

Кириленко В.В. Розвиток іншомовної комунікативної компетенції в учнів у процесі вивчення тем з країнознавства англomовних країн / В.В.Кириленко // Компетентнісна парадигма розвитку мовної освіти у середній і вищій школах: сучасні виклики. Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції. – Чернігів, 2013. – С. 116-122.

Кириленко В.В.

РОЗВИТОК ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ В УЧНІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ТЕМ З КРАЇНОЗНАВСТВА АНГЛОМОВНИХ КРАЇН

Комунікативний підхід у процесі вивчення іноземної мови передбачає розвиток у учнів уміння практично користуватися мовленням і покликаний навчати не маніпулюванню мовними засобами, а усвідомленому співвідношенню цих засобів з їх комунікативними функціями. Йдеться не просто про знання іноземної мови, а про уміння користуватися нею в реальних ситуаціях спілкування, тобто, про практичне володіння мовою і, отже, про розвиток прагматичної міжкультурної компетенції.

Одним із засобів досягнення поставленої мети може бути мовна гра. Її вважають одним з найбільш ефективних методів навчання іноземної мови. Гра застосовується для зняття комунікативних бар'єрів, формування і розвитку інформативно-комунікативної функції спілкування учнів середніх шкіл та студентів, активізації їхньої мовленнєвої діяльності, ознайомлення з культурою, традиціями та звичаями мови країни, що вивчається.

Останнім часом спостерігаємо поглиблення інтересу до проблеми дидактичних ігор (І.А. Васильєва, Є.М. Осипова, Н.Н.Петрова, В.В. Петрусинський, П.І. Підкасистий та ін.). Розглядались психолого-педагогічні концепції розвитку особистості в процесі навчання, теорія ігрової діяльності, концепція активних методів навчання, інформатизації навчальних закладів [1;5], методологічні досягнення дидактики та методики викладання.

Метою статті є теоретичне обґрунтування організації і проведення на заняттях іноземною мовою ігор, побудованих на країнознавчій тематиці за допомогою мультимедійних засобів, що є важливим фактором стимуляції вербального спілкування.

Вважаємо, що застосування комп'ютерних дидактичних ігор як інтегрального елементу формування комунікативних умінь в процесі оволодіння іноземною мовою підвищить рівень цих умінь та соціокультурної компетенції учнів.

Грати – означає встановлювати зв'язок між фантазією і реальністю. Тому

гра допомагає знайти шлях до адаптації у реальному житті. Можна стверджувати, що ігри як дітей, так і дорослих є спонтанним актом особистісного саморозвитку, підготовка до справжньої діяльності. У грі відображається не тільки зв'язок дитини чи дорослого з власними психічними процесами, але також зв'язок з іншими людьми, подіями, які відбуваються у соціальному середовищі. Іншими словами, йдеться про інформаційне спілкування в соціумі, коли досить важко провести межу між суто діловим та ігровим спілкуванням.

У процесі комп'ютеризації освіти традиційна дидактична система навчання "учитель-учень", "учень-учень" замінюється новою багатоаспектною системою навчання "учитель-комп'ютер-учень", "комп'ютер-учень", "учень-комп'ютер-учень". Неодмінною умовою успішного запровадження комп'ютерів у навчальний процес у середній школі є відповідне методичне забезпечення інформаційно-комунікаційними технологіями та якісними дидактичними навчальними іграми.

Поєднання комп'ютерних технологій з ігровими методиками навчання створює нові умови засвоєння учнями навчальної інформації:

- комп'ютерні технології дозволяють враховувати індивідуальний темп засвоєння знань, умінь та навичок, учень отримує можливість самостійно регулювати кроки, які необхідно здійснити в процесі пізнавальної діяльності, яку краще назвати інформаційною діяльністю;

- під час застосування комп'ютерних технологій виникає можливість вибору оптимального рівня складності у відповідності до комунікативної компетенції учнів. Адже відомо, що принципи, розроблені Л.В. Занковим спрямовані на досягнення високої ефективності засвоєння знань у процесі навчання.

Ці принципи набувають нового значення, коли говоримо про комп'ютерні технології навчання. Назвемо їх:

1. Провідна роль теоретичних знань у змісті навчання. Принцип провідної ролі теоретичних знань не принижує значення умінь та навичок і їхнього формування. Якраз комп'ютер сприятиме більш швидкому, міцному та ефективному опануванню комунікативними навичками. Наприклад, набір тексту, оволодіння навичками роботи з графічними та мультимедійними програмами та за допомогою їх побудова моделі в процесі спілкування, обробки інформації тощо.

2. Усвідомлення учнями процесу оволодіння іноземною мовою, оскільки вони отримують можливість покроково засвоювати навчальну інформацію.

3. Навчання на високому рівні складності. Цей принцип означає, що навчальний матеріал і методи його презентації повинні викликати оптимальний рівень складності. Ступінь складності передбачає такий навчальний матеріал, який може бути осмислений учнями. Мається на увазі не будь-яка складність, а складність, що пов'язана з пізнанням взаємозв'язків явищ, їх внутрішнього суттєвого зв'язку. Так, за допомогою мультимедійних програм, учні мають можливість подорожувати різними англomовними країнами, знайомитись з їхньою історією, звичаями, культурними традиціями. Інтерактивні комп'ютерні

програми дозволяють учням вступати у автентичне вербальне спілкування. Комп'ютери роблять інформацію наочною, завдяки чому фундаментально змінюють людське спілкування, оскільки носієм інформації стають візуальні та слухові образи.

4. У процесі вивчення програмного матеріалу йти вперед швидким темпом. Неправомірне уповільнення темпу, пов'язане з багаторазовим і одноманітним повторенням попереднього матеріалу створює перешкоди або навіть робить неможливим навчання на високому (оптимальному) рівні складності. Постійне збагачення інформаційного поля учня різноманітним змістом створює необхідні умови для глибокого засвоєння інформації, оскільки нова інформація інтегрується в інформаційне поле учня.

Використання візуальних та звукових програм у поєднанні з комп'ютерними дидактичними іграми надає навчання новизни та динаміки засвоєння нового матеріалу. Комп'ютер може «спілкуватись» із учнем і до певної міри мотивувати його навчальну діяльність. Застосування комп'ютерних дидактичних ігор сприяє розвитку комунікативної соціокультурної компетенції учня, підвищує його пізнавальну мотивацію. Учні отримують можливість прийти до різних типів узагальнень: теоретичних, емпіричних та змістовних [2].

Проблема застосування країнознавчого матеріалу великою мірою визначається реалізацією в практиці навчання іноземної мови комунікативного підходу, при якому передбачається формування в учнів комунікативної компетенції. Це поняття розглядається Р.К. Миньяром-Белоручевим як здатність реалізувати лінгвістичну компетенцію в різних ситуаціях вербального спілкування з урахуванням соціальних норм поведінки та комунікативної доцільності висловлювання [3]. Стає зрозумілим, що для забезпечення ефективного спілкування одних лише лінгвістичних знань без ознайомлення учнів з культурою країни, мова якої вивчається, недостатньо. Тому, при формуванні комунікативної компетенції на заняттях з іноземної мови необхідно максимально використовувати країнознавчі матеріали, що дають змогу накопичення фонових знань, які забезпечують адекватність вербальної поведінки в різних ситуаціях спілкування.

Педагогічна практика свідчить, що застосування країнознавчих матеріалів у поєднанні з комп'ютерними ігровими методами спрямоване, перш за все, на створення і підтримку в учнів мотивації до вивчення іноземної мови.

Формуванню та підтриманню мотивації разом з цікавим змістом матеріалів сприяє і його незвичне оформлення та форма презентації, що викликають в учнів допитливість, зацікавленість, бажання знайти нову інформацію.

У методичній літературі зустрічаємо велику кількість прийомів роботи із країнознавчою інформацією:

1. Тлумачення іншомовної лексики з національно-культурним компонентом в семантиці із застосуванням комп'ютерних словників з аудіо візуальним супроводом.

2. Ознайомлення із країнознавчою інформацією через семантику фразеології та афористики. Наприклад, порівняння британських та американських фразеологічних одиниць, представлених на екрані комп'ютера.

3. Включення країнознавчої інформації в лексичні та граматичні вправи з ігровим комп'ютерним компонентом.

4. Навчальний діалог між учнями, за допомогою якого вони дізнаються багато корисних фактів про англomовні країни у вигляді відповідей на різноманітні питання. Учні працюють в інтерактивному режимі, підбираючи необхідні репліки, інформацію та розмовні кліше.

5. Використання ілюстрацій країнознавчого характеру, наприклад, подорож по Лондону, де учні виступають у ролі гідів та туристів.

6. Застосування телебачення, комп'ютерних уроків в ігровій формі, мовленнєвих відео курсів із застосуванням мультимедійних засобів [4].

Для того, щоб зорова наочність мала мотиваційну цінність, вона повинна відповідати наступним вимогам: сучасність, типовість відображуваних явищ дійсності, актуальність, новизна, ігровий компонент. Всі ці параметри можна представити за допомогою мультимедійних засобів, зокрема, дидактичних комп'ютерних ігор.

Враховуючи переваги застосування комп'ютерних дидактичних ігор у порівнянні з традиційними методами навчання, вважаємо, що їх впровадження при вивченні іноземної мови дозволить привернути увагу учнів до змісту країнознавчої інформації, стимулювати вербальну активність. Комп'ютерні методи навчання дозволяють оптимізувати протікання таких операцій мислення, як порівняння, співставлення, групування, класифікації, узагальнення та викличе у них бажання користуватися іноземною мовою як засобом спілкування з метою розширення власного інформаційного поля, краще усвідомити особливості мови, що вивчається.

Використання на уроках з іноземної мови країнознавчого матеріалу передбачає більш глибоке ознайомлення учнів з культурою країни, мова якої вивчається. Такий ефект досягається за допомогою кумулятивної функції мови, оскільки мова виступає в якості засобу пізнання нової національної дійсності та залучення до іншомовної соціокультурної спадщини.

Значний інтерес у учнів викликає національна інформація, оскільки вони отримують можливість ознайомитись із характерними специфічними особливостями культури країни, мова якої вивчається, її етнопсихологією. Оволодіння іноземною мовою тоді стає творчим процесом відкриття національних особливостей поведінки представників різних країн.

Проникнення в нову національну культуру та залучення до духовного багатства, створеного іншим народом, відкриває можливість реалізації на практиці інтеркультурного підходу навчання іноземних мов. Беручи до уваги, що мова вивчається у штучних умовах, комп'ютерна дидактична гра стає засобом моделювання комунікативних процесів. Гра як модель реальної комунікації обумовлює наступні параметри:

- країнознавчий матеріал як змістовну основу комп'ютерних дидактичних ігор;

- груповий характер вербальної взаємодії через посередництво мультимедійних засобів.

У змісті та сценарії дидактичної комп'ютерної гри повинні бути відображені ситуативність та соціальність як основні складові вербального спілкування. Ці параметри, ефективно застосовані, забезпечують таку мотивацію до навчання, при якій стане можливим повноцінний розвиток основних комунікативних властивостей мовлення.

Отже, застосування комп'ютерних технологій на основі дидактичних ігор під час вивчення тем країнознавчого характеру сприяє розвитку мотивації, підвищує загальну інформаційну культуру учнів.

Література:

1. Гуревич Р.С. Інформатизація навчального закладу. // Р.С.Гуревич, М.Ю.Кадемія / Наукові записки. Серія: Педагогіка і психологія: Зб. наук.пр. – Вип.10 – Вінниця, 2004. – С.10-14.
2. Давыдов В.В. Виды обобщения в обучении / В.В. Давыдов– М., 1972, 323-324.
3. Миньяр-Белоручев Р.К. / Р.К. Миньяр-Белоручев, О.Г. Оберемко / Лингвострановедение или “иноязычная” культура? // ИЯШ – 1993. - № 6. – С. 54-56.
4. Пальцева Т.И. Использование страноведческого материала в обучении английскому языку в 5 – 6 классах средней общеобразовательной школы: Дис. канд. пед. наук. – Петрозаводск, 1997. – 175 с.
5. Пидкасистый П.И. / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров / Технология игры в обучении и развитии: Уч. пособие/ Моск. пед. ун-т. – М.: Рос.пед.агентство, 1996. – 268 с.