

Єгорова О.І.

кандидат філологічних наук, доцент;

Коротун А.Г.

студентка,

Сумський державний університет

ІМПЛЕМЕНТАЦІЯ МЕТОДІВ НЕФОРМАЛЬНОГО ТА ІНФОРМАЛЬНОГО НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Сучасні умови розвитку економіки й суспільства актуалізують питання безперервної освіти (*lifelong learning*). Перед освітянами та майбутніми спеціалістами стоять завдання швидкого опанування нових знань і навичок, формування нових компетенцій, розвитку професіоналізму та креативності як запоруки успішної самореалізації в сучасному суспільстві. Безперервна освіта перестає бути прерогативою виключно освіти, а стає ідеологічною концепцією, способом мислення та стилем життя.

Безперервна освіта передбачає продовження освіти людини протягом життя в контексті формальної освіти (*formal learning*), неформальної освіти (*non-formal learning*), одержуваної за межами формальної (на робочому місці, в рамках гуртків, клубів тощо), а також інформальної (*informal learning*) – усвідомленої або неусвідомленої повсякденної освіти [1, с. 63].

За останнє століття використовувані підходи до вивчення іноземних мов постійно змінюються. Популярний колись граматико-перекладацький метод вже в післявоєнні роки витіснила аудіо-лінгвістична концепція. З часом фокус на викладача у процесі навчання змістився на потреби учня, а саме – на активізацію мотивації разом із умінням організувати власну роботу. Це уможлиблюється здебільшого через використання різних засобів каталізації пізнавальної діяльності учнів, зокрема й через застосування неформальних методів навчання, що ґрунтуються на двосторонньому процесі передачі знань, цінностей, звичаїв і поведінкових патернів.

Мовленнєва компетенція формується в умовах безпосередньої взаємодії індивідів, під час якої майбутні фахівці опановують засоби аналізу комунікативних ситуацій у вигляді словесних і візуальних форм.

До безумовних переваг використання неформальних методів при навчанні іноземних мов належать:

- 1) каталізація так званих *soft skills* – м'яких (наскрізних) навичок;
- 2) формування компетенції критичного мислення;
- 3) вивчення мови у безпосередньому зв'язку з повсякденним дискурсом;
- 4) врахування тренерами/фасилітаторами вікових та індивідуально-психологічних особливостей мислення, уваги та пам'яті учасників, рівня мовної підготовки учасників;
- 5) можливість адаптації до мовних потреб учасника;
- 6) подолання відчуття страху та тривожності під час реалізації комунікативних актів іноземною мовою;
- 7) підвищення впевненості у використанні цільової мови, оскільки в неформальному середовищі ефективним інструментом навчання та ресурсом досвіду є помилка, що, як відомо, є шляхом до самовдосконалення;
- 8) стимуляція міжкультурного розуміння: вивчення іноземної мови в неформальному середовищі стимулює міжкультурне розуміння та діалог, є основою для формування позитивного ставлення до гетерогенності сучасного суспільства в умовах глобалізації.

Перш ніж класифікувати неформальні та інформальні методи навчання, варто відзначити горизонтальний аспект неформальної освіти, одним зі зразків якого є використання гри як педагогічного інструменту. У сучасній науці немає однозначного поняття гри. Нідерландський історик і теоретик культури Й. Гейзинга 1998 р. визначив гру як «вільну і змістовну діяльність, що виконується заради себе, просторово й тимчасово відокремлену від вимог практичного життя та пов'язану автономною системою» [3, с. 60]. Радянський психолог Д. Б. Ельконін характеризує гру як «діяльність, в якій здійснюється особливий тип психічної регуляції, управління поведінкою та взаємодія суб'єкта з об'єктами, що володіють елементами новизни» [2, с. 60].

Як зазначає американський експерт з питань освіти М. Пренскі, сучасні учні, так звані «цифрові аборигени» (*digital natives*), відмовляються бездіяльно чекати, поки вчитель, «цифровий іммігрант» (*digital immigrant*), в логічній послідовності передаватиме їм свої знання.

Їм досить важко засвоювати суху теорію, абстраговану від реалій сучасного життя, а також інформацію, подану в суцільнотекстовому форматі. Нинішнє покоління учнів прагне інтерактивності, багатозадачності, миттєвого отримання свіжої актуальної інформації та наочності. «Цифрові аборигени» хочуть партнерського (солідарного) навчання, обміну досвідом, проектної діяльності та горизонтального діалогу [4, с. 2].

Педагогічна гра є саме тим інтерактивним методом, що повністю може задовольнити фундаментальні потреби «цифрових аборигенів» у навчанні, забезпечуючи при цьому задоволення, активну участь, структурованість, мотивованість, сублімацію, психоаналіз [5], креативність, соціальну взаємодію, рефлексію та емоційне розмаїття. Педагогічна гра задіює канали вербальної та невербальної комунікації, поєднує умови (етикет, правила, освітні цілі) з безпосереднім досвідом.

Використання гри сприяє розвитку емоційності, когнітивних компетенцій, творчості та комунікабельності [6, с. 6]. Педагогічна гра є ресурсом, що легко адаптується до індивідуальних та групових потреб й інтересів учнів, а також пропонує необмежені можливості взаємодії. Гра як ситуативно-варіативна діяльність уможливорює багаторазове повторення мовного патерна в умовах, максимально наближених до реального мовного спілкування з властивими йому ознаками – емоційністю, спонтанністю, прагматикою та модальністю.

Найбільш популярними методами неформального навчання з ігровою основою є:

1. Методика “ice-breaking” передбачає впровадження коротких активних завдань тривалістю +/- 5 хвилин, що дозволяють підбадьоритися, зняти напругу, підвищити концентрацію. Вони легкі, прості у виконанні, зазвичай не вимагають спеціальної підготовки і матеріалів, проте часто гучні та хаотичні.

2. Методика “team-building” спрямована на укріплення командного духу та розвитку кооперації і пропонує завдання, які допомагають створити з групи команду зі спільними цілями й цінностями, дають безпосередній досвід взаємодії, розвивають довіру і реалізують фізичний та психо-емоційний контакт.

3. Рольові ігри передбачають відтворення декількома учасниками конкретних ролей заданим сценарієм, пов'язаним із темою навчання. Вони розширюють світогляд, змінюють ставлення до теми, наочно демонструють можливі наслідки поведінки в заданому контексті, симулюють реальні ситуації в безпечних умовах.

4. Симуляція як різновид рольової гри являє собою постановку життєвої ситуації, яка покликана демонструвати практичне прийняття рішень в ситуаціях, близьких до реального життя. Завдання цього типу мають високий ступінь реалістичності та дають безпосередній зворотний зв'язок, проте вимагають ретельної підготовки і часу.

5. Метод кейсів передбачає пошук вирішення ситуації на основі розповіді з життя з деталізацією для розуміння проблеми, аналізу та пошуку рішення, розвиває критичне мислення, аналітичні навички, вчить відрізняти факти і припущення.

6. Методика моделювання спрямована на вивчення нових шаблонів поведінки через наслідування моделей або ідеалу. Метод охоплює спостереження за поведінкою моделі, практику рольової гри, фідбеки через обговорення моделювання та використовується для навчання нової поведінки, методу, техніки, а також для міжкультурного навчання.

7. Мозковий штурм являє собою пошук рішення проблемної ситуації шляхом генерації ідей з їхнім наступним аналізом та фільтрацією. Цей прийом на уроках іноземної мови розвиває творче й критичне мислення, допомагає знайти незвичайне рішення, підтримує інтелектуальний тонус.

Інтеграція й імплементація методів неформального та інформального навчання для опанування іноземних мов у рамках системи формальної освіти є доцільною та актуальною, оскільки вони орієнтують саме на прагматичний контекст майбутньої професійної мовленнєвої діяльності, дозволяють створити унікальну атмосферу та уможливають активізацію міжособистісної взаємодії, що, своєречно, сприяє розкриттю інших потенціалів учасників навчання, а також зумовлюють гетерогенізацію процесу навчання й покращення кінцевих результатів.

Список використаних джерел:

1. Айзікова Л.В. Концепція навчання протягом життя у міжнародних документах і дослідженнях / Л.В. Айзікова // Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія». Серія : Педагогіка. – 2012. – Т. 199. – Вип. 187. – С. 62–64.
2. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – Москва : ВЛАДОС, 1999. – 226 с.
3. Хейзинга Й. Homo Ludens / Й. Хейзинга // Статьи по истории культуры / [за ред. Д.В. Сильвестрова]; – Москва : Прогресс–Традиция, 1997. – 416 с.
4. Prenksy M. Digital Natives, Digital Immigrants / M. Prenksy // On the Horizon. – NCB University Press. – 2001. – V. 9(5). – P. 1–6.
5. Schuna C. The Advantages of Learning Games for Kids [Electronic resource] / C. Schuna. – LiveStrong, 2010. – Access mode: <http://www.livestrong.com/article/214084-the-advantages-of-learning-games-for-kids/>_(04.04.2019)
6. Talak-Kiryk A. Using Games in a Foreign Language Classroom : Master of Arts in Teaching Degree / A. Talak-Kiryk. – Vermont : The Sit Graduate Institute Brattleboro, 2010. – 60 p.

Козлинская И.О.

преподаватель,

ДМШ № 2 им А. Глазунова г. Одессы

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ И СРЕДСТВ МУЗЫКАЛЬНОЙ ИНТОНАЦИИ В ПРОЦЕССЕ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ОБРАЗНОГО И УМСТВЕННОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА

Обратиться к данной теме заставил мой опыт работы в музыкальной школе. Имея возможность наблюдать на протяжении достаточно долгого времени за детьми, которые занимаются музыкой, невозможно не заметить успехи, которые делает ребенок в смежных с музыкой сферах деятельности – языках, литературе, различных видах творчества. Чем больше ребенок занимается музыкой, тем ярче проявляются его способности и в других сферах обучения, причем часто не имеется прямой связи между уровнем музыкальных достижений ребенка и общим процессом его развития (не имеет значения насколько хорошо