

ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ УРОКА ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

The article focuses on active methods of teaching ESL, the author analyzes their criteria, principles, reveals the interpretation of the research findings.

Студенты приходят в вуз за знаниями. Передача знаний предполагает не только передачу информации, но и её усвоение. Получить информацию о чём-то и узнать что-либо – вещи разные. Учёные провели исследе-

дование зависимости количества усвоенного учащимися материала от их степени активности. Для наглядности данные, полученные в результате исследования, расположим в виде пирамиды.

Пирамида обучения

М.В. Кларин выделяет три вида активности обучаемых:

- физическую – меняют рабочее место, пересаживаются, говорят, пишут, слушают, рисуют и т. д.;

- социальную – задают вопросы, отвечают на вопросы, обмениваются мнениями;

- познавательную – вносят дополнения или поправки в то, что говорит педагог, выступают как один из источников профессионального опыта, сами находят решение проблемы;

- в полноценной познавательной деятельности все три вида активности должны быть взаимосвязаны и разнообразны;

- конструктивной альтернативой традиционного обучения (образования) только как процесса передачи знаний является обучение, основанное и построенное на опыте обучающихся.

Этот опыт не может быть полностью осознанным и осмысленным. И именно образовательная деятельность должна способствовать тому, чтобы обучаемый извлекал из имеющегося у него опыта всё, что из него можно извлечь в данное время.

В традиционной системе обучения, когда есть преподаватель, который передаёт некоторое количество знаний, и есть обучаемый, который пытается по возможности более точно всё запомнить и воспроизвести, задача максимального привлечения опыта становится трудновыполнимой. Её решение возможно только при изменении процесса взаимодействия в аудитории. При таком обучении, где ученики выступают не пассивными «обучаемыми», а полноправными участниками, их опыт важен не менее, чем опыт педагога, который не даёт готовых знаний, а побуждает к самостоятельному поиску.

Образовательная деятельность сегодня предполагает не просто передачу знаний, а их конструирование, самостоятельное приобретение. И это влечёт за собой кардинальные изменения в стратегии обучения. Помочь учащимся поверить в ценность своих мыслей, свой опыт, научить прислушиваться к себе, создание собственного знания – вот что становится важным в образовании. Казалось бы, что в случае многосторонней коммуникации ответственность педагога за качество приобретённого знания сводится практически к нулю. Но на самом деле именно в данном случае её участники учатся отделять голосовые утверждения от аргументированной позиции. Столкновение мнений вынуждает их становиться на чью-то сторону, искать аргументы, спорить, соглашаться либо не соглашаться с чужими высказываниями, т. е. думать над обсуждаемым вопросом. В итоге необходимость участия в многосторонней коммуникации приводит к росту уровня знаний каждого.

Одной из целей стратегии активного обучения является изменение формы коммуникации в образовательной деятельности, т. е. переход от преподавательского монолога к диалогу, от односторонней коммуникации к многосторонней.

Основные принципы стратегии активного обучения.

- конструирование знаний в процессе многосторонней коммуникации;

- развитие критического мышления обучающегося;

- выстраивание взаимоотношений между субъектами образовательного процесса на принципах паритетности и кооперативности.

Активные методы обучения можно условно разделить на два вида:

а) методы, направленные на преобразование имеющегося у учащихся опыта по обсуждаемой теме (проблеме). Работа в малых группах, дискуссионные методы;

б) методы, в которых приобретается конкретный опыт в ходе самого метода, его анализ и работа с ним непосредственно в процессе обучения: интерактивные, симуляция, ролевые игры, проекты и т. д.

Одним из наиболее эффективных способов образовательной деятельности является анализ конкретных ситуаций, воплощённый в методе проектов. Он строится на обсуждении конкретных проблемных ситуаций и поиске возможных вариантов их решения. Это позволяет комплексно использовать предметные знания, аналитические навыки учащихся и создаёт возможность для кооперативного обучения (учащимся неинтересно учиться, когда они не видят конкретного применения получаемых знаний). Содержание ситуаций должно отражать реальные проблемы, с которыми обучаемые сталкиваются в своей деятельности, и решение которых требует применения навыков решения критических проблем. Исходные ситуации чаще всего бывают реальными (сюжетно-ролевая игра «Чья сторона», метод «Циферблат», проекты «Как мы используем воду», «Экскурсия по городу»).

Правильно выбранный метод может значительно помочь усвоению материала. Под интерактивностью понимается не просто процесс взаимного воздействия объектов друг на друга, а специально организованная познавательная деятельность, носящая ярко выраженную социальную направленность. Следовательно, к интерактивным методам могут быть отнесены те методы обучения, которые организуют процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников возникает некое «новое» знание, родившееся непосредственно в ходе этого процесса, либо явившееся его результатом. Например, игра «14 предметов» [1].

Основное отличие традиционных методов обучения от ИИ (интерактивных игр) заключается в том, что первые обращаются только к интеллекту участника, а вторые затрагивают личность обучаемого целиком – его мысли, чувства, знания, интерес и стремление к игре.

Учёт естественных потребностей. Многие ИИ задействуют такие силы, которые в норме рассматриваются как мешающие процессу обучения, например желание поговорить или стремление к физической активности. Они часто учитывают потребность участников в движении.

Соревнование и сотрудничество. Ряд ИИ содержат элемент соревнования. Таким образом, решаются 2 задачи. Во-первых, желание соперничать направляется в игровое русло, чем создаётся возможность для его открытого проявления. Во-вторых, задействуется энергия, которая, в случае её неиспользования может перегрузить групповой климат скрытым соперничеством.

Особенность ИИ – способность мотивировать участников и вызвать их любопытство. ИИ разделяются по:

- своим целям и задачам, содержанию, ходу и предполагаемым результатам: (методы создания благоприятной атмосферы в коллективе, методы обратной связи, методы поднятия энергетического уровня участников и т. д.);

- количеству участвующих в игре людей;
- глубине интервенции игры;
- нагрузке на участников;
- продолжительности игры;
- средствам общения.

Несмотря на всё многообразие вариантов интерактивных игр, способ их проведения достаточно универсален и основывается на следующем алгоритме.

а) Преподаватель производит подбор конкретной ИИ, которая, по его мнению, может быть эффективной применительно к данной группе и данной теме.

б) Участники знакомятся с предлагаемой ситуацией, проблемой, над решением которой им предлагается поработать, а так же с целью, которую нужно достичь.

в) Преподаватель информирует участников о рамочных условиях (контексте), прави-

лах игры, даёт им чёткие инструкции о том, в каких пределах они могут действовать в процессе игры.

г) Происходит непосредственно процесс игры. В ходе него участники активно взаимодействуют, пытаясь достичь поставленной цели. Игра может состоять из нескольких этапов, преподаватель вправе при необходимости корректировать её ход.

д) По окончании игры, после небольшой паузы, призванной успокоить эмоции, происходит процесс рефлексивного анализа. Здесь участники оценивают произошедшее с позиции участника игры, вместе с тем, стараясь абстрагироваться и проанализировать игру с точки зрения наблюдателя.

е) Процесс анализа начинается с концентрации на эмоциональном аспекте, чувствах, которые испытывали участники в ходе игры и по её окончании. Затем следует переход к содержательному аспекту: как развивалась ситуация, какие действия предпринимали участники, какой конечный результат был получен и т. д.

Любую интерактивную игру можно рассматривать как более или менее структурированную обучающую ситуацию, позволяющую участникам развивать новое понимание себя, формировать новые модели поведения и добывать знания самим.

Литература

1. Величко В. В., Карпиевич Д. В., Кирилук Л. Г. и др. Инновационные методы обучения в гражданском образовании. – Мн.: «Медионт», 2001.

2. Кларин М. В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта // Педагогика. – 2000. – № 7.

3. Кремень М. А., Макаревич Р. А. Методы активного обучения. – Мн.: Академия управления при Президенте Республики Беларусь, 2000.