

Kurliak I.E.

Cardinal Wyszyński University in Warsaw

YOUTH SUBCULTURES AS A SOCIAL AND EDUCATIONAL PHENOMENON IN POLAND

Summary

The article analyzes definitions, typology, causes, manifestations, and consequences of adolescents belonging to youth subcultures in Poland. Special emphasis is put on the ideology and antisocial forms of behavior of such dangerous subcultures as skinheads, hooligans, football fans, and satanists professing the cult of violence, evil, hatred, and immoral behavior. The author highlights specific features of subcultures popular with the today's youth and proposes the ways of preventing and combating the entry of young people to antisocial peer groups.

Keywords: youth, subcultures, groups, peers, pathologies, deviant behavior.

УДК 378.147.091.33-027.22:811.111

РОЛЬ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ ЯК ІНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДУ ПОЛІПШЕННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

Курочка В.М.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

В статті розглядається доцільність застосування інтерактивного методу навчання для поліпшення вивчення іноземної мови у вищих навчальних закладах. Окрема увага приділена такому компоненту інтерактивного методу як навчальна гра, яка наближає процес вивчення мови до умов реального спілкування, оскільки в навчальній грі включається підсвідомий рівень засвоєності мовного матеріалу, завдяки якому іноземна мова стає внутрішнім мовленнєвим досвідом. Важливими факторами навчальної гри є психологічний комфорт та ситуація успіху. В статті підкреслена необхідність синтезу інтерактивного і традиційного структурно-функціонального методів для оптимізації процесу навчання іноземної мови.

Ключові слова: інтерактивний метод, навчальна гра, ефективність, психологічний комфорт, поєднання інтерактивного та структурно-функціонального методів.

Постановка проблеми. Актуальність статті обумовлена підвищеною увагою всіх суб'єктів процесу вивчення іноземної мови до поліпшення іншомовних навичок і вмій з метою реалізації соціального замовлення українського суспільства в умовах глобалізації. Розробка, апробація та застосування інноваційних форм організації навчання, вдосконалення вже існуючих методів викладання іноземної мови, їх оптимально вивірене поєднання є на сьогодні завданням, яке потребує теоретичного, методичного обґрунтування та практичного вирішення.

В умовах інформаційного суспільства доцільно більше уваги приділяти застосуванню активних та інтерактивних форм і методів навчання як у школі так і у вищих учбових закладах, оскільки ці методи зарекомендували себе важливим засобом підвищення якості вивчення іноземної мови студентами. Тому оптимальне використання інтерактивних методів є стрижнем удосконалення організації навчального процесу у вищих навчальних закладах України, які ведуть пошуки оптимального синтезу нових і традиційних форм та методів навчання.

Одним з інтерактивних методів при вивченні іноземної мови є навчальні ігри, які сприяють інтересу студента до навчальної дисципліни, до майбутньої професійної діяльності. Останнє пе-

ростає бути абстрактним, оскільки в діловій грі відбувається наближення до реальних умов майбутньої професійної сфери, що мотивує потребу в мовних та фахових знаннях, їх практичному застосуванні, забезпечує продуктивність навчального процесу.

Мета статті полягає в теоретичному дослідженні інтерактивних методів навчання загалом та при вивченні іноземної мови, спробі простежити вплив навчальної гри на якість опанування іноземної мови студентами вищих навчальних закладів.

Аналіз досліджень останніх публікацій. Педагогічні та психологічні основи для розробки цілісної концепції розвитку активних методів навчання були закладені в 1930 році роботами Л.С. Виготського, Д.Б. Сьлконіна, А.Н. Леонтьєва, однак систематичні основи активних методів навчання почали детально розроблятися тільки у другій половині шістдесятих та на початку сімдесятих років. Важливими для становлення і розвитку інтерактивних методів як форми навчання стали наукові праці А.М. Матюшкіна, Т.В. Кудрявцева, М.І. Махмутова, І.Я. Лернер, М.М. Леві, які досліджували доцільність та ефективність запровадження активних методів в шкільному навчанні. Значним вкладом в розробку, класифікацію та пошук оптимального використання

інтерактивних методів в вищих навчальних закладах стали наукові дослідження таких вчених як Ю.С. Арутюнов, М.М. Бірштейн, Н.В. Бурков, А.А. Вербицький, М.М. Міхєєнко, Ю.М. Порховник, Т.П. Тимофієвський та інших.

Виклад основного матеріалу. В умовах інформаційного суспільства, виходу на міжнародну освітню арену, за потреби впевненого володіння хоча б однією, а краще декількома іноземними мовами для конкурентноспроможності в умовах ринку, фактом стає складність забезпечення високого рівня знань і умінь студентів ВНЗ при застосованні лише традиційних методів навчання. Залучення нових, ефективних методів навчання для забезпечення іншомовної компетенції студентів стає не лише бажаним, а й нагально необхідним.

Серед методів, які використовуються в сучасному навчальному процесі вивчення іноземної мови, велику увагу приділяють інтерактивним методам, що базуються на особистісно орієнтованому підході до студента і спрямовані на розвиток не лише творчого потенціалу, але й на вміння мислити та швидко реагувати в іншомовній комунікації.

Слово «інтерактив» (у перекладі з англійської «inter» – взаємний, «act» – діяти) означає взаємодія. Інтерактивне навчання можна визначити як орієнтоване на вирішення лінгвістичних та комунікативних завдань взаємодію студентів за участі викладача. Дидактичний аспект інтерактивних технологій досліджували такі вчені та методисти, як Г.М. Брос, М.В. Кларен, Л.В. Пироженко, Н.Ф. Фомін, О.І. Пометун, Н.Н. Суворова та інші.

За Л.В. Пироженко та О.І. Пометун умовна робоча класифікація інтерактивних технологій визначається відповідно формам (моделям) навчання, в яких реалізуються інтерактивні методи. Їх розподіляють на чотири групи залежно від мети заняття та форм організації діяльності студентів: інтерактивні технології кооперованого навчання, інтерактивні технології колективно – групового навчання, технології ситуативного моделювання, технології опрацювання дискусійних питань.

До інтерактивних методів навчання відносять презентацію, рольові ігри, дискусії, «мозковий штурм», конкурси з практичними завданнями та їх подальше обговорення.

Однією з актуальних проблем сучасної методики викладання іноземних мов є організація навчання студентів за допомогою ігор. Актуальність даної проблеми викликана цілим рядом чинників.

По-перше: інтенсифікація учбового процесу ставить задачу пошуку засобів підтримки у студентів високого та тривалого рівня інтересу до матеріалу, що вивчається і активізації їх навчальної діяльності протягом всього заняття. Ефективним засобом рішення цієї задачі є учбові ігри.

По-друге: однією з найважливіших проблем викладання іноземної мови є навчання усної мови, що забезпечує розкриття комунікативної функції, яка дозволяє наблизити процес навчання до умов реального спілкування. Опрацювання та закріплення, автоматизація навичок усної комунікації в процесі ігрової діяльності, в умовах невимушеного програвання ситуацій, підвищує рівень засвоєності, що важливо і підсвідомий, при задіянні якої іноземна мова стає внутрішнім інтуїтивним мовленнєвим досвідом.

На значення ігрової діяльності в навчанні іноземній мові вказують, зокрема, дослідження таких відомих методистів, як Є.І. Пассов, М.Н. Скаткін. Важливо усвідомлювати, вирішенню яких дидактичних задач повинна сприяти дана гра, на розвиток яких психічних процесів вона спрямована [1, 96]. Гра – це лише оболонка, форма, змістом якої повинне бути навчання, оволодіння видами мовної діяльності [2, с. 76]. Є.І. Пассов акцентує наступні риси ігрової діяльності як засобу навчання, а саме мотивованість, відсутність примусу, характер глибоко особистої діяльності, навчання і виховання в колективі і через колектив, розвиток психічних функцій і здібностей, навчання із захопленням [2, с. 89].

Найбільш знайий теоретик ігрової діяльності Д.Б. Єльконін акцентує у грі наступні функції: гра це засіб розвитку мотиваційної сфери; засіб пізнання; розвитку розумових дій та невимушеної поведінки [3, с. 45].

Ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви, всіх пізнавальних процесів. Педагогічна та дидактична цінність навчальної гри полягає в тому, що вона дозволяє її учасникам розкрити себе, свої вміння, навчитись займати активну позицію, а у випадку ділової – шліфувати свою професійну майстерність. Разом з тим, важливо відзначити, що ефективність гри як засобу навчання залежить від дотримання ряду вимог, таких як наявність уявної ситуації, плану, в якому діятимуть учасники гри; обов'язкове усвідомлення ними ігрового результату і правил гри. Гра не може розглядатись і подаватись як розвага, а як важливий, методично вмотивований і достатньо підготовлений компонент навчального процесу.

Гра – найбільш доступний для студентів вид інтерактивної діяльності, спосіб трансформації у навчальній ситуації отриманих із зовнішнього світу вражень і знань. У грі яскраво проявляються особливості мислення та уяви, емоційність, активність, потреба в спілкуванні. Цікава, мотивована гра підвищує рівень активності студента, його когнітивних здібностей і він може краще справитись з складними завданнями, ніж на звичайному занятті в пасивному режимі. Але це не свідчить про те що всі заняття повинні проходити в формі гри. Гра – це тільки один з методів, і вона дає гарні результати тільки у поєднанні з іншими, традиційними: аудіюванням, бесідами, читанням та іншими.

Навчальна гра (як окремий випадок ігрової, імітаційного моделювання) – це форма діяльності, що імітує пізнавальну ситуацію, яка створює позитивну установку на вивчення та вирішення проблеми та сприяє активній творчій діяльності. Успіх навчальної гри визначається можливостями учасників, а також їх віковими особливостями.

Інтерактивний метод, реалізований у формі навчальної гри, дозволяє вивчати і закріплювати іноземну мову на власному досвіді, шляхом спеціально організованого програвання загальномовленнєвих або професійних ситуацій. Гра мотивує, активізує мовну діяльність, оскільки студенти опиняються в ситуації, коли треба актуалізувати потребу висловити свою думку, щось спитати, сказати, вияснити, довести.

Як свідчить досвід викладання, педагогічні та психологічні дослідження, – важливою передумою

мовою ефективності навчальної гри є створення комфортної психологічної обстановки, яка уможливило ситуацію успіху: піднесений настрій зміцнює віру у власні сили та здібності справитись із завданням, сприяє кращому і більш тривалому запам'ятовуванню лексичного та граматичного матеріалу, знімає мовний бар'єр, психологічну втому.

Слід підкреслити обов'язковість комфортної психологічної обстановки для навчальної гри.

Щоб уможливити ситуацію успіху учасників гри, викладач створює комплекс зовнішніх умов, які забезпечують позитивні емоції, на фоні яких підвищуються когнітивні можливості учасників гри, їх бажання навчатись та поліпшувати знання іноземної мови.

Необхідно усвідомлювати, що під час гри повинні враховуватись психологічні принципи, на яких базується інтерактивний метод навчання. Тому психологічна компетентність викладача, який модерує навчальну гру, повинна бути на високому рівні і включати в себе:

- психологічну спостережливість
- здатність до аналізу ситуації та емоційних переживань учасників
- вміння прогнозувати наслідки подій
- вміння гнучко та оперативно реагувати на події
- вміння керувати позитивно, уникаючи негативних оцінок.

Навчальні ігри, організовані викладачем з дотриманням психологічних та методологічних принципів, створюють комфортну невимушену обстановку, чинять ефективний вплив на емоції та почуття суб'єктів навчального процесу, забезпечують їх позитивний настрій і нівелюють можливий стрес, який часто знижує, блокує процес засвоєння матеріалу. Цей аспект є важливим, оскільки, як свідчить практичний досвід та наукові дослідження, позитивний настрій активує діяльність мозку і підвищує когнітивні здібності, оптимізуючи процес засвоєння фонетичного, лексичного та граматичного матеріалу, адже «емоції грають вирішальну роль в процесі навчання, а стан стресу і погрозу погіршує процес навчання та його результат» [4, 3].

Подання, засвоєння та відпрацювання мовного матеріалу у невимушеній формі знімає страх перед спілкуванням іноземною мовою у майбутній реальній мовній ситуації, що є важливим аспектом комунікативного методу.

Навчальні ігри як вид інтерактивного методу дозволяють студентам активно взаємодіяти між собою, а також з викладачем, який виступає в ролі модератора. Ігри навчального характеру формують колективний дух, налаштовують на командну співпрацю, адже якість навчання частково залежить від відносин між учасниками груп, – навчання іноземній мові у групі, сформованій як дружній колектив, є більш результативним. Комунікуючи один з одним під час навчальної гри для відпрацювання та засвоєння іноземної компетенції, студенти вчаться працювати командою, – таке вміння є необхідним і затребуваним в сучасних умовах, часто є обов'язковою умовою при влаштуванні на роботу, особливо в іноземну компанію.

Застосовуючи той чи інший метод у навчанні іноземної мови, слід пам'ятати, що метою опану-

вання іноземної компетенції у сучасному світі є мовленнєва взаємодія з іншими суб'єктами соціуму Людина за своєю природою є соціальною істотою, її мозок краще сприймає і запам'ятовує інформацію у взаємодії з іншими людьми, особливо якщо ця інформація зацікавлює, збуджує відповідні ділянки мозку. Правильно підібрана викладачем гра являє собою обов'язковий програмний матеріал, поданий у цікавій формі. Це максимально підвищує сконцентрованість на процесі навчання і рівень засвоєння матеріалу зростає, оскільки людина багато краще запам'ятовує цікавий матеріал, адже її мозок не звертає уваги на нецікаве та нудне.

Традиційно вивчення іноземної мови є накопиченням, засвоєнням знань про мову, яка розглядається як структурно-семіотична система. За мову як логічну систему знаків у певній функції, відповідає ліва півкуля людського мозку, на цьому і базується відома нам зі школи практика вивчення іноземної мови, – вивчення правил функціонування знаків у структурі: вивчення граматики, лексики.

Права півкуля – сфера підсвідомого: це образне, інтуїтивне сприйняття мови, вона відповідає за творчі здібності, мелодію, ритм, – тому музично обдаровані люди здатні легко вивчити мову на слух, не повторюючи багаторазово мовні зразки.

При традиційному вивченні іноземної мови задіяна права півкуля: вивчається база даних іноземної мови, накопичуються потрібні лексичні, граматичні знання, але недостатньо приділяється увага підсвідомому запам'ятовуванню інформації, яка надходить та закріплюється завдяки застосуванню інтерактивних методів навчання, особливо через гру та навчальну пісню, яка є також одним із ефективних видів інтерактивного навчання іноземної мови.

Заняття в інтерактивному режимі у формі навчальної гри є надзвичайно важливим компонентом навчального процесу, який варто доцільно використовувати для засвоєння іноземної компетенції, але їм не слід зловживати, він не може розглядатись як основний. Гра належить до творчої, емоційної сфери, за яку відповідає права півкуля головного мозку людини. Без задіяння лівої, яка накопичує знання про мову як логічну систему структур і знаків, не можна забезпечити достатній рівень повсякденної та професійної іноземної компетенції. «Для досягнення по-справжньому ефективних результатів у викладанні іноземної мови потрібно не протиставляти структурно-функціональний метод навчання комунікативному, а шукати їх тонку комбінацію» [5, с. 285].

Практика застосування інтерактивних методів в іноземній мові в навчальному процесі показала, що студенти на наступному занятті демонструють краще засвоєння матеріалу, ніж на тих заняттях, де не застосовувалися інтерактивні методи.

Важливою щодо оцінки ефективності гри для розвитку та закріплення іноземної компетенції є і думка студентів: переважна більшість студентів оцінюють навчальні ігри позитивно, вбачаючи в них велику практичну користь.

Висновки. Уяснивши вищеописані аспекти інтерактивного методу і навчальної гри як еле-

менту заняття в інтерактивному режимі, можна зробити висновок щодо високого рівня їх ефективності при опануванні іноземної мови студентами вищих учбових закладів. Але слід зауважи-

ти, що найбільш оптимально цей метод працює у поєднанні з традиційним структурно-функціональним, що варто враховувати при плануванні та проведенні занять.

Список літератури:

1. Скаткин М. Н. Школа и всестороннее развитие детей: кн. Для учителей и воспитателей / М. Н. Скаткин. – Москва: Просвещение, 1980. – 144 с.
2. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе / Е. И. Пассов. – Москва: Просвещение, 1989. – 142 с.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва: Педагогика, 1978. – 360 с.
4. Dhoryti L., Jensen E. Joyful Fluency. Brain-Compatible Second Language Acquisition / Lynn Dhoryti, Eric Jensen. – Corwin Press, 1998. – 148 p.
5. Никуличева Д. Б. Как найти свой путь к иностранным языкам. Лингвистические и педагогические стратегии полиглотов / Д. Б. Никуличева. – Москва: Наука, 2009. – 304 с.

Курочка В.М.

Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко

РОЛЬ ИГРЫ КАК ИНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДА УЛУЧШЕНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ

Аннотация

В статье рассматривается целесообразность интерактивного метода обучения для улучшения изучения иностранного языка в высших учебных заведениях. Особое внимание уделяется такому компоненту интерактивного метода как учебная игра, которая приближает процесс изучения языка к условиям реального общения, так как во время учебной игры включается подсознательный уровень усвоения языкового материала, благодаря которому иностранный язык становится внутренним речевым опытом. Важными факторами учебной игры являются психологический комфорт и ситуация успеха. В статье подчеркивается необходимость синтеза интерактивного и традиционного структурно-функционального методов для оптимизации процесса обучения иностранному языку.

Ключевые слова: интерактивный метод, учебная игра, эффективность, психологический комфорт, синтез интерактивного и структурно-функционального методов.

Kurochka V.M.

Taras Shevchenko National University of Kyiv

ROLE OF TRAINING GAMES AS INTERACTIVE METHOD OF ENHANCING FOREIGN LANGUAGE COMPETENCIES OF STUDENTS AT HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

Summary

The article discusses the relevance of using the interactive method of teaching to enhance the acquisition of a foreign language at the higher education institution. The article focuses on the training game as a particular element of the interactive method, which makes language acquisition closer to real communication environment. As training games engage the subconscious level of language learning, a foreign language turns into the inner linguistic experience. Important factors of the training game are psychological comfort and the situation of success. The article stresses the combination of the interactive method and traditional structural & functional methodology to enhance the acquisition of a foreign language.

Keywords: interactive method, training game, efficacy, psychological comfort, combination of the interactive and structural & functional methods.