомогательных функций, и возможность конфликта в случае «столкновения» противоположных позиций.