

ПЛАХОТНЮК Н.П.

канд. пед. наук,
ст. викладач кафедри іноземних мов
і новітніх технологій навчання,
Житомирський державний університет імені Івана Франка
Україна

НАВЧАЛЬНО-ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННЯ У НАВЧАННІ АНГЛОМОВНОГО ПРОФЕСІЙНО ОРІЄНТОВАНОГО СПІЛКУВАННЯ СТУДЕНТІВ ЖУРНАЛІСТІВ

У статті висвітлюється роль навчально-ігрового проектування, його особливості та переваги у навчанні англomовного професійно орієнтованого спілкування студентів журналістів. Також аналізуються шляхи формування монологічного та діалогічного іномовного професійного спілкування. Розглядаються етапи та методи навчання англomовного професійно орієнтованого спілкування засобами навчально-ігрового проектування. Наводяться приклади навчально-ігрових проектів для студентів журналістів. Наголошується важливість самостійної роботи студентів та контролю з боку викладача. Ключові слова: навчально-ігрове проектування, англomовне професійно орієнтоване спілкування, студенти журналісти.

В статье освещается роль учебно-игрового проектирования, его особенности и преимущества в обучении англоязычного профессионально ориентированного общения студентов журналистов. Также анализируются пути формирования монологической иноязычного профессионального общения. Рассматриваются этапы и методы обучения англоязычного профессионально ориентированного общения средствами учебно-игрового проектирования. Приводятся примеры учебно-игровых проектов для студентов журналистов. Отмечается важность самостоятельной работы студентов и контроля со стороны преподавателя. Ключевые слова: учебно-игровое проектирование, англоязычное профессионально ориентированное общение, студенты журналисты.

The article highlights the role of educational playing projecting, its features and benefits of learning English by journalism students to communicate professionally. It also examines the ways of creating dialogical and monological professional foreign language communication. It considers stages and methods of teaching English professionally oriented communication by means of educational playing projecting. The article gives the examples of educational projects for journalism students. The importance of students' independent work and control of the teacher is emphasized. It is stated that the usage of educational playing projecting intensifies the process of learning a foreign language, stimulates further interest in the study and mastery of the subject of future profession. Key words: educational playing projecting, English language professionally oriented communication, journalism students.

Постановка проблеми. Вхідження України в європейський освітній простір вимагає належного рівня володіння іноземною мовою громадянами нашої країни, насамперед англійською. У зв'язку з цим вищі навчальні заклади спрямовані на якісну підготовку спеціалістів, здатних до англійськомовного професійно орієнтованого спілкування. Відбувається активний пошук та впровадження інноваційних підходів та технологій до професійної підготовки спеціалістів з орієнтацією на міжнародне партнерство. Зокрема, останні роки активним є впровадження технології навчально-ігрового проектування у процес навчання студентів англійськомовного професійно орієнтованого спілкування.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемі професійно спрямованої іноземномовної комунікації присвячені роботи С. Коломієць, Л. Котлярової, О. Тарнопольського, М. Колеснікової, О. Полякової та ін. Використання матеріалів засобів комунікації та іноземномовних періодичних видань розглядаються у працях Н. Сасенко, В. Усатої, О. Федорової, І. Чемерис та ін. Навчально-ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія досліджувалась М. Воровкою, Т. Качеровською, П. Щербанем та ін. Разом з тим, слід зауважити, що роль навчально-

ігрового проектування у навчанні англомовного професійно орієнтованого спілкування студентів журналістів спеціально не розглядалась.

Формулювання цілей статті. Тому метою нашої статті є висвітлення ролі навчально-ігрового проектування у навчанні англомовного професійно орієнтованого спілкування студентів журналістів.

Виклад основного матеріалу. Навчання англомовного професійно орієнтованого спілкування спрямоване на підготовку майбутніх фахівців, які спроможні використовувати іноземну мову як інструмент професійної діяльності, розвитку та професійного пізнання. Сфера англомовної професійної підготовки майбутніх журналістів охоплює процес пошуку та обробки професійно значущої інформації, роботу з зарубіжними ЗМІ, які є переважно англомовними, автентичними періодичними виданнями. Важливою частиною такої підготовки є також участь у міжнародних конференціях та семінарах для забезпечення розуміння та обміну інформацією при обговоренні проблем професійного характеру. Крім того, значна частина майбутніх журналістів мріє працювати зарубіжними кореспондентами.

Іншомовне професійно орієнтоване спілкування розглядається як найважливіша умова професійної компетенції майбутніх фахівців. При цьому у наукових працях вирізняють монологічну та діалогічну форми особистісного спілкування [1, 2]. Монологічне мовлення визначається як розгорнуте висловлювання однієї людини, що складається з певних фраз, які мають лінгвістичний і логічний зв'язок. Воно займає важливу сферу професійної діяльності журналістів і проявляється у різних усних виступах, таких як репортаж, коментар, кореспонденція тощо. Виділяють певні лінгвістичні вміння, якими мають володіти майбутні журналісти: безперервність, зв'язність та розгорнутість фраз, логічність, інформативність, тематична відповідність, контекстуальність [3].

Від якості монологічного мовлення журналістів залежить їх успіх у професійній діяльності та подальше професійне зростання.

Навчання монологічного мовлення відбувається у три етапи: 1) об'єднати зразки мовлення рівня фрази в одну понадфразову єдність, 2) самостійно будувати висловлювання понадфразового рівня, 3) створювати монологічні висловлювання текстового рівня різних функціонально-сміслових типів мовлення, включаючи своє особистісне бачення ситуації, фактів чи подій, аргументуючи власну точку зору [1].

Окрім монологічного мовлення майбутнім журналістам необхідно оволодіти й іншомовним діалогічним мовленням, що має наступні особливості: швидкий обмін репліками без попереднього їх обмірковування, лаконічність, чіткість реплік, їх ситуативна залежність, певна шаблонність реплік, важливість інтонації, тембру тощо [4, с. 70-71].

Навчання іншомовного діалогічного мовлення також здійснюється поетапно: 1) підготовчий етап (навчання реплікування), 2) оволодіння мікро діалогом, 3) уміння вести діалоги різних функціональних типів. Відповідно до етапів виконуються різні види вправ від умовно-комунікативних рецептивно-репродуктивних до комунікативних рецептивно-продуктивних [5, с. 19-22].

З метою ефективного навчання монологічного та діалогічного іншомовного професійно орієнтованого мовлення студентів журналістів за доцільне вважаємо використання інтерактивних дидактичних технологій, таких як навчально-ігрове проектування.

Навчально-ігрове проектування визначається як особистісно орієнтована інтерактивна дидактична технологія, що інтегрує методи й засоби навчальної, проектувальної та ігрової діяльності з метою забезпечення ефективності іншомовної підготовки майбутніх спеціалістів. Процесуальність технології навчально-ігрового проектування полягає у створенні студентами ігрового проекту відповідно до його основних етапів

під керівництвом викладача. Ця технологія має значні переваги у порівнянні з іншими інноваційними дидактичними технологіями, а саме:

- у процесі створення ігрового проекту по новому, творчо вирішуються навчальні задачі;

- у підготовці та розробці проекту студент виступає активним суб'єктом навчальної діяльності, викладач посідає місце керівника, консультанта;

- у процесі роботи над проектом студенти оволодівають необхідними знаннями, вміннями, навичками, відбувається розвиток аналітичних, комунікативних та дослідницьких здібностей, критичного мислення, перебудова мотиваційної сфери;

- у навчально-ігровому проектуванні важливе місце займають контрольно-оцінні процеси й особливо рефлексія власної діяльності з боку студента;

- результативність навчально-ігрового проектування певною мірою залежить від ефективної взаємодії викладача та студентів.

Особливість використання ігрового проектування у навчанні англomовного професійно орієнтованого спілкування студентів журналістів полягає в тому, що вони вивчають іноземну мову у процесі розв'язання проблемно-пошукових професійно орієнтованих завдань з опорою на наявні фахові та мовні знання. Окрім того, це стимулює до самостійного пошуку та засвоєння нової необхідної фахової та мовної інформації, якої не вистачає під час вирішення окреслених задач. У процесі навчально-ігрового проектування студенти мають можливість продемонструвати власні творчі, нестандартні шляхи застосування своїх знань та умінь у нових умовах.

Створення середовища творчого пошуку забезпечує реалізацію творчого потенціалу майбутніх фахівців, пошукову активність, оволодіння формами та методами розвивального та проблемного характеру. Формування критичного мислення актуалізується на основі

альтернативних поглядів та концепцій, які пропонуються та розробляються в процесі навчально-ігрового проектування.

Окрім досягнення дидактичних та методичних цілей використання іноземної мови на всіх етапах створення та реалізації навчально-ігрових проектів дозволяє підвищити мотивацію студентів до вивчення професійно орієнтованої англійської мови, оскільки створює умови для реального мовного середовища, що в свою чергу формує потребу спілкування іноземною мовою.

Навчання англomовного професійно орієнтованого спілкування засобами навчально-ігрового проектування відбувається поетапно. На першому (підготовчому етапі) викладач стимулює студентів до постановки мети та завдань навчально-ігрового проекту. Для цього викладач задає проблемні питання або наводить приклади з елементами дискусії. Також на цьому етапі студенти розподіляються на групи для роботи над проектом, оголошуються критерії оцінювання їх пошуково-творчої діяльності, здійснюється генерування ідей для реалізації визначених завдань.

Другий етап навчально-ігрового проектування характеризується виконанням студентами рецептивних, репродуктивних, продуктивних комунікативних вправ, спрямованих на формування мовленнєвих умінь, необхідних для збору, аналізу та переробки проектної інформації (діалогічне, монологічне мовлення, аудіювання, письмо). Використання таких методів як інтерв'ю, бесіда, аналіз існуючих рішень, матриця ідей, аналіз конкретних ситуацій (case-study) є пріоритетними на цьому етапі.

Презентація, аналіз, обговорення та оцінка проектної діяльності проводиться на заключному занятті з теми (третій етап). Презентація проекту складається з короткого представлення, вступу, подання основного змісту відповідно плану, підведення підсумків, запитання та відповіді. Важливою на цьому етапі, на наш погляд, для розвитку

рефлексивних умінь та критичного мислення є оцінювання навчально-ігрових проектів іншими групами та самооцінка.

Наведемо приклади навчально-ігрових проектів, які виконувались студентами журналістами 3 курсу під час викладання дисципліни „Англійська мова професійного спрямування”. Так, при вивченні теми „Media training” майбутні фахівці працювали над проектом „Journalism education in different countries of the world”. Кінцевим продуктом такого проекту була мультимедійна презентація групами з 3-4 чоловік освітньої журналістської системи різних країн (Великобританії, США, України, Німеччини).

На першому етапі викладач та студенти сформулювали мету та завдання проектної діяльності, розподілились на групи та провели мозковий штурм для визначення шляхів реалізації проектних завдань. Також були оголошені критерії оцінювання навчально-ігрових проектів (повнота реалізації поставлених завдань, залучення знань з інших галузей, активність кожного члена групи, правильність англомовних навичок, культура мовлення, уміння відповідати на питання опонентів, естетичне оформлення результатів проекту).

Для досягнення ефективних результатів, намічених цілей навчально-ігрового проектування при формуванні проектних груп та розподілі ролей викладачу необхідно знати та використовувати індивідуальні особливості різних типів студентів, які характеризуються певними рисами поведінки та способом пізнання. Серед них виділяють: активістів, які прагнуть пізнавати щось нове, отримати інноваційний досвід, проявляють ініціативу, займають активну позицію; мислителів, які схильні до аналізу отриманої інформації, пошуку власних підходів, самостійних рішень та люблять мати запас часу для вироблення рішення; теоретиків, які мають логічне мислення та методичність, поступово просуваються до вирішення проблеми, надають перевагу побудові моделей і систем, концептуальному осмисленню проблеми; прагматиків, які при аналізі ситуації відразу

намагаються знайти практичне рішення, не схильні до теорії, люблять експериментувати, шукають нові підходи, ідеї [0, с. 62]. У розробці навчально-ігрових проектів ми намагались врахувати визначені типи студентів, формуючи проектні групи таким чином, щоб у кожній були активісти, мислителі, теоретики та прагматики.

Наступний етап навчально-ігрового проекту характеризується виконанням студентами рецептивних, репродуктивних, продуктивних комунікативних вправ, спрямованих на формування мовленнєвих умінь, необхідних для збору, аналізу та переробки проектної інформації (діалогічне, монологічне мовлення, аудіювання, письмо). На цьому етапі використовуються такі методи як інтерв'ю, бесіда, аналіз існуючих рішень, матриця ідей, аналіз конкретних ситуацій (case-study) та інші.

Прикладом рецептивно-продуктивної комунікативної вправи може бути наступна: Read the interview with the graduates of City University London and write out the expressions they used to tell how the studying at the journalism department helped them to find a good job. Use these expressions to talk about your studies.

Подальшою продуктивною вправою на розвиток діалогічного професійно спрямованого мовлення є: Conduct an interview with graduates of your department and ask them the questions mentioned in the dialogue above. Tell about your survey in class.

Цікавою для студентів є робота з методом аналізу конкретних ситуацій як самотійно так і в групах: Look at the basic principles of journalism education in one of the British universities. Which of them do you consider the most important? Give your grounds. Compare these principles with the learning model at your department.

a) Encourage students to make decisions of style, structure and content by creating a learning atmosphere where students will actively practice critical thinking and decision making.

- b) Stimulate students to search points of view and to investigate different sources of information in their decision making.
- c) Ensure students have a free, robust and active expression of their ideas without prior review or restraint.
- d) Emphasize the importance of accuracy, balance and clarity in all aspects of news gathering and reporting.
- e) Demonstrate trust in students as they carry out their responsibilities by encouraging and maintaining them in a caring learning environment.
- f) Convince students that it is necessary to use sources of legal information.
- g) Advise, not act as decision makers.
- i) Show professional and personal integrity in situations which might be construed as potential conflicts of interest.
- j) Advise students to avoid deceptive practices in all kinds of publication work.
- k) Provide effective communicative skills by continuously updating knowledge of media education.

Також студенти працювали і над такою вправою: Look at the programs offered by 3 top universities for studying journalism in Great Britain. Choose the University you'd like to study at if you had a possibility. Explain your choice.

За допомогою методу „аналіз конкретних ситуацій” відбувається формування аналітичних умінь та навичок, самостійного прийняття рішення, розвиток творчого мислення, комунікативної компетентності, встановлення причинно-наслідкових зв'язків.

На завершальному етапі навчально-ігрового проектування проводиться презентація, оцінка, аналіз та обговорення запропонованих проектів.

Ще один навчально-ігровий проект, який розроблявся студентами журналістами пов'язаний із темою „News Agencies”. Майбутні фахівці мали вибрати одне із світових інформаційних агентств та представити інформацію про нього, включаючи історію агентства, інформаційні

послуги, які воно надає, можливості навчання, принципи роботи, керівний склад. Завдання формулювалось таким чином: Use different materials you have access to and make up a presentation in groups about the international news agencies. Include the following points: history, commercial services, support and training, foundation, principles of work, board of directors. Робота у проекті дозволяє ввести та засвоїти нову, професійно орієнтовану лексику у цікавій формі, провести іншомовний аналіз і синтез здобутої інформації, розширити запас активної лексики професійного спрямування, активізувати мовленнєві навички.

Самостійна робота студентів у процесі навчально-ігрового проектування займає значну частку запланованого навчального часу. Для успішного здійснення самостійної роботи необхідно дотримуватись певних вимог: усвідомлення індивідуального підходу до кожного студента, що створить можливість розкрити себе як особистість і сприятиме його професійному зростанню; визначення і розуміння цілей власної діяльності; надання викладачем методичних рекомендацій та консультацій; контроль і оцінка процесу та результатів діяльності студентів.

Необхідно зауважити, що під час розробки навчально-ігрових проектів викладач здійснює контроль навчально-проектувальної діяльності студентів. Педагогічний контроль виконує ряд функцій: діагностичну, навчальну, розвивальну та виховну. Що стосується навчально-ігрового проектування, то діагностична функція полягає у виявленні рівня знань, умінь і навичок студентів до початку навчально-ігрового проектування, що дає змогу визначитись із завданнями ігрового проекту, допомагає у розподілі ролей та окресленні групової взаємодії. Навчальна функція спрямована на активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів у ході навчально-ігрового проектування, виявлення рівня засвоєння навчального матеріалу та оцінку результатів проектної діяльності. Розвивальна та виховна функції мають на меті формування у студентів

творчого, суб'єктного ставлення до процесу навчання, отримання знань, активної життєвої позиції та розвитку індивідуальних здібностей.

Варто зазначити, що, як і будь-яка технологія, навчально-ігрове проектування має певні недоліки, а саме: студенти не знаходять спільної мови під час роботи над проектом чи мають різні підходи до його розробки; деякі учасники надають перевагу індивідуальній формі роботи й претендують на власний проект; не завжди групи можуть завершити роботу над проектом вчасно, що знижує мотивацію; іноді презентаторам від груп не вдається довести переваги проекту через погано розвинені комунікативні вміння та презентаційні навички. Проте значимість технології визначається перш за все позитивними ефектами, які мають навчальний результат: ігрове проектування розвиває навички спільної діяльності, навчає співпраці; забезпечує розвиток індивідуальної та колективної відповідальності; робота над проектом розвиває аналітичні, прогностичні, дослідницькі та креативні здібності; під час захисту проектів формуються презентаційні вміння, комунікативна компетентність учасників [0, с. 61].

Таким чином, використання навчально-ігрового проектування у навчанні студентів англomовного професійно орієнтованого спілкування сприяє активному засвоєнню навчального матеріалу, оптимізує процес навчання, інтенсифікує процес вивчення іноземної мови, стимулює подальший інтерес до вивчення предмету та оволодіння майбутньою професією.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у розробці спецкурсу з використання інноваційних технологій у професійній підготовці майбутніх журналістів.

Література:

1. Пассов Е.И. Ситуация, тема, социальный контакт / Е. И. Пассов // Общая методика обучения иностранным языкам. – М.: Русский язык, 1991. – С. 162 – 173

2. Сура Н.А. Навчання студентів університету професійно орієнтованого спілкування іноземною мовою: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Н.А. Сура; Луган. нац. пед. ун-т ім. Т.Шевченка. — Луганськ, 2005. — 20 с.
3. Коновальчук С.А. Лінгвістичні аспекти професійного англомовного спілкування студентів факультету журналістики [Електронний ресурс] / С. А. Коновальчук // Вісник Львівського державного університету безпеки життєдіяльності. — 2011. — № 5(2). — С. 143-148. — Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Vldubzh_2011_5\(2\)_26.pdf](http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Vldubzh_2011_5(2)_26.pdf)
4. Бацевич Ф.С. Основи комунікативної лінгвістики / Ф.С. Бацевич. — К.: Видавничий центр «Академія», 2004. — 344 с.
5. Черниш В.В. Навчання іншомовного діалогічного мовлення в аспекті компетентнісного підходу / В. В. Черниш // Іноземні мови. — 2012. — № 4. — С. 11-27. — Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/im_2012_4_4.pdf
6. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова ; под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. — [3-е изд., испр.]. — М. : Издательский центр „Академия”, 2008. — 368 с.
7. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение : учебное пособие для студентов высших учебных заведений / А. П. Панфилова. — М. : Издательский центр „Академия”, 2009. — 192 с.

Literature:

1. Passov E.I. Situatsiya, tema, sotsialnyi kontakt / E. I. Passov // Obschaya metodika obucheniya inostrannyim yazykam. — M.: Russkiy yazyk, 1991. — S. 162 – 173
2. Cura N.A. Navchannya studentiv universitetu profesiyno orientovanogo spilkuvannya inozemnoyu movoyu: Avtoref. dis. ... kand. ped. nauk: 13.00.04 / N.A. Sura; Lugan. nats. ped. un-t im. T.Shevchenka. — Lugansk, 2005. — 20 s.
3. Konovalchuk S.A. Lingvistichni aspekti profesiynogo anglomovnogo spilkuvannya studentiv fakultetu zhurnalistiki [Elektronniy resurs] / S. A.

Konovalchuk // Visnik Lvivskogo derzhavnogo universitetu bezpeki zhittediyalnosti. – 2011. – 5(2). – S. 143-148. – Rezhim dostupu: [http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Vldubzh_2011_5\(2\)___26.pdf](http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Vldubzh_2011_5(2)___26.pdf)

4. Batsevich F.S. Osnovi komunikativnoyi lingvistiki / F.S. Batsevich. – K.: Vidavnicхий tsentr «Akademiya», 2004. – 344 s.

5. Chernish V.V. Navchannya inshomovnoho dialogichnogo movlennya v aspekti kompetentnisnogo pidhodu / V. V. Chernish // Inozemni movi. – 2012. – 4. – S. 11-27. – Rezhim dostupu: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/im_2012_4_4.pdf

6. Panfilova A. P. Igrovoe modelirovanie v deyatelnosti pedagoga : ucheb. posobie dlya stud. vyissh. ucheb. zavedeniy / A. P. Panfilova ; pod obsch. red. V. A. Slastenina, I. A. Kolesnikovoy. – [3-e izd., ispr.]. – M. : Izdatelskiy tsentr „Akademiya”, 2008. – 368 s.

7. Panfilova A. P. Innovatsionnyie pedagogicheskie tehnologii: Aktivnoe obuchenie : uchebnoe posobie dlya studentov vyisshih uchebnyih zavedeniy / A. P. Panfilova. – M. : Izdatelskiy tsentr „Akademiya”, 2009. – 192 s.