

Тимофєєв В.А.

викладач першої категорії,

Київський державний коледж туризму та готельного господарства

ДО ПИТАННЯ МЕТОДИКИ МОНІТОРИНГУ УСНОГО МОВЛЕННЯ СТУДЕНТІВ МОВНИХ КУРСІВ В УМОВАХ ПАРНОЇ РОБОТИ

Загальною метою нашого педагогічного дослідження є розробка авторської моделі імерсійного методу, призначеної для навчання англomовного усного спілкування дорослих студентів мовних курсів. У контексті такої моделі навчання відбувається переважно на основі парної роботи. Використання такої методики пояснюється вимогами запропонованої нами інстинктивної мотивації©, яка, на нашу думку, є визначальною під час вибору людиною шляхів саморозвитку у зрілому віці [1].

Критеріями ефективності задоволення інстинктивних мотивів представників ранньої дорослості (від 20 до 40 років) ми вважаємо високий рівень сформованості комунікативної компетентності у говорінні. Усне мовлення в контексті імерсійного методу відіграє подвійну роль – інструментальну та стимулятивну. Усне псевдоспілкування в парах на заняттях з імерсійного вивчення англійської мови є, по-перше, засобом закріплення та засвоєння лексичних, граматичних та фразеологічних одиниць мови і, по-друге, перехідним підготовчим етапом (stepping stone) від умовної навчальної комунікації до використання мови у реальних життєвих ситуаціях [2].

Парна форма навчання англійської мови почала теоретично вивчатися та практично просуватися в англomовній дидактиці з кінця 80-х років минулого століття [3; 4; 6; 7; 8; 10]. Серед переваг парної форми навчання зарубіжні методисти виділяють [9, с. 10]:

1) збільшення часу говоріння студентів (STT – Student Talking Time) та мінімізація часу говоріння викладача (TTT – Teacher Talking Time) [5, с. 129];

2) сприяння здійснення взаємодопомоги між студентами (студенти обмінуються власними тезаурусами, збагачуючи їх);

3) розвиток мовної незалежності студентів (формування впевненості та усвідомлення можливості користуватися мовою без сторонньої допомоги);

4) концентрація студентів на передачі інформації в умовах зникнення страху допущення граматичних, лексичних або фразеологічних помилок, що наближає процес навчальної псевдокомунікації до природних умов;

5) індивідуалізація процесу навчання за рахунок створення умов невимушеного навчання з можливістю додавання особистісних рис до процесу усного спілкування.

У контексті інстинктивної мотивації парна робота сприяє соціалізації індивіда, тобто підтримці відчуття причетності до колективу. Крім того, вивчення мови за імерсійним методом передбачає не побудову висловлювання на основі ідей, а висловлювання думок на основі мовного матеріалу. Така методика сприяє унікальності мовної інтерференції, та збільшує імерсію студентів у ментальність носіїв мови.

Крім двох типів парної роботи, – відкриті та закриті пари (open pairs / closed pairs), – виділяють також два підтипи – постійні та змінні пари (fixed pairs / flexible pairs), в залежності від того працюють студенти з партнерами ліворуч або праворуч сидячи на одному місці чи пересуваються у класі чергуючись з різними партнерами [3, с. 31-31].

В умовах імерсійного методу парна форма навчання має два архетипи: виконання умовно комунікативних вправ (відпрацювання граматичного, лексичного

або фразеологічного матеріалу за заданим зразком на основі трансформаційних вправ) та власне комунікація, якої ми навчаємо переважно на основі ігрових методик: «інтерв'ю», «анкетування», «спільний кросворд», «розгадувач», «інформаційні прогалини», настільні ігри тощо. Така класифікація ґрунтується на цілях використання парної форми навчання.

Обидва типи парної форми навчання за імерсійним методом передбачають моніторинг викладача. Як відомо, процес уроку з іноземної мови складається з трьох кроків – «вступ» (Engage), «тренування» (Study) та «практика» (Activate) [5, с. 25-26]. До вступних вправ відносять завдання типу «ice-breaker», «warm-up activities» та інші. До тренувальної фази імерсійного уроку ми включили власно розроблений комплекс трансформаційних вправ (transformative exercises). Практична частина уроку побудована на матеріалі ігрових методик, перерахованих вище.

Відмінність моніторингу викладача під час виконання умовно комунікативних вправ та власне комунікації полягає у специфіці компонентів «Study» та «Activate». Тренувальний етап уроку складається з трьох стадій: 1) студенти виконують вправу в закритих парах або індивідуально (в залежності від типу вправи); 2) студенти по черзі зачитують відповіді або усно відтворюють їх з опорою на свої нотатки під безпосереднім контролем викладача (виправлення відбувається *лише* по закінченні говоріння студента); 3) студенти в закритих або відкритих парах закріплюють матеріал. Увесь комплекс трансформаційних вправ, призначений для тренувального етапу уроку, розроблений з урахуванням можливості парної роботи над його засвоєнням. З огляду на попередню перевірку і наявність у студентів ключів до трансформаційних завдань, на цій стадії тренувального етапу парна робота студентів може відбуватися без контролю та втручання викладача. Більше того, в цьому епізоді заняття ми радимо викладачу виступати у ролі імерсованого (immersee©) і відпрацьовувати вправу з одним із студентів (за умови непарної кількості учнів). У такому випадку викладач-імерсист виконує функцію «зразка», на який під час виникнення питань можуть орієнтуватися студенти, просто прислухавшись до нього.

На етапі «Activate», який відбувається з використанням комунікативних завдань та ігор і не передбачає безпосереднього втручання з боку викладача, контроль рівня засвоєння матеріалу відбувається за допомогою моніторингу: викладач пересувається по класу, зупиняється біля пар студентів та занотовує помилки або комунікативні складнощі (неспроможність висловити ту або іншу думку засобами іноземної мови) [9, с. 11]. За необхідності або за зверненням самих студентів викладач-імерсист може надати допомогу одразу на місці.

Зворотній зв'язок зі студентами з приводу помилок встановлюється *лише* по закінченні виконання завдання. Зберігаючи парний характер заняття, викладач може представити проблему, виявлену під час моніторингу, і запропонувати в парах розв'язати її.

Така методика моніторингу покликана створити для студентів психологічний комфорт та невимушену атмосферу спілкування, зняти мовний бар'єр, вселити впевненість та відчуття поступу у вивченні мови, підняти загальний тонус організму, покращити моральне самовідчуття, зняти стрес та принести задоволення від заняття.

Список використаних джерел:

1. Тимофеев В.А. Мотивация вивчення іноземних мов на мовних курсах у контексті імерсійного методу // Молодий вчений. 2017. № 11. – С. 444-447.
2. Трансформаційні вправи_відеоінструкція // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=pyrkNsWsRfk>.
3. Byrne D. Techniques of Classroom Interaction // Longman Group UK Limited, 1989. – 112 pp.
4. Edge J. Mistakes and Correction // Pearson, 1989. – 80 pp.

5. Harmer J. How to Teach English // Longman, 2004. – 198 pp.
6. Malamah-Thomas A. Classroom Interaction // Oxford University Press, 1987. – 150 pp.
7. Nolasco R., Lois A. Large Classes // Macmillan Publishers, 1988. – 135 pp.
8. Underwood M. Effective Classroom Management // Pearson, 1987. – 96 pp.
9. Watcyn-Jones P, Howard-Williams D. Pair Work 1 // Penguin Books, 2002. – 80 pp.
10. Wright T. Roles of Teachers and Learners // Oxford University Press, 1987. – 121 pp.

Tkachenko O.B.

*PhD Associate Professor,
Sumy National Agrarian University*

EXPERIENCE OF LEARNING ENGLISH VOCABULARY THROUGH THE GAMES

Stands to reason language learning is a hard work. Much effort is required to get the desired objectives and must be maintained over a long period of time. But as an experience shows a learning process can be a little bit easier by adding a few extra activities. It will keep students attention focused and will allow them to relax. One of such activities which can be actively used in class is a game. According to J. Haldfield [1], «a game is an activity with rules, a goal and an element of fun». But as practice witnesses a game must be more than just fun. In fact, the role of games in teaching and learning English vocabulary cannot be overestimated. Using games is one of the most important ways to teach efficiently in a language class. In this juncture teachers should take into account the advantages of games:

- provide language practice in the various skills– speaking, writing, listening and reading;
- help students to make and sustain the effort of learning;
- arise students' motivation;
- encourage students to interact and communicate;
- create a meaningful context for language use;
- involve «friendly» competition;
- keep all of the students involved and interested;
- encourage students to focus on the use of language rather than on the language itself;
- give students a chance to learn, practice, or review specific language material;
- help the teacher to create contexts in which the language is useful and meaningful;
- strengthen language skills;
- make learners develop social skills and good relationships while they interact with each other;
- give ability to capture students' attention and lower students' stress;
- give students the chance for real communication.

It should be noted that in order to achieve the most from vocabulary games, teachers need to know how to use them appropriately in the classroom. First of all, it is important to choose an appropriate time and integrate them into the regular syllabus and curriculum. What is more, whenever a game is to be conducted, the number of students, proficiency level, timing, learning topic etc. are factors that should be taken into account.

However, there are some problems with using games with students in class. Unfortunately, because of limitations of time and curriculum, teachers normally have to cover all the content and materials, which students will be tested on, and it is not always