

внутрішній світ дитини. **Подальшу** свою роботу ми вбачаємо у розробці складових професійно ціннісної компетенції майбутнього вчителя.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Равен Дж. Педагогическое тестирование: Проблемы, заблуждения, перспективы / Пер.с англ. – М., 2001. – 142 с.
2. Слостенин В.А. Формирование личности советской школы в процессе профессиональной подготовки. – М.: Просвещение, 1976. – 160 с.
3. Маркова А.К. Психология профессионализма. – М.: 1996. – 308 с.
4. Хоружа Л.Л. Етична компетентність майбутнього вчителя початкових класів: Теорія і практика. – К.: Преса України, 2003. – 320 с.
5. Слостенин В.А., Г.И. Чижакова. Введение в педагогическую аксеологию. – М.: Академия, 2003. – 192 с.
6. Пометун О.І. Теорія та практика послідовної реалізації компетентісного підходу в досвіді зарубіжних країн / Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи. – К., 2004. – С.16-25.

УДК 371.382

Н.В. Слюсаренко

ГРА ТА ЇЇ ВИКОРИСТАННЯ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

У статті на основі аналізу психолого-педагогічної та методичної літератури представлена авторська класифікація педагогічних ігор та проаналізовані можливості використання ігрової діяльності під час підготовки майбутніх учителів.

The author's classification of pedagogical games is given in the article according to the analysis of psychological and pedagogical literature. The possibilities of using playing activity in the process of preparing of future teachers are analyzed in the article.

У системі підготовки майбутніх учителів особливе місце має посідати ігрова діяльність, яка містить значні можливості для формування особистості педагога. Великі можливості гри визначаються головним чином тим, що вона виросла на основі практичної діяльності людей. З одного боку, гра відображає прогрес суспільства, являючи собою засіб передачі накопиченого досвіду від покоління до покоління, з іншого – надає можливість особистості впливати на оточуюче середовище.

На необхідність використання ігрової діяльності у процесі формування особистості вказували ще класики античної педагогіки (Платон, Аристотель, Квінтіліан та інші) та видатні педагоги минулого (Я.А.Коменський, Дж.Локк, Ж.Ж.Руссо, Й.-Г.Песталоцці, Ф.Фребель, Р.Оуен та інші), які не тільки визнавали виховне значення гри, але й вказували на необхідність педагогічного керівництва нею.

Розробка теорії гри у зарубіжній педагогіці почалася у ХІХ столітті і пов'язана з іменами В.Вундта, Г.Спенсера, Ф.Шиллера. Основоположником дидактичної гри став Ф.Фребель, який першим кваліфікував гру як педагогічне явище і довів, що вона може виконувати навчальні завдання. Популяризаторами використання гри у навчанні були М.Монтесорі і Д.Колоцца.

У російській педагогіці перші згадки про виховну цінність гри з'явилися у другій половині ХVІІІ століття (І.І.Бецький, М.І.Новиков та інші), а в другій половині ХІХ століття почала формуватися прогресивна теорія гри (П.П.Блонський, П.Ф.Каптерев, П.Ф.Лесгафт, А.І.Сікорський, К.Д.Ушинський та інші), яка згодом отримала наукове обґрунтування у працях С.Л.Рубінштейна, Л.С.Виготського, В.В.Давидова, О.М.Леонт'єва, Д.Б.Ельконіна та інших психологів і педагогів.

Досліджували ігрову діяльність та її вплив на формування особистості З.М.Богуславська, В.М.Букатов, А.С.Газман, Т.Н.Доронова, Р.І.Жуковська, А.В.Запорожець, М.В.Кларін, Р.М.Миронова, В.В.Петрусинський, А.І.Ткаченко, А.П.Усова, С.Г.Якобсон та багато інших науковців.

Разом із тим більшість наукових розвідок присвячена дослідженню впливу ігрової діяльності на дітей дошкільного і шкільного віку, тоді як гра активізує роботу мислення людини у будь-якому віці, а емоції, які виникають при цьому, не лише оптимізують її протікання, а також спонукають особистість до розвитку.

З огляду на це метою даної статті стало виявлення можливостей використання ігрової діяльності під час підготовки майбутніх учителів.

Зауважимо, що в більшості сучасних психолого-педагогічних досліджень гра розглядається як джерело творчих сил, розвитку і самореалізації особистості та як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності.

Д.Б. Ельконін підкреслює, що гра виступає як засіб пізнання, як засіб розвитку поведінки людини, її розумових дій та мотиваційно-споживацької сфери. Тобто, гра виконує і навчальну, і виховну, і розвиваючу функції. Беручи до уваги, що суть педагогічного процесу – це єдність процесів навчання, виховання та розвитку, можна зробити висновок, що використання ігор цілком відповідає завданням цілісного педагогічного процесу будь-якого навчального закладу.

Ігрова діяльність надає можливість використовувати здобуті знання, „вступати” у різні стосунки при вирішенні ситуації, взятої з реального життя або змодельованої у грі, завдяки чому збагачується соціальний досвід людини, розвиваються здібності, формується особистість.

Науковцями зроблено чимало спроб класифікувати таке явище як гра. Велика кількість різноманітних класифікацій виникла тому, що ігри з однаковими правилами, інформаційною базою можна використовувати з різною метою. Класифікацію ігор розуміють як створення порядків ігор на основі принципових і загальних ознак та закономірних зв'язків між ними. Будь-яка класифікація базується на видових ознаках об'єктів. Часом вид співвідносять з рангом, розрядом, типом. Л.Г.Тишевська, аналізуючи наявні класифікації, зазначає: „К.Гросс розділяв ігрові явища на чотири групи: бойові, любовні, імітаційні, соціальні. Це за ідеєю соціальної діяльності. Англійська дослідниця ігор А.Гомм поділяє ігри, побудовані на „ловкості й удачі”. У середині 30-х років у СРСР В. Всеволодський-Герн-Гросс увесь світ ігрових явищ розбив на три основних формальних види: ігри драматичні, спортивні та орнаментальні. Системний підхід до класифікації, зроблений Є.Добринською та Е.Соколовим. Вони розрізняють ігри за їх направленістю” [9: 16].

Беручи до уваги наявні у психолого-педагогічній літературі класифікації ігор, науковець пропонує в основу класифікації покласти людську діяльність, яку ці ігри відображають, і поділяє їх на:

1. Фізичні та психологічні ігри і тренінги: рухливі, експромтні, вивільняючі, лікувальні.

2. Інтелектуально-творчі: дидактичні; будівничі, трудові, технічні; електронні, комп'ютерні, ігри-автомати; ігрові методи навчання.

3. Соціальні ігри: сюжетно-рольові, ділові.

4. Комплексні.

Науковці виділяють також два типи ігор:

– ігри з фіксованими, відкритими правилами (більшість дидактичних, пізнавальних, рухливі ігри, інтелектуальні, музичні, ігри-атракціони);

– ігри з прихованими правилами (сюжетно-рольові ігри, у яких правила приховані у нормах поведінки конкретних соціальних ролей).

На думку Л.К.Грицюк, Л.А.Завацької, О.С.Семенова, серед багатьох існуючих класифікацій ігор практичний інтерес мають дві: за мотиваційними і за змістовно-

процесуальними критеріями. Перша з них акцентує увагу на об'єктах впливу гри і поділяє їх на:

- 1) психо-чуттєві (сенсорні), які сприяють розвитку гостроти сприймання, мислення і пізнання навколишнього світу, що є основою для набуття знань, умінь;
- 2) рухові – здійснюють тілесний розвиток людини, формують такі необхідні фізичні якості, як: спритність, гнучкість, силу, швидкість, координацію рухів;
- 3) соціальні – сприяють соціалізації особистості у процесі спілкування, виконанню необхідних правил, виробленню моральних рис;
- 4) розважальні – сприяють відпочинку, емоційному задоволенню, естетичній насолоді.

Друга класифікація базується на змісті та способах проведення ігор. За нею ігри поділяються на такі види: рухливі; малорухливі; інтелектуальні; музичні; сюжетно-рольові; забави, атракціони; конкурси тощо [3].

Різноманітна діяльність під час гри дозволяє виділити також ігри дозвілля, в які люди грають за власним бажанням, з власної ініціативи та ігри педагогічні, які використовують педагоги з метою розв'язання конкретних навчально-виховних завдань.

Педагогічні ігри (дидактичні та творчі) роблять процес навчання цікавим і захоплюючим. Вони найчастіше вводяться в інші види діяльності, будучи їхньою емоційною основою. Такі ігри виконують гносеологічну, ідеологічну, соціологічну, психологічну та дидактичну функції [5].

Дидактична гра – це ігрова форма навчання, у якій одночасно діють два початки: навчальний, пізнавальний та ігровий, захоплюючий. Вона має свою стійку структуру, що відрізняє її від будь-якої іншої діяльності. Основні структурні компоненти дидактичної гри: ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичні завдання, обладнання, результат гри. Така гра має чітко визначну мету.

Ігровий задум відображено, як правило, у назві гри. Він закладається у дидактичне завдання, яке треба вирішити у навчальному процесі. Ігровий задум часто виступає у вигляді запитання, що проектує хід гри, або у вигляді загадки. У будь-якому випадку він надає грі пізнавального характеру, висуває до учасників гри відповідні вимоги відносно знань.

Виконання ролей вимагає творчого пошуку, активізації мислення під час вирішення проблемних ситуацій.

Етапи гри відповідають етапам навчального заняття. У більшості випадків це актуалізація опорних знань, вивчення нового матеріалу, закріплення вивченого, перевірка знань.

Кожна дидактична гра має свої правила, які обумовлюють порядок дій та поведінку учасників у ході гри, допомагають створенню на занятті робочої атмосфери. Правила гри розробляють відповідно мети заняття та індивідуальних особливостей учасників. Тим створюються умови для розвитку самостійності, наполегливості, творчості. Крім цього, правила гри виховують вміння керувати своєю поведінкою, підкорятися вимогам колективу.

Суттєвою частиною дидактичної гри є ігрові дії, які здійснюються за правилами гри, активізують пізнавальну діяльність учасників, надають їм можливість виявити свої здібності; використати знання, вміння та навички для досягнення мети, визначеної грою.

У більшості випадків ігрові дії здійснюються після усного вирішення завдань. Керуючи грою, викладач за необхідності активізує її хід, використовуючи різноманітні прийоми, підтримує інтерес до гри, допомагає. Ігрові дії учасників – це швидкі відповіді на запитання, виконання практичних завдань, уважне спостереження за відповідями своїх товаришів тощо.

Основою дидактичної гри є її пізнавальний зміст, тобто: засвоєння нових знань, формування вмінь та навичок.

У фіналі гри оголошується результат, який надає їй завершеність.

Усі структурні компоненти гри пов'язані між собою. Без ігрового задуму та ігрових дій, без правил дидактична гра неможлива, вона перетворюється у виконання вказівок,

вправ. Тому викладачеві готуючись до такого заняття варто скласти порядок проведення гри, визначити час, протягом якого вона буде відбуватися, врахувати рівень знань та вікові особливості студентів, реалізувати міжпредметні зв'язки. Поєднання всіх елементів гри та взаємозв'язок між ними підвищують організованість гри, її ефективність, призводять до бажаного результату.

Ефективність використання ігор на різних етапах заняття різна. Так, під час засвоєння нових знань можливості дидактичної гри значно поступаються традиційним формам навчання. Тому ігрові форми проведення занять частіше використовують для перевірки результатів навчання, формування у студентів професійних умінь та навичок.

Визначення місця дидактичної гри у структурі заняття та поєднання елементів гри і навчання залежить від правильного розуміння педагогами функцій дидактичних ігор та їх класифікації (навчальні, контрольні, узагальнюючі), від вміння використовувати їх відповідно до дидактичних завдань заняття.

Організація дидактичних ігор вимагає такого:

- правила повинні бути зрозумілими для всіх учасників;
- треба, щоб зміст вимагав розумової діяльності учасників, активізував їх пізнавальну діяльність;
- дидактичний матеріал, що використовується, має бути зручним;
- облік результатів варто вести у відкритій, зрозумілій формі;
- якщо під час заняття використовують декілька ігор, то чергують легкі і більш складні за змістом;
- ігрова діяльність має бути раціональною, тобто відповідати почуттю міри;
- гру обов'язково треба закінчити під час заняття і підвести підсумки, адже тільки у такому випадку вона матиме позитивний результат.

Якщо дидактичні ігри допомагають засвоїти навчальний матеріал, то творчі спрямовані на розвиток у студентів творчого потенціалу, оволодіння прийомами та засобами творчої діяльності. Під час творчої гри вирішують творчу задачу, формують одне або декілька адекватних задумів її вирішення.

Ігрова форма вирішення творчих задач має значні переваги: цікавість, підвищення пізнавальної мотивації, змагальність і співробітництво; надає можливості для розвитку творчих здібностей особистості.

Творча гра поєднує у собі ігрову, навчальну та професійну діяльність, що виражається у співвідношенні творчого і достовірного. Достовірною є задача, яку потрібно вирішити, засоби та прийоми її розв'язання, спілкування між учасниками під час гри, емоції. Виконання ролі – творчій процес. У будь-якій творчій грі розподіл і виконання ролей найбільш значний та складний психологічний етап. Творчі педагогічні ігри містять значні можливості для самовираження людини через роль. Виконуючи ролі, студенти перебувають у творчому пошуку, знаходять принципове вирішення творчих завдань.

Одним з найважливіших психолого-педагогічних принципів є гнучка зміна ролей, яка дозволяє навіть під час вирішення однієї задачі спробувати виконати декілька ролей. Роль допомагає глибоко осмислювати задачу, формує способи її постановки та вирішення. Гнучка зміна ролей допомагає кожному із учасників гри випробувати всі точки зору, рівні та підходи до вирішення ігрового завдання і, як наслідок, до глибокого розуміння суті та методів творчості [6].

Вершиною еволюції ігрової діяльності є сюжетна або рольова гра („уявна ситуація” за термінологією Л.С. Виготського) [4: 5].

Специфіка рольової гри в тому, що умови і способи розвитку ситуації, яка моделюється, є відносно нестандартними. Ці ігри дають простір для творчої уяви, дозволяють студентам розвивати ситуацію залежно від особистісних можливостей, від наявного досвіду, від якостей виконавця ролі. Рольова гра сприяє актуалізації цих якостей, стимулює гармонійний розвиток особистості.

В останні десятиліття популярними стали симуляційні ігри (лат. *simulare* – прикидатися), у ході яких студенти відтворюють ситуації реального життя та порівнюють свої дії з діями інших людей (фахівців) [8].

В.В.Петрусинський серед нових ігрових форм виділяє психотехнічні ігри і соціально-психологічний рольовий тренінг. Психотехнічні ігри являють собою процедури групового розучування вправ, спрямованих на розвиток різноманітних психічних функцій: уваги, пам'яті, уваги, емпатії тощо. Соціально-психологічний рольовий тренінг спрямований на вирішення внутрішніх конфліктів індивідуума під час відпрацювання навичок виконання тих чи інших соціальних функцій. Так, наприклад, перебування в ролі „начальника”, „лідера”, „зірки” примушує учасників гри відчувати, пережити своєрідність тієї чи іншої ролі, вийти за межі стереотипів, що склалися, набути певний досвід [4].

Існують різні модифікації рольової гри: сюжетно-рольові ігри, ділові, організаційно-діяльнісні, ситуативно-рольові (ігровий тренінг) та інші. Так, Н.М. Михайлова розглядає орієнтаційно-рольові ігри і наводить схему моделі таких ігор на основі аналізу рольових ігор, яка складається із смислових блоків: соціологічного, ігротехнічного, ігрової взаємодії, колективного аналізу, блоків педагогічного конструювання гри і педагогічного управління соціальною орієнтацією у грі. На основі створеної моделі нею були запропоновані варіанти проведення орієнтаційно-рольових ігор з метою забезпечення можливостей пізнання учасниками гри деяких особливостей суспільних відносин шляхом включення їх у ігрові ситуації та формування у них моральної поведінки. Назва гри, орієнтаційно-рольова, підкреслює її функціональну сторону (соціальна орієнтація) і спосіб реалізації функції (рольова взаємодія) [7]. Сюжетно-рольові ігри найчастіше розподіляються на рольові, ігри-драматизації та режисерські.

Серед дидактичних ігор одні науковці виділяють такі: інтелектуальні, пізнавальні, рухливі, гру-працю. Інші поділяють дидактичні ігри на ділові, рольові, ігри-драматизації [14].

У психолого-педагогічній літературі наведена велика кількість різноманітних класифікацій ігор. Так, наприклад, класифікацію ділових ігор знаходимо у працях А.А.Балаєва, С.А.Габрусевича, Г.А.Зоріна, В.Р.Прауде, А.М.Смолкіна та ін.

А.А.Балаєв виділяє п'ять модифікацій ділової гри: імітаційні ігри, операційні ігри, виконання ролей, метод інсценування, психодрама і соціодрама [2].

А.М.Смолкін поділяє ділові ігри за призначенням; характером ситуацій, що моделюються; за способом передавання та обробки інформації; за характером ігрового процесу тощо [12].

О.Г.Хоменко пропонує поділити навчальні ділові ігри профорієнтаційного змісту відповідно до основних дидактичних завдань на чотири типи:

1. Ігри „Знавці”. Основне дидактичне завдання – засвоєння базових професійних знань.

2. Ігри „Умільці”. У дидактичному плані спрямовані на оволодіння професійними навичками і вміннями діяти в стандартних ситуаціях.

3. Ігри „Шукачі”. У дидактичному аспекті здійснюють перенесення знань і умінь в нестандартні ситуації, засвоєння творчого досвіду.

4. Ігри „Професіонали”. Їх дидактичне завдання – комплексне застосування професійних умінь у ситуаціях, максимально наближених до виробничих [13].

В.Р.Прауде, досліджуючи проблеми використання ділових ігор у навчальному процесі, розробив найбільш повну, на нашу думку, класифікацію ділових ігор та запропонував напрямки їх використання. Він поділяє ділові ігри на п'ять груп:

1) за характером ситуацій, що моделюються: гра з суперником, гра з природою, гра-тренування;

2) за характером ігрового процесу: гра-протидія, гра-взаємодія, гра-змагання;

3) за способом передавання та обробки інформації: ігри з використанням звичайних засобів зв'язку і звичайних носіїв інформації, ігри з використанням автоматизованих навчальних приладів (запрограмовані ігри);

4) за динамікою процесів, що моделюються: ігри з обмеженою кількістю ходів, ігри з необмеженою кількістю ходів, ігри, що розвиваються самостійно;

5) із урахуванням часу моделювання: ігри з масштабом часу, ігри без масштабу часу [10].

Організація на заняттях ділових ігор відповідає потребам майбутніх учителів у застосуванні своїх знань на практиці, сприяє розвитку їх професійних здібностей. В основу сценарію ділової гри покладають явище, проблему, яка має значну кількість підходів (теоретичних, практичних), обумовлених різними позиціями особистості.

Суть ділової гри полягає у відтворенні певної професійної ситуації у її стандартизованому вигляді та пошуку оптимальних напрямків розвитку та шляхів вирішення даної ситуації. Слід зазначити, що в ході ділової гри розробляється кілька варіантів розв'язання будь-якої проблеми, проводиться оцінка кожного з них, приймається рішення і визначається механізм його реалізації.

Будь-яка гра спрямована на розвиток особистості студента. Так, в інтелектуальних іграх треба швидко прийняти правильне рішення в нестандартній ситуації, у сюжетно-рольових – придумати, зобразити тощо.

На основі аналізу відомостей про педагогічні ігри, вміщених у психолого-педагогічній літературі, нами була розроблена їхня класифікація, представлена на рисунку 1.

Вважаємо за необхідне навести наші міркування стосовно цієї класифікації. На нашу думку, чіткої грані між дидактичними і творчими іграми провести не можна. А тому розподіл педагогічних ігор на дидактичні та творчі – умовний, адже будь-яка гра передбачає творчість. Тобто всі ігри можна віднести до творчих у тій чи іншій мірі. Аналогічні висновки мають місце щодо дидактичних ігор, тому що, на нашу думку, під час будь-якої гри людина чогось навчається. З цього боку – всі ігри можна вважати дидактичними, навіть рухливі, в яких необхідно вивчити певні правила, навчитися правильному виконанню вправ тощо.

У педагогічному процесі вищого навчального закладу з високою ефективністю можна використовувати і дидактичні, і творчі ігри.

Ігровий метод навчання передбачає обов'язкову взаємодію викладача і студентів, у ході якої педагог не лише організує ігрову діяльність, а й викликає необхідні почуття. У результаті цього відбувається процес засвоєння навчального матеріалу та розвиваються здібності особистості. При цьому досягнення мети передбачає використання різноманітних засобів навчання і, на нашу думку, наявність почуттів у роботі викладача, що викликають у студентів – учасників гри відповідні почуття [11].

Варто зауважити, що, на відміну від традиційних методів навчання, гра надає передусім розвивальний ефект, який часто домінує над навчальним. Використання ігор також допомагає підвищити мотивацію до вивчення навчального предмету, активізувати інтерес, уяву, творчий пошук, експериментування.

На жаль, у педагогічній діяльності гра не завжди використовується як рівноправний засіб виховання та розвитку особистості. Ми погоджуємося з Б.Г.Ананьєвим, який писав, що багато спеціалістів з дитячої психології перетворили гру у вікову форму предметної діяльності, характерну лише для дошкільного віку дитини. Але гра як особлива форма діяльності має свою історію розвитку, що охоплює всі періоди людського життя. У підлітковому, юнацькому, середньому, навіть у літньому віці існують різноманітні її прояви... [1].

Отже, гра – потужний комплексний фактор навчання і виховання, що поєднує у собі всі основні методи педагогіки, спрямовані на організацію колективної діяльності з метою всебічного розвитку особистості, тому педагогам треба систематично використовувати ігрову діяльність у своїй практичній роботі, зокрема зі студентами вищих навчальних закладів.

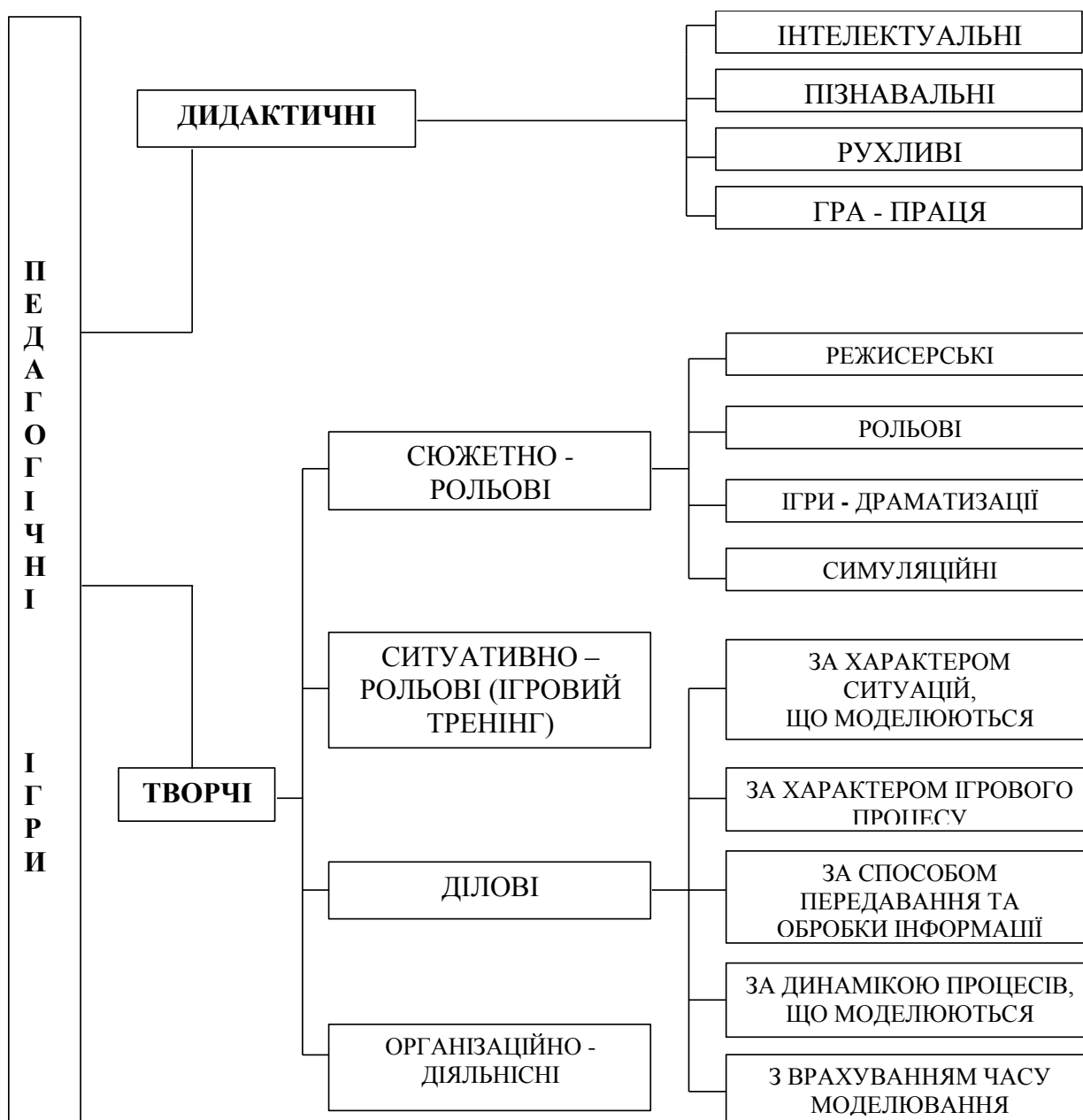


Рис. 1. Класифікація педагогічних ігор.

Але, як показує аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури, на практиці вони використовуються час від часу, несистематично. Мало уваги приділяють їм і під час підготовки майбутніх учителів, а тому подальші дослідження науковців можуть бути пов'язані з розробкою змісту дидактичних і творчих ігор для навчального процесу вищої школи, зокрема для підготовки учителів початкових класів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Ананьев Б.Г. Человек как предмет воспитания: Избранные психологические труды: В 2-х т. – Т.2. / Под ред. А.А. Бодалева и др. – М.: Педагогика, 1980. – 288 с.
2. Балаев А.А. Активные методы обучения. – М.: Профиздат, 1986. – 95 с.
3. Грицок Л.К., Завацька Л.А., Семенов О.С. Ігри та розваги у навчально-виховному процесі з учнями. – Луцьк: Ред.-вид. відд. Волин.держ.ун-ту ім. Лесі Українки, 1998. – 148 с.
4. Игры для интенсивного обучения / Под ред. В.В. Петрусинского.-М.: Прометей, 1991. – 219 с.
5. Мамигонов В.Г., Мамигонова Т.А. Педагогические игры: содержание и возможности // Сов.педагогика. – 1981. – №2. – С. 96-104.

6. Методологические проблемы научно-технического творчества. – М.: Институт философии и права, 1988. – 297 с.
7. Михайлова Н.Н. Игра как средство социальной ориентации старшеклассников: Автореф. дис. ...канд. пед. наук: 13.00.01 /Моск. гос.пед.ин-т. – М., 1986. – 19 с.
8. Мойсеюк Н.Є. Педагогіка. Навчальний посібник. – К., 1999. – 350 с.
9. Організація та методика ігрової діяльності: Метод. вказівки до вивчення курсу / Л.Г.Тимошевська (укладач). – Х., 1998. – 24 с.
10. Прауде В.Р. Применение деловых игр в учебном процессе: Учебное пособие. – Рига: ЛГУ им. П.Стучки, 1985. – 75 с.
11. Слюсаренко Н.В. Розвиток творчих здібностей учнів 5-9 класів на уроках обслуговуючої праці засобами ігрової діяльності: Навч.-метод. пос. – Херсон: Айлант, 2002. – 148 с.
12. Смолкин А.М. Методы активного обучения. – М.: Высшая школа, 1991. – 115 с.
13. Хоменко А.Г. Учебные деловые игры как средство формирования профессиональных умений студентов техникумов и колледжей (на примере строительных специальностей): Дис. ...канд. пед. наук: 13.00.01. – К., 1994. – 148 с.
14. Штепа О.Г. Рольові ігри в системі формування професійної мовленнєвої майстерності педагога: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. – К., 1996. – 190 с.

УДК 371.13: 37. 035. 6: 39

А.К. Солодка

НАВЧАННЯ ІНІЦІАТИВНОГО МОВЛЕННЯ В ПРОЦЕСІ МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

Стаття присвячена процесу формування міжкультурної комунікації у вивченні іноземної мови, виявленню особливостей міжкультурного навчання в освітньому середовищі.

This article is devoted to process of intercultural communication forming in foreign language teaching, to revelation of particular features of intercultural teaching in education environment

Різні рівні проблеми інтеркультурної комунікації розглядались у дослідженнях А. Полякової, І.Морковіної, Є.Верещагіна, В.Костомарова, І.Тер-Мінасової, В. Фурманової, Т. Астафурової, Е.Сепіра, Дж. Мейла, Дж.Фаркаса, Ю. Босс-Нюнінга, Ю. Зандфукс, В. Фтенакіса, А. Зонне, В.Валхінер.

Метою даної статті є виявлення зв'язку і взаємозалежності викладання іноземної мови і міжкультурної комунікації. Актуальність статті обумовлена завданням вивчення іноземних мов як засобу комунікації між представниками різних культур і полягає в тому, що мови повинні вивчатися в нерозривній єдності з культурою народів, що говорять на цих мовах.

Навчити спілкуватися (усно і письмово), навчити вільно створювати, а не тільки розуміти іноземну мову – це важка задача, ускладнена ще і тим, що спілкування – не просто вербальний процес. Його ефективність, окрім знання мови, залежить від безлічі факторів: умов і культури спілкування, правил етикету, знання невербальних форм вираження (міміки, жестів), наявності глибоких фонових знань (лексики з національно-культурним компонентом значення) і багато іншого [1].

До компонентів культури, що несуть національно-специфічне забарвлення, можна віднести наступні:

а) традиції (стійкі елементи культури) і обряди (які виконують функцію неусвідомленого прилучення до відповідної системі нормативних вимог); б) традиційно-побутова культура; в) повсякденне поведіння (звички представників певної культури, прийняті в соціумі норми спілкування), а також зв'язане з ним невербальне спілкування; г) „національні картини світу”, що відображають специфіку сприйняття навколишнього світу,