

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ СТУДЕНТІВ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

(медичний профіль)

Проектна діяльність

Ст. викл. Роденко А.В.

викл. Губол Н.О.

Інновації у вищій школі пов'язані з розвитком нових методів, форм, засобів, технологій, орієнтованих на особистість студента, на розвиток його здібностей. Інноваційні технології – це система методів, способів, прийомів навчання, спрямованих на досягнення позитивного результату за рахунок динамічних змін у процесі отримання та накопичення знань.

Використання сучасних освітніх технологій забезпечує гнучкість навчального процесу, підвищує пізнавальний інтерес студентів, їх творчу активність. Завдяки активізації навчання студенти-іноземці мають більший шанс набути за короткий термін необхідні вміння та навички в опануванні мови, підвищити рівень мотивації, а також успішно адаптуватися в новому соціо-культурному просторі.

У практиці вивчення української мови іноземними громадянами використовують такі інноваційні освітні технології:

- інформаційно-комунікаційні;
- технології проектної діяльності;
- розвиваючі;
- технології пізнавально-дослідницької діяльності;
- корекційні;
- особистісно-орієнтовані;
- ігрові;
- технології проблемного навчання.

1. Інформаційно-комунікаційні технології.

Інформаційними технологіями навчання називають технології, які використовують спеціальні технічні інформаційні засоби (комп'ютер, аудіо, відео, кіно). Терміном технологій навчання, які користуються комп'ютером, є комп'ютерна технологія.

Комп'ютерні (нові інформаційні) технології навчання – це процеси збору, переробки, зберігання і передачі інформації студенту за допомогою комп'ютера.

В наш час найбільшого поширення набули такі технологічні напрямки, в яких комп'ютер є:

- засобом надання навчального матеріалу студентам з метою передачі знань;
- додатковим джерелом інформації;
- засобом визначення рівня знань;
- універсальним тренажером набуття навичок практичного застосування знань;
- засобом проведення навчальних експериментів і ділових ігор на заняттях та ін.

Комп'ютерна технологія може здійснюватися в таких трьох варіантах:

- 1) «проникаюча» технологія (застосування технології комп'ютерного навчання з окремих тем, розділів для окремих дидактичних завдань);
- 2) основна, визначальна, найбільш значуща з використовуваних у даній технології частин;
- 3) монотехнологія (коли навчання, управління навчальним процесом, включаючи всі види діагностики та моніторинг, спираються на застосування комп'ютера) [7].

Концептуальні положення технології комп'ютерного навчання включають в себе наступне:

- навчання - це спілкування студента з комп'ютером;
- принцип адаптивності: пристосування комп'ютера до індивідуальних особливостей студента;
- діалоговий характер навчання;
- керованість: у будь-який момент можлива корекція процесу навчання викладачем;
- взаємодія студента з комп'ютером може здійснюватися за всіма типами: суб'єкт - об'єкт, суб'єкт - суб'єкт, об'єкт - суб'єкт;
- оптимальне поєднання індивідуальної та групової роботи;
- підтримка у студента стану психологічного комфорту під час роботи з комп'ютером;

- необмеженість навчання: зміст, його інтерпретації та додатки як завгодно великі [9].

Практично всі іноземні студенти в достатній мірі володіють комп'ютерними навичками. Цей факт слід активно використовувати, оскільки комп'ютер має ряд істотних переваг перед класичним заняттям.

По-перше, за допомогою комп'ютерних програм відбувається індивідуалізація навчання та інтенсифікація самостійної роботи студентів, які призводять до зростання обсягу виконаних на занятті завдань. Мультимедіа-система електронного підручника дозволяє наповнити програму звуком природних процесів, продублювати текст голосом диктора, створити необхідний музичний фон для роботи, включити будь-який відеофрагмент, «оживити» мультиплікацією будь-який процес, які забезпечать більшу наочність та інтерес.

По-друге, за рахунок різноманітності форм роботи, можливості включення ігрового моменту (наприклад, вирішиш тест – відкриєш картинку, вставиш правильно всі букви – заробиш бали) підвищується пізнавальна активність і мотивація засвоєння знань.

По-третє, інтегрування звичайного заняття з комп'ютером дозволяє викладачеві перекласти частину своєї роботи на ПК, роблячи при цьому навчання цікавішим, різноманітнішим та інтенсивнішим. Завдяки цьому стає більш швидким процес запису нових слів, визначень, планів, конспектів, оскільки викладачеві не доводиться повторювати новий матеріал кілька разів (він вивів його на екран), студенту не потрібно чекати, доки все буде написано на дошці або повторено кілька разів усно.

І, нарешті, застосування на занятті комп'ютерних тестів і діагностичних комплексів (з можливістю вибору рівня складності завдання) дозволить за короткий час отримати об'єктивну картину рівня засвоєння матеріалу, який вивчається всіма студентами та своєчасно його скорегувати.

Таким чином, за допомогою програм з навчання аудіюванню, письму, читанню та мовленню у студентів з'являється зацікавленість предметом, розвивається пам'ять і логічне мислення, що в кінцевому підсумку призводить до формування стійких навичок з усіх видів мовленнєвої діяльності.

У процесі навчання можуть бути застосовані такі форми занять з використанням інформаційно-комунікаційних технологій:

1. Заняття-візуалізація – виклад змісту супроводжується демонстрацією навчальних матеріалів, представлених у різних знакових системах, у т.ч. ілюстративних, графічних, аудіо- та відеоматеріалів. Сюди входить:

а) використання інфографіки. Наприклад, на занятті з вивчення місцевого відмінка під час перегляду інфографіки «Де я можу відпочити, купити ліки, поїсти, потанцювати, почитати ...?» потрібно обов'язково звернути увагу на граматичну складову. Викладач може обробити інфографіку, видаливши з неї закінчення різних відмінкових форм, які студентам потрібно буде вписати;

б) демонстрація навчального відеоролика «Дієслова руху». Відеофрагменти супроводжуються вивченням лексики з подальшим закріпленням за допомогою відеовправи «Що вони роблять?».

2. Практичне заняття у формі презентації – представлення результатів проектної або дослідницької діяльності з використанням спеціалізованих програмних засобів:

а) презентація проекту «Робот-санітар» з подальшим обговоренням і завданням написати інструкцію «Що повинен робити санітар»;

б) презентація навчального тренажера «Прийменники»: підготовка проекту та його захист.

Інформаційно-комунікаційні технології в роботі сучасного викладача включають в себе підбір ілюстративного матеріалу, обмін досвідом, знайомство з періодикою, оформлення групової документації, звітів, підготовка матеріалів до занять, створення презентацій та ін.

2. Технології проектної діяльності. Головною метою є розвиток уміння мислити: спираючись на вже наявні знання, намагатися знаходити колективні рішення в процесі проблемної діяльності. Уміння і навички, які студенти набувають у процесі роботи над проектом, стають їх особистим надбанням і тому міцно закріплюються у вже існуючій системі знань про предмет.

Викладач дає установлення на створення будь-якого проекту двома-трьома групами студентів. Проекти розрізняються:

- за кількістю учасників;
- за тривалістю (короткострокові, середньої тривалості, довгострокові);
- по пріоритетному методу (творчі, ігрові, дослідницькі, інформаційні).

Завданням проектної діяльності є:

- удосконалення навичок дослідницької роботи;
- формування умінь роботи в групах;
- визначення правил взаємодії в групах;
- навчання принципам аналізу інформаційних текстів;

- закріплення та удосконалення навичок вивчення нового матеріалу.

Варіанти проектів для студентів-медиків:

а) «Робот-санітар». Студенти повинні виконати такі завдання: розподілити обов'язки в групі, визначити, які функції повинен виконувати робот і з яких частин повинен складатися, зробити відеопрезентацію проекту;

б) «Історія хвороби». На основі даних текстів студенти шляхом грамотного відбору матеріалу виконують завдання. Одночасно їм необхідно самостійно розподілити ці завдання в групі (наприклад, один студент проводить лексичну роботу, інший записує адресу хворого, третій знаходить інформацію про симптоми хвороби і т.д.).

3. Розвиваючі технології. Головна мета технології розвиваючої освіти полягає в тому, щоб підготувати іноземних студентів до самостійного засвоєння знань, пошуку правильних рішень, вмінню орієнтуватися в тій чи іншій ситуації. Викладач тут виступає в якості організатора пошукового процесу, а не транслятором знань та істин. Він організовує процес, активізує пам'ять, сприйняття, уяву та інші форми мислення студентів.

Основними психологічними принципами технології розвиваючого навчання є:

- проблемність навчання;
- оптимальний розвиток різних видів розумової діяльності;
- індивідуалізація та диференціація навчання;
- спеціальне формування як алгоритмічних, так і евристичних прийомів розумової діяльності студентів [7].

Які лінії проглядаються в тактиці технології розвиваючого навчання?

Перша лінія: викладач ставить запитання і пропонує завдання, не побоюючись «тупикових» варіантів у роботі студентів. У цьому випадку дотримуються думки, що викладач не завжди зобов'язаний давати вичерпні відповіді та пояснення. Студент повинен самостійно думати, шукати рішення й після заняття. Викладач готує студента до того, що процес розуміння носить поступовий і послідовний характер, що глибина розуміння може бути різною [2].

Можливі варіанти завдань:

а) підготувати аргументовану відповідь на проблемне запитання «Спорт: користь чи шкода». Одна група студентів шукає фактичні докази на користь першого припущення, інша - на користь другого. Перемагають ті, у кого аргументів більше. Спільно з викладачем формулюється висновок;

б) запропонувати спосіб лікування будь-якого захворювання (нежиті, кашлю, ангіни) з подальшим аналізом: що можна робити і що не рекомендується.

Друга лінія: викладач пропонує студентам побачити глибину в зовнішньо простому і звичному, відкрити нові грані відомого-невідомого, зрозумілого-незрозумілого в явищі, події, процесі. Це повинно бути пов'язано з прагненням викликати здивування до повсякденного і звичного. Наприклад:

а) складання монологу на тему «Чому у тварин є хвіст»;

б) обговорення відеоролика «Незвичайне в звичайному»;

в) завдання придумати нові способи використання будь-яких предметів (ручки, праски, крейди, ложки та ін.);

г) складання словесного портрета студента: «Дізнайся, хто мій друг» - опис зовнішності з метою ідентифікації.

Третя лінія орієнтує на розвиток логічного мислення: викладач разом зі студентами формулює теоретичні припущення (гіпотези, узагальнення) в контексті загальної картини явищ, подій або процесів [2]:

а) студентам пропонують записати ряд дієслів 1 і 2 дієвідміни (наприклад: вирішує, відчуває, любить, розуміє, перекладає та ін.) і спробувати сформулювати правило, відповісти на запитання: чому в одних дієслів у закінченні - І, а в інших - Е;

б) рольова гра «Постав діагноз». Студент («хворий») описує ознаки «свого» захворювання - інший студент («лікар») повинен поставити точний діагноз.

4. Пізнавально-дослідницька діяльність. При організації даної технології студентам пропонується проблемне завдання, яке можна вирішити за допомогою дослідження і експерименту. Методами і прийомами організації такої роботи є бесіди, спостереження, моделювання, дидактичні ігри, навчальні та творчо розвиваючі завдання.

Сутність бесіди полягає в тому, щоб за допомогою цілеспрямованих і вміло поставлених запитань спонукати студентів до актуалізації (пригадування) вже відомих їм знань і досягти засвоєння нових шляхом самостійних роздумів, висновків і узагальнень. Вона максимально активізує мислення, служить прекрасним засобом діагностики засвоєних знань, умінь, сприяє розвитку пізнавальних сил студентів, створює умови для оперативного управління процесом пізнання.

Основна мета дослідницької діяльності - створення такої експериментальної ситуації, в якій іноземні студенти будуть активними

учасниками, які простежують, які аналізують і роблять висновки, оскільки безпосередня участь дозволяє простежити процес і результат.

Серед різноманітних видів пізнавально-дослідницької діяльності можна виділити такі:

а) навчальна бесіда на тему «Чому людина рухається?». У процесі бесіди проводиться відеодемонстрація, під час якої студенти повторюють медичні терміни, вчать узагальнювати і робити висновки;

б) робота зі складання схем тексту за фахом. Студенти аналізують матеріал, знаходять головну і другорядну інформацію, пробують її згорнути (скорочувати) і будувати схеми;

в) опис емоційного стану людини. Пропонується ряд завдань, метою яких є виділення характерних фізичних ознак, з їх допомогою можна визначити ту чи іншу емоцію: гнів, щастя, страх, печаль та ін. (Наприклад, фізичні ознаки вираження щастя на обличчі людини: зморшки в куточках біля очей, щоки і куточки губ підняті). Потім пропонуються завдання з картинками (спочатку анімація, потім фотографії), на них зображені обличчя однієї й тієї ж людини, яка виражає різні емоції. Останній етап: студенти самостійно показують один перед одним різні емоції і відгадують, що вони виражають;

г) робота з різноманітними друкованими матеріалами (буклетами, оголошеннями, меню, рецептами і ін.). Подібні матеріали допомагають не тільки семантизувати лексичні одиниці, а й відпрацьовувати і закріплювати певні граматичні конструкції, а також розвивати різні види мовленнєвої діяльності.

Гра «Знайди, якщо зможеш!»: студенти розглядають буклет (наприклад, з магазину продуктів) і знаходять названі викладачем слова. Прикладами завдань можуть бути такі: перекласти на рідну мову, вжити у множині, визначити рід, змінити за відмінками.

Гра «Згадай мене»: студенти протягом 2 хвилин розглядають певну сторінку буклету (наприклад, овочі і фрукти, посуд, меблі та ін.), а потім буклет закривають, і вони повинні перерахувати предмети, які запам'ятали. Завдання можна виконувати як усно, так і письмово; по завершенні гри проводиться само- або взаємоперевірка.

Гра «Знайди відповідь»: розглядаючи буклет, студенти відпрацьовують вивчені граматичні конструкції, наприклад, «хто любить - не любить що», «кому подобається - не подобається що», «хто хоче купити - не хоче купувати що», «в Україні є що - немає чого», «на батьківщині є що - нічого», «що коштує скільки» і т.д.

Рольова гра «У магазині» з обов'язковим комунікативним завданням для учасників:

- ви прийшли до магазину купити продукти для приготування національної страви;
- ви не знаєте, що таке кефір (сметана, пироги) і вагаєтеся, чи варто купувати;
- ви хочете уточнити ціну і дату виготовлення продукту і т.д.

Гра «Що купити?»: студент повинен розповісти рецепт «національної страви» і визначити, що він повинен купити.

Наприклад, практика використання «реалій» на заняттях з російської мови як іноземної показує, що подібні завдання сприймаються студентами з ентузіазмом, так як, по-перше, вигідно відрізняються від звичних їм вправ у підручниках;

по-друге, розроблені на актуальному для студентів матеріалі (асортимент продуктів в різних регіонах і в різні сезони може бути різним);

по-третє, дозволяє студентам відчути впевненість у своїх силах і мотивує на подальше вивчення мови [3].

5. Корекційні технології. Дані вправи необхідні для зняття психоемоційного напруження, яке виникає внаслідок тривалої розумової діяльності. Під час занять у групах з іноземними студентами можливе використання таких видів корекційних технологій.

1. Технологія музичного впливу (музична терапія):

а) тренажер «Музична скринька»: студенти передають один одному «ноту», і той, хто її отримав, виконує куплет улюбленої пісні (з метою економії часу кількість учасників обмежена і їх склад змінюється від заняття до заняття);

б) вправа «Вивчи українську пісню»: студенти дивляться і слухають презентацію пісні (яка містить словникову роботу) і запам'ятовують її по куплетам (робота також розподілена на кілька занять);

в) тренажер «Я музичний інструмент»: учасники повинні голосом і рухами зобразити будь-який музичний інструмент (в процесі проводиться лексична робота).

2. Логоритміка. Тренажери на розвиток дихання, голосу та артикуляції; вправи, які регулюють м'язовий тонус, що активізують увагу; мовні вправи, ритмічні, спів та ін.

а) тренажер «Вгадай музику»: звучить музика з переходом темпів від повільного до швидкого і назад, студенти намагаються підібрати рухи,

відповідні темпу і проговорити, які дії вони виконують (спочатку разом, потім по черзі);

б) тренажер «Слова і склади»: ведучий, звертаючись до певного студента, називає слово, яке він повинен перекласти і повторити по складах, супроводжуючи кожен склад оплеском.

3. Кольоротерапія. Вивчення впливу кольорів на певні органи і їх функції.

а) тренажер «Що лікує жовтий колір»: на великий квадрат жовтого кольору студенти прикріплюють записки із зазначенням органу, на який, на їхню думку, благотворно впливає терапія жовтим кольором (аналіз в кінці у вигляді відеопрезентації);

б) гра «Угадай колір»: студентам роздають картки різних кольорів, які вони повинні піднімати вгору після того, як ведучий називає колір або його відтінок. Той, хто помиляється, вибуває з гри.

6. Особистісно-орієнтовані технології. Передбачається складання індивідуальних освітніх програм, що відповідають потребам і можливостям певного студента, який потребує особистісно-орієнтованого підходу. Мета даної технології - створення демократичних партнерських гуманістичних відносин, а також забезпечення умов для розвитку особистості. Дані технології покликані розвивати навички спілкування, планування власної діяльності, вчити формулювати судження, аргументувати висловлювання, відстоювати свою точку зору.

Метою особистісно-орієнтованого підходу є «гармонійне формування і всебічний розвиток особистості студента в навчальному процесі, повне розкриття його творчих сил, набуття власного «Я», неповторної індивідуальності, становлення суб'єктом життєдіяльності, а не оволодіння ним певної сукупності знань, умінь і навичок. Головним завданням викладача є допомога студентові знайти самого себе, підтримати і розвинути особистість в людині, закласти в ньому механізми адаптації, самовизначення, саморозвитку, самореалізації, самовдосконалення, які сприятимуть становленню творчої особистості [8].

Основні дидактичні засоби особистісно-орієнтованого походу: монолог, діалог, полілог, співпраця, творча навчально-пізнавальна діяльність.

7. Ігрові технології. Гра як засіб спілкування, навчання та накопичення життєвого досвіду є складним соціокультурним феноменом.

Складність визначається різноманіттям форм гри, способів у них участі партнерів і алгоритмами проведення гри. В процесі гри:

- засвоюються правила поведінки і ролі в них соціальних груп (мінімодель суспільства), які переносяться потім в «велике життя»;
- розглядаються можливості самих груп, колективів, аналогів підприємств, фірм, різних типів економічних і соціальних інститутів у мініатюрі;
- набуваються навички спільної колективної діяльності, відпрацьовуються індивідуальні характеристики учнів, необхідні для досягнення поставлених ігрових цілей;
- накопичуються культурні традиції, внесені в гру учасниками, викладачами, залученими додатковими засобами: наочним приладдям, підручниками, комп'ютерними технологіями та ін. [7].

Дидактична гра – це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані вирішенням головного завдання і орієнтують свою поведінку на виграш. Мета дидактичних ігор: розвиток просторової уяви, активізація пізнавальної діяльності, навчання навичкам ділового спілкування, раціональне засвоєння нового навчального матеріалу при багаторазовому повторенні пройденого, пробудження інтересу до пізнання.

Практика показує, що заняття з використанням ігрових ситуацій сприяє появі активного пізнавального інтересу, прискорює запам'ятовування і робить його осмисленим і довготривалим. На таких заняттях складається особлива атмосфера, де є елементи творчості і вільного вибору. Розвивається вміння працювати в групі: її перемога залежить від особистих зусиль кожного. При цьому, ігри мають безліч пізнавальних і повчальних функцій [9].

До даних технологій можна віднести й різного роду тренінги.

Тренінг визначається як група методів розвитку здібностей до навчання і оволодіння будь-яким складним видом діяльності [4].

Л.А. Петровська розглядає тренінг «як засіб впливу, спрямований на розвиток знань, соціальних установок, умінь і досвіду в області міжособистісного спілкування», «засіб розвитку компетентності в спілкуванні», «засіб психологічного впливу» [6].

Тренінги дають можливість перевірити у студентів рівень розвитку певних якостей і ступінь засвоєння ними знань, що дозволяє викладачеві коригувати навчально-виховний процес для кожного студента, враховуючи його рівень розвиненості, грамотності, інтересів і схильностей безпосередньо в ході самого освітнього процесу.

Тренінг необхідний кожному студенту з метою отримання об'єктивної інформації про свою роль і місце, яке займає він у групі, а отже, і в суспільстві; знань про самого себе, тобто про свої сильні і слабкі сторони; виявлення природних задатків, нахилів та талантів.

Серед ігрових вправ і тренінгів можна виділити ті, які вчать запам'ятовувати, порівнювати, узагальнювати і робити висновки:

а) «Почуй мене»: студенти по колу передають один одному слово або фразу, які викладач показує першому учаснику. Після закінчення гри варто провести аналіз, як слово або фраза змінювалися від учасника до учасника. Якщо був неправильний варіант відповіді, то в який момент гри була допущена помилка, з чим вона могла бути пов'язана;

б) ігрові вправи на знання будови тіла людини, скелета, внутрішніх органів і інших систем організму:

- «З чого він складається». Пропонується відеозображення (наприклад, скелета). Викладач вказує на певний орган, студенти по ланцюжку повинні назвати його. Якщо відповідь неправильна, все плескають.

- «Мозаїка». З карток, на яких написані назви органів, студенти збирають скелет, маючи у своєму розпорядженні картки в потрібних місцях (студенти діляться на групи, хто швидко і правильно виконав завдання, той переміг).

- «Приз». Студенти у вільному порядку називають органи (кістки, системи) і отримують за правильну відповідь картку з його назвою. Перемагає і отримує приз той, хто зібрав більше карток. Якщо залишаються картки з неназваними словами, проводиться аналіз.

- «Професійна лексика». Студенти по черзі підбирають професійні слова медичного працівника. Перемагає той, хто назвав останнє слово.

- «Знайди помилку». На екрані з'являються слова, словосполучення чи речення, в яких допущені помилки. Студенти, об'єднані в 2-3 групи, спільно письмово намагаються виправити їх. У кінці обов'язковий аналіз з тлумаченням слів.

8. Технології проблемного навчання. Проблемне навчання – система методів і засобів навчання, основою якого виступає моделювання реального творчого процесу за рахунок створення проблемної ситуації й управління пошуком вирішення проблеми.

М.І. Махмутов класифікує три види технології проблемного навчання:

- наукова творчість – теоретичне дослідження, тобто пошук і відкриття учнем нового правила, закону, доказу; в основі цього виду технології закладена постановка і вирішення теоретичних навчальних проблем;
- практична творчість – пошук практичного вирішення, тобто способу застосування відомого знання в новій ситуації;
- художня творчість – художнє відображення дійсності на основі творчої уяви, що включає малювання та ін. [5].

Усі види технології проблемного навчання характеризуються наявністю репродуктивної, продуктивної і творчої діяльності студентів, наявністю пошуку і вирішення проблеми. Однак перший вид технології проблемного навчання найчастіше використовується на теоретичних заняттях, на яких організовується індивідуальне, групове або фронтальне вирішення проблеми. Другий – на лабораторних, практичних, семінарських заняттях. Третій вид – на аудиторних і позааудиторних заняттях.

Кожен вид технології проблемного навчання має складну структуру, яка дає в залежності від багатьох факторів різну результативність. Ефективним може вважатися такий процес навчання, який обумовлює збільшення обсягу знань, умінь і навичок, поглиблення і закріплення знань, новий рівень пізнавальних потреб навчання, новий рівень сформованості пізнавальної самостійності і творчих здібностей [7].

Проблемна ситуація включає в себе наступні три компоненти:

- необхідність виконання такої дії, під час якої виникає пізнавальна потреба в новому відношенні, знанні чи способі дії;
- невідоме, яке повинно бути розкрито в ситуації, що виникла;
- можливості студентів під час виконання поставленого завдання, в аналізі умов і відкритті «таємниці» невідомого [2].

Проблемна ситуація в педагогіці розглядається взагалі не як стан інтелектуального напруження, пов'язаного з несподіваною «перешкодою» для ходу думки, а як стан розумового утруднення, викликаного об'єктивною недостатністю раніше засвоєних студентами знань і способів розумової або практичної діяльності для вирішення виниклої пізнавальної задачі.

М.І. Махмутов вказує наступні способи створення проблемних ситуацій і, відповідно, визначає їх типи:

- зіткнення студентів з життєвими явищами, фактами, які вимагають теоретичного пояснення;
- організація роботи студентів;

- спонукання студентів до порівняння, співставлення і протиставлення;
- спонукання студентів до попереднього узагальнення нових фактів;
- виконання дослідницьких завдань [5].

Проблемними можуть бути запитання, навчальні завдання та практичні ситуації. Різні типи завдань викликають одну й ту ж проблемну ситуацію. Саме по собі проблемне завдання не є проблемною ситуацією. Воно може викликати проблемну ситуацію лише за певних умов [1].

Можливі варіанти створення проблемної ситуації:

1. Використання механізмів провокації. Провокація запускає механізм незгоди, мовного опору, завдяки чому стає можливою жвава дискусія, яка допомагає учасникам, іноземним студентам, включитися в активний і зацікавлений діалог.

Студенти намагатимуться висловити свою позицію або погодитися з провокаційним твердженням, обмінятися своїми ідеями, переконаннями з іншими учасниками навчального процесу.

Як «провокації» слід використовувати ті тексти, лексику і конструкції, які необхідно вивчити або закріпити на занятті. Наприклад, тексти на такі теми:

а) «Сон і здоровий спосіб життя». Провокативне твердження: сон - це марна трата часу. Людина лежить по 7-9 годин у ліжку з закритими очима і нічого не робить. Досить спати 4 години на добу;

б) «Спорт і здоров'я». Провокативне твердження: спорт не зміцнює здоров'я. Професійні спортсмени, як правило, у старості стають хворими людьми. Для хорошого здоров'я досить сидіти вдома, приємно проводити час, добре харчуватися і міцно спати. Спорт при цьому абсолютно не потрібен;

в) «Кістки і їх функції». Провокативне твердження: є кістки, які абсолютно не потрібні людському тілу. Може, їх видалити?

2. Використання «мозкового штурму». «Мозковий штурм» ставить собі за мету збір якомога більшої кількості ідей, звільнення студентів від інерції мислення, активізацію творчого мислення, подолання звичного ходу думок при вирішенні поставленої проблеми. Він дозволяє істотно збільшити ефективність генерування нових ідей у навчальній групі.

«Мозковий штурм» є спосіб вирішення проблеми або завдання на базі стимулювання творчої активності. У ході проведення мозкового штурму учасники висловлюють велику кількість варіантів рішення, а потім з висловлених ідей відбираються найбільш перспективні, вдалі, практичні. Його застосування здатне значно підвищити активність студентів. Під час

роботи всі студенти отримують можливість продемонструвати свої знання і задуматися про можливі варіанти вирішення задачі. При цьому вони вчаться коротко і максимально чітко висловлювати свої думки, аналізувати їх. Метод мозкової атаки передбачає об'єднання зусиль кількох людей і можливість розвивати ідеї кожного.

Приклад «мозкового штурму» – тема «Рекомендації лікаря: як зміцнити нервову систему (кістки, органи дихання і т.п.)». Під час даного тренінгу йде повторення професійної лексики і коригування побудови речень.

Студенти діляться на дві групи. Перша група – «Терапевти» – висуває гіпотези і припущення - створює банк ідей (приблизний час проведення 10 - 15 хвилин). На цьому етапі відбувається напрацювання можливих рішень. Чим їх більше, тим краще. Важливо, щоб ніхто не боявся висловлювати свої думки, навіть якщо вони здаються неймовірними, фантастичними. Критика і коментування не допускаються. Усі пропозиції фіксуються викладачем на дошці. Студенти повинні знати, що кожен з них може і повинен внести свій внесок в створення банку ідей.

Друга група – «Консиліум лікарів» – проводить аналіз, який займає основний час заняття. Відбувається колективне обговорення і критика всіх пропозицій. Бажано в кожній ідеї знайти щось позитивне, значуще, розглянути можливість її застосування в інших умовах. Можливо, для цього потрібно буде її відкоригувати, вдосконалити.

Коли викладачеві вдається зняти культурний бар'єр, результат не змушує себе чекати: студенти стають більш активними, легко засвоюють актуальну для обговорень лексику, запам' ятовують багато корисних мовних кліше і закріплюють навички говоріння.

Загальні вимоги до навчально-розвиваючих технологій

Метою сучасних технологій у вивченні нерідної мови є активізація пізнавальної діяльності, формування умінь і навичок в області говоріння, письма, аудіювання та читання, набуття навичок ділового спілкування. Основними етапами роботи з різних розвиваючих технологій є наступні:

1. Вступне слово викладача, в якому він пояснює вид, мету й порядок проведення заняття.
2. Формування робочих груп у складі 5-6 студентів, що дозволить усім учасникам проявити активність та ініціативу.
3. Вивчення учасниками наданих завдань, висування гіпотез вирішення, оформлення цих гіпотез у вигляді вирішення.

4. Виступи робочих груп зі знайденими вирішеннями (оформлення гіпотез на дошці). Підведення підсумків: від кожної групи виходить один учасник і оформляє на дошці гіпотезу спільного вирішення.

5. Заключне слово викладача, який узагальнює підсумок роботи, оцінює прийняті робочими групами вирішення, відповіді на запитання і відповідність отриманих результатів цілям заняття. Після того, як всі групи учасників виклали біля дошки свої гіпотези вирішення завдань, викладач за допомогою студентів вибирає оптимальний варіант.

Література

1. Бондаренко В.В., Ланских М.В., Бондаренко Ю.В. Современные педагогические технологии / В.В. Бондаренко, М.В.Ланских, Ю.В. Бондаренко. – Харьков: ХНАДУ, 2011. – 146 с.
2. Бордовская Н.В., Реан А.А. Педагогика. Учебник для вузов. /Н.В. Бордовская, А.А.Реан. – СПб.: Питер, 2000. – 304 с.
3. Власова Н. А. 7 приемов применения привычных вещей («реалии») в качестве методических средств на занятиях по русскому языку как иностранному [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.eduneo.ru/7-priemov-primeneniya-privychnyx-veshhej-realii-v-kachestve-metodicheskix-sredst-na-zanyatiyah-po-russkomu-yazyku-kak-inostrannomu/>
4. Дічківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навчальний посібник./ І.М. Дічківська – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
5. Махмутов М.И. Организация проблемного обучения / М.И. Махмутов. – М.: Педагогика, 1997. – 136 с.
6. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті / за ред. С.О. Сисоевої. – К.: ВІПОЛ, 2001. – 502 с.
7. Талызина Н.Ф. Управление процессом усвоения знаний. – М.: Изд. МГУ, 1975. – 343 с.
8. Шорохова Е.В. Психологический аспект проблемы личности // Теоретические проблемы психологии личности. / Е.В. Шорохова. – М.: Наука. – 1974. – № 3. – с. 416.
9. Ягяджик С. С. Виды инновационных технологий и их характеристики / С.С. Ягяджик. // Молодой ученый. 2016. – №23. – С. 548-551.