

І.В. Гордієнко-Митрофанова

ДО ПИТАННЯ ПРО ДИДАКТИЧНИЙ МАТЕРІАЛ В ІГРОВІЙ ТЕХНОЛОГІЇ ООД МАРО ЯК УМОВУ ОПТИМІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

В сучасній науці наочні засоби розглядаються саме як ефективне джерело інтенсифікації й оптимізації навчального процесу, що забезпечує зокрема якісне оволодіння іноземною мовою кожним учнем у мінімально необхідний для цього час. Підвищення ефективності навчального процесу з залученням наочних засобів можна досягти тільки при дотриманні низки умов – методичних і організаційних.

Організаційною умовою оптимізації навчального процесу з використанням наочних засобів є готовність викладача до роботи з такими, а це припускає його відповідну кваліфікацію і знання ним методичних можливостей відповідних засобів. При використанні наочних приладів мета навчання досягається з меншою витратою зусиль як із боку викладача, так і учнів.

Актуальність обраної теми зумовлена, таким чином, по-перше, головною вимогою, яка висувається на сучасному етапі щодо навчально-виховного процесу в рамках освітньої парадигми – інтенсифікація й оптимізація навчального процесу з активною особистісною позицією учня, а, по-друге, широким розповсюдженням ігрових технологій як технологій випереджального і розвиваючого навчання, які долучають чималий дидактичний матеріал, а це потребує формулювання конкретних вимог щодо різноманітності останнього.

Під час розвитку феномена наочності її функції поступово розширювалися: унаочнення як вихідний момент навчання поступово почало виконувати також і роль засобів засвоєння, закріплення, застосування та вдосконалювання знань.

Починаючи з 30-х рр. XX ст. і дотепер, наочність рекомендується використовувати для забезпечення мотиваційного компонента діяльності. Так, П.М. Шимбір'єв, пропонуючи використовувати наочність для підтримки інтересу до навчання, зазначав: «Для цього, у початковій школі особливо, навчання повинно бути цілком конкретним, унаочненим і збуджувати активність дітей» [1, с. 92]. Необхідність «збудження думки», «підвищення інтересу» за допомогою наочності підкреслювало чимало педагогів: І.О. Каїров, кінець 30-х років; М.О. Данилов; І.Т. Огородников, початок 60-х років; Н.М. Шахмаєв; Г.І. Щукіна, (7-ті роки) та ін.

Наочність стали широко застосовувати також для забезпечення сприятливого афективного фону у процесі навчання. Інша важлива функція наочності зазначена в роботах О.М. Леонтьєва (7-ті роки): подавати як об'єкт засвоєння, так і бути зовнішньою опорою внутрішніх дій. У даній ситуації О.М. Леонтьєв відзначає, що наочний матеріал являє собою в цих випадках саме матеріал, в якому і за посередництвом якого, власне, предмет засвоєння ще тільки повинен бути знайдений [2].

П.Я. Гальперін, слідом за Л.С. Виготським та О.М. Леонтьєвим, указав, що нові види психічної діяльності спочатку засвоюються у зовнішній формі, і висунув наступну тезу: «Засвоєння понять відбувається тільки у процесі їхнього застосування». Аналіз етапів процесу засвоєння в теорії П.Я. Гальперіна доводить, що наочність є фактор оптимізації схеми орієнтувальної основи дії: після з'ясування схеми орієнтувальної основи дії, де наочність визнається необхідною, настає етап матеріалізованих дій [3].

Матеріалізована форма дії при її поетапному формуванні була історично підготовлена саме дидактич-

ним принципом наочності. Розвиток принципу наочності в історії педагогіки йшов шляхом все більш повного подання компонентів діяльності учнів у зовнішній, матеріалізованій формі.

Як бачимо, наочність набула в узагальнюючих працях достатньо вичерпного аналізу, однак у вказаних вище роботах наочні прилади не співвідносили з навчальними типами навчальної інформації, зокрема, у галузі формування іншомовних граматичних навичок, і не розглядалися в рамках педагогічної граматики, бо це просто не було їх завданням.

Тема нашого дослідження лежить на перехресті багатьох різноманітних тем. Але всі вони поєднуються спільною галуззю – формування іншомовних граматичних навичок. Окреслюючи проблемне поле, ми визначили питання, яке, на нашу думку, вважається актуальним у зазначеній сфері й поєднує всі позначені вище теми: які принципи висуваються педагогічною граматикую щодо наочних засобів (у нашому випадку наочні засоби співвідносяться з типами навчальної інформації) при навчанні іноземній мові та як вони пов'язані з головною метою, яку переслідують фахівці у сфері навчання іноземній мові при формуванні іншомовних граматичних навичок. Ми спробуємо відповісти на ці питання на прикладі власної технології.

Нами було розроблено ігрову педагогічну технологію, яка забезпечує повну орієнтувальну основу дії при формуванні іншомовних граматичних навичок – ІТ ООД МАРО. Основу технології складають структурно-функціональні моделі – граматичні трансформери МАРО (ГТ МАРО), опрацьовані для навчання видочасовим формам англійського дієслова і структурі англійського речення. Аббревіатура МАРО складається з заголовних літер російських слів: *модель, алгоритм, мовленнєвий зразок*. Розроблені динамічні моделі ГТ МАРО розуміються нами, насамперед, як комбінований тип навчальної інформації (НІ), що забезпечує у процесі оволодіння іноземною мовою повну орієнтувальну основу, об'єднуючи всі три типи НІ – модель, алгоритм, мовний зразок.

У попередніх публікаціях ми досить докладно описали ІТООД МАРО, але її дидактичний матеріал було представлено уривчасто, розборсаним по різних роботах [4, 5], тому ця стаття цілком присвячена характеристиці саме дидактичного матеріалу ІТООД МАРО.

Граматичні трансформери МАРО. Головний елемент, котрий складає ІТООД МАРО – це граматичні трансформери МАРО. Їх було розроблено три типи: **МАРО-●** (для стверджувальних речень), **МАРО-not** (для заперечних), **МАРО-?** (для питальних). Оскільки структура й робота з граматичними трансформерами вже була предметом аналізу у попередніх працях, не будемо зупинятися на цьому питанні, а тільки зазначимо, що на картку, в яку вписано дієслово «**play**», при необхідності використання інших дієслів легко наклеюється пуста картка з липкою зворотною стороною – «**verb**», й учні одержують можливість вписати інші дієслова.

Просторові маніпуляції з граматичним трансформером складають головну частину методики. Порядок маніпуляцій з граматичним трансформером задає сам алгоритм побудови структури дієслова в граматичних часах: перед дієсловом (основою інфінітива)

ставлять допоміжне дієслово, а до основи інфінітива приєднують закінчення (рис. 1).

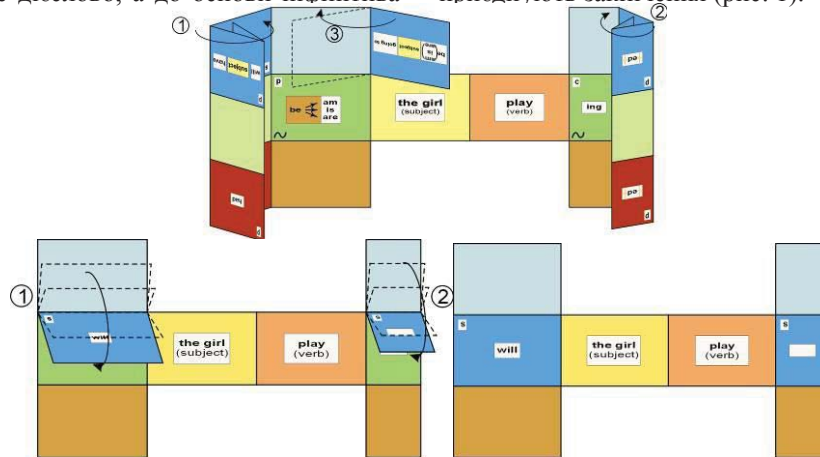


Рис. 1. Маніпуляції з ГТ МАРО-? при конструюванні питальної форми дієслова (play)

Рухливі елементи (картки) граматичного трансформера МАРО дозволяють відобразити в динаміці структурні перетворення дієслівних форм, розкриваючи тим самим механізм їх утворення.

Таким чином, у процесі формування маніпулятивних дій з граматичним трансформером свідомість учнів направлена на способи їх виконання, що сприяє успішному розвитку моторної пам'яті. Це прискорює перехід від зовнішнього контролю за здійсненням дії, заснованому на зоровому сприйнятті, до внутрішнього контролю, ґрунтованого на сигналах, які подаються кінестетичними відчуттями. Моторна пам'ять функціонує не ізольовано від інших видів пам'яті (образної, словесно-логічної, емоційної), а в тісному зв'язку з ними, а також із іншими психічними процесами і властивостями учня, граючи важливу роль у формуванні і функціонуванні вмінь і навичок. Визначальним для ефективності моторної пам'яті має бути саме попереднє орієнтування в умовах здійснення дії, їх осмислення, усвідомлення складу компонентів, які входять до цієї дії та ін. Важливим при цьому є не тільки створення наочного образу формованих рухів, але і словесне позначення їх особливостей. Наявність такого орієнтування значно прискорює освіту і закріплення рухових умінь і навичок, підвищує рівень їхнього осмислення, рухливості і керованості, а також можливість переносу їхнього виконання в нові умови [4, с. 880].

Комплект пустих карток «члени речення». Щоб побудувати речення, вводиться комплект пустих карток «члени речення»: «subject», «verb», «X-card» («the remaining parts of the sentence»). Ці картки з порожніми віконцями призначені для заповнення словами (маркерами) відповідно до заданих мовних зразків. Вони також корисні для формування навичок правопису у школярів молодшого віку.

Треба відмітити, що граматичний трансформер МАРО-?, розроблений для питальних речень, вже містить у собі структуру не тільки дієслова, а й структуру речення, тому необхідність використання карток «subject» відпадає.

Комплект карток-малюнків «граматичні часи». Пропонована ігрова технологія орієнтована також на розвиток комбінаторних здатностей, тобто здатності оперування образами та їх генерацією. Важливу роль у представленій методиці грають різні візуальні образи. Граматичні категорії одержали симпатичні і забавні зображення. Так, наприклад, граматичні часи подано в образах живих істот: Continuous: Mr Continuous – в образі змія, Simple: Mr Simple – в образі лиса, Perfect і Perfect Continuous: Mr Perfect і Mr Perfect Continuous – в образах левів. Обрані для Perfect Tenses однакові образи призначені акцентувати, що ці граматичні часи найчастіше вживаються у схожих ситуаціях. Однак леви відрізняються один від одного. Лев Mr Perfect Continuous, зображений з пісковим годинником, вказує на те, що цей час використовується у тих випадках, коли треба підкреслити тривалість дії – як довго вона тривала: чотири години (for 4 hours), три тижні (for 3 weeks), два роки (for 2 years), увесь день (non-stop all day), чи з якогось часу (since 5 o'clock).

Зображення обрані за активної участі дітей і, за їх визначенням, віддзеркалюють характерну рису того чи іншого граматичного часу (рис. 2).

Експериментальні дослідження показали, що коли учням презентувати граматичні часи як містерів – Mr Continuous, Mr Simple, Mr Perfect, Mr Perfect Continuous, то навіть маленькі, семи-восьмирічні діти, не мають проблем із запам'ятовуванням граматичних часів, тому що для них це звичайні власні імена.



Рис. 2. Картки «граматичні часи»

Картки-малюнки Magician Auxiliary Verb та Elf-Endings рекомендовано використовувати з дітьми віком до десяти років і тільки з поясненням структури дієслова. Допоміжне дієслово зображено у вигляді чарівника, який являє собою збірний образ усіх граматичних часів, вказуючи тим самим на те, що допоміжні дієслова вико-

ристовуються з усіма граматичними часами. Помічники чарівника виступають у вигляді ельфів. Кожен з ельфів теж має власне ім'я -ing, -s й -ed, це допомагає маленьким учням швидко їх запам'ятовувати. Надання власних імен сприяє мимовільному запам'ятовуванню граматичних категорій, хоча не всі вони є лінгвістичними поняттями,

як у випадку з «ending». Після засвоєння дітьми структури дієслова вчитель виключає ці образи при подальшому поясненні і введенні навчального матеріалу.

Правильне дієслово (regular verb) набуло вигляду слухняного («правильного») хлопчика, а неправильне (irregular verb) – неслухняного («неправильного») хлопчика.

Залучення наочно-образного мислення до процесу засвоєння граматичних категорій розширює можливості стимуляції пізнавального інтересу, підкріплюючи ігрову мотивацію і розвиваючи творчу уяву, а окремі деталі вигаданих образів можуть створювати оптимальну зовнішню опору для формування абстрактних понять. Картки Magician Auxiliary Verb, Elf-Endings, Regular Verb, Irregular Verb залучаються тільки на ввідному етапі ІТООД МАРО, й то тільки для дітей віком до десяти років. Потреба у використанні цих карток скоро минає. Але наш власний досвід впровадження технології підказує, що картку «Regular Verb and Irregular Verb» все ж таки доцільно повісити на стіні й звертатися до неї у разі, коли учні забувають форми неправильних дієслів.

Таблиці порівняння граматичних часів. Для ілюстрації різниці між групами часів Continuous, Simple, Perfect, Perfect Continuous використовуються таблиці порівняння граматичних часів, на жаль, обсяг статті не дозволяє їх навести. Потреба в них також триває недовго. До таблиць звертаються здебільш на нав-



Рис. 3. Картки-ідентифікатори

Картка-ідентифікатор «календар» за номером один вже була неодноразово описана нами в попередніх статтях, тому зупинимося на «розкодуванні» інших п'яти карток. На картці за номером два зображено динозавра, який символізує історичну подію. На нашу думку, ця картка говорить сама за себе, не потребує коментарів. Картка за номером три з малюнком хамелеона, який уособлює ситуації і стани, що змінюються. До проведення експериментальних досліджень ми вважали цю картку досить складною для її асоціативного співвідношення з конкретними випадками вживання часів. Проте експеримент показав, що саме ця картка взагалі не викликала ніяких асоціативних «різномисльностей». Діти без труднощів ідентифікували з нею наступні речення: *My English is getting better and better. The cat's eyes are growing larger and larger. За картою закріплюються такі вирази: (getting) better and better, (growing) larger and larger, (rising) faster and faster* та ін.

Картка за номером чотири з гральним кубиком також не викликала у дітей незрозуміння. Вони, відповідно до нашої мети щодо асоціацій з цим символом, пов'язували кубик тільки з кількістю виконуваних дій – скільки разів виконувалася та або інша дія: *My cat has caught 10 mice today. We have watched Harry Potter 6 times this week. Картка орієнтована на закріплення наступних виразів: 10 letters today, 5 times this week* та ін.

Картка під номером шість має зображення пісочного годинника. При створенні цього символу ми прагнули пов'язати його з тривалістю часу – як довго тривала дія або стан, чи з якого часу це відбувалося, закріплюючи за нею (карткою) такі вирази: *for 4 hours, for 3 weeks, for 2 years, non-stop all day, since 5 o'clock*.

чальному етапі освоєння технології. Вони корисні при ілюстрації одночасного введення різних груп часів.

Комплект карток-ідентифікаторів. У пропонуваній ігровій технології карткам-ідентифікаторам відводиться друге по значущості місце після динамічних моделей ГТ МАРО. Вони розроблені з метою допомогти засвоєнню граматичних категорій разом з їхніми мовними функціями. Їх розроблено близько п'ятдесяти чотирьох штук, але для досягнення мети – автоматизування граматичних навичок, використовуються, залежно од віку, від дванадцяти до двадцяти чотирьох карток. На кожній картці зображено малюнок, який асоціативно пов'язує його з конкретним випадком застосування того або іншого граматичного часу, крім того, кожна картка супроводжується типовим висловом; унизу на картці зазначено час (Present Simple, Past Continuous, Future Perfect та ін.). Картки теперішнього часу мають зелений фон, майбутнього часу – блакитний, минулого – коричневий; кольорова гама відповідає колірному ряду карток, з яких складається ГТ МАРО. Карткам-ідентифікаторам приділяється одне з основних місць у ІТООД МАРО, оскільки головним у презентації граматичного матеріалу є показ функціонування його в мовній діяльності (з боку вчителя) і усвідомлення функціональних і формальних особливостей даного матеріалу (з боку учнів). Нижче наведено опис декількох карток-ідентифікаторів (рис. 3).

Треба також звернути увагу на двоколірне тло карток за номерами чотири й шість. Вчитель повинен кожен раз акцентувати увагу учнів на них, пояснюючи, що ці картки вказують на те, що речення на українську мову можна перекладати і в теперішньому, і в минулому часі.

Картку з кулькою, на малюнку вона йде за номером п'ять, учитель пояснює так: «коли ви маєте потребу розповісти кому-небудь про дію, що станеться до якогось періоду часу, ви мусите вживати Future Perfect». Доцільно відразу ж навести як приклад яскраві речення, котрі діти охоче запам'ятають: *My cat will have caught 100 mice by next week. The wombats will have dug 50 burrows by next month. The hippopotamus will have eaten 150 pounds of grass by next Monday. Sashko will have spent all his money before the end of his holiday. За цією картою закріплюються такі вирази: by next week, by next Monday, before the end (of my holiday)* та ін.

У подальшому відпрацьовуванні карток-ідентифікаторів кількість типових виразів (time-expressions) збільшується, учні фіксують їх на зворотному боці картки, або записують у зошиті.

Однак необхідно зазначити, що ІТООД МАРО характеризується актуалізацією образів, виходячи із їх варіабельності, закладеної в основу технології. Учні можуть самі генерувати образи або модифікувати запропоновані.

Засвоєння граматичних часів за допомогою наочно-діючого мислення – один з основних принципів технології. Більшість із широко розповсюджених наочних приладів приводять у дію, як правило, лише один з аналізаторів. Наповнення змісту граматичного явища специфічними кінестезіями, по-перше, сприяє

більш стійкому його засвоєнню за рахунок включення моторної пам'яті, по-друге, формує «чуттєву тканину свідомості», мовний образ світу.

Але, підключаючи наочно-діюче мислення, слід дотримуватися вимоги актуалізації образів при розв'язанні задач – підпорядкування актуалізованих образів пошукам шляхів рішення задачі, для цього належить «скорочувати образне навантаження, залишаючи тільки ті образи, які істотно необхідні для вирішення». Так цю вимогу сформулював С.В. Шерешевський – людина, яка володіла феноменальною зоровою пам'яттю і дуже ефективно використовувала зорові образи для вирішення завдань. Трансформуючи образи, він, як відзначає видатний російський психолог Н.О. Менчинська, створював такі, що, будучи мобільними, найкоротшим шляхом вели до мети [7, с. 384-385]. Перенасиченість образами заважає учням зосередитися на істотних питаннях поставлених перед ними завдань, і, навпаки, помірно образне навантаження не тільки допомагає їм у цьому, але і скорочує також перехід від вже існуючих необхідних образних уявлень до формування понять, розвитку абстрактного мислення в учнів.

Саме тому ми акцентували увагу на тому, що картки-малюнки й таблиці порівняння граматичних часів використовуються тільки при введенні нових граматичних категорій і на наступних етапах впровадження ІТООД МАРО виключаються.

На останок сформулюємо декілька висновків щодо описаного дидактичного матеріалу. Перше – спираючись на тезу, що сполучення «зразок – модель – алгоритм» є максимально експліцитним і відповідає набором елементів повної орієнтувальної основи дії, а самі елементи співвідносяться з типами навчальної інформації, можна зробити висновок, що дидактичний матеріал також повинен співвідноситися з типами навчальної інформації.

Друге – розгорнутий опис дидактичного матеріалу ігрової педагогічної технології ООД МАРО дозволяє стверджувати, що вона (ІТООД МАРО) цілком відповідає головним вимогам і принципам, які висуваються до педагогічної граматики, зокрема, до типів навчальної інформації, сформульованих провідним вітчизняним фахівцем у цій галузі Л.М. Черноватим. Правила педагогічної граматики повинні забезпечувати повне орієнтування учнів у кожний даний момент навчання як відносно форми, так і функції засвоє-

ного явища, а також можливість, у разі потреби, розгортання експліцитності, аби гарантувати симультанне сприйняття як структури граматичного явища (на основі моделі), так і формованої граматичної дії (на основі алгоритму), причому форма правил мусить виключати необхідність їх спеціального запам'ятовування, що і досягається можливістю їх матеріалізації у вигляді моделей і алгоритмів. Моделі повинні відповідати таким вимогам, як об'єктивна відповідність об'єкту моделювання, можливість заміщувати цей об'єкт на певних етапах навчання, можливість давати інформацію про об'єкт, наявність правил переходу від моделі до виконання мовної дії. Окрім цього, модель як тип навчальної інформації має бути наочною, доступною, динамічною, узагальненою, не вимагати спеціальних зусиль для її запам'ятовування, виборчою. Алгоритми повинні володіти такими властивостями як детермінованість – здатність викликати у різних людей одні й ті ж операції, масовість – застосовність до всіх об'єктів певного класу, результативність – використання алгоритму завжди приводить до вирішення задачі. Мовні зразки мусять враховувати ознаки «оптимального мовного середовища», які відповідають характеристикам природного середовища при засвоєнні рідної мови. Як тип навчальної інформації мовні зразки повинні відповідати наступним вимогам: надаватися у великому об'ємі, орієнтувати учнів відносно теми комунікації, допомагати зоровому сприйняттю предмета комунікації, можливість різних операцій зі зразком, бути однотипними. Вправи, спрямовані на автоматизацію граматичних дій, щоб уникнути монотонності, зважаючи на свою однотипність, повинні включати елементи, які мають емоційний характер [8, с. 145-149].

Слід також зауважити, що вимога матеріальної (або матеріалізованої) форми дії є більш сильною, об'ємною, ніж наочність. От чому при поясненні граматичних явищ, пов'язаних з перетворенням структур, не можна обмежуватися схемами і таблицями, оскільки вони не передають динамічні перетворення цих структур.

Третє – при конструюванні та застосуванні наочних засобів варто керуватися такими методичними принципами: 1) необхідно дотримуватися максимально ефективного способу подання схеми орієнтувальної основи дії; 2) слід додержуватися вимоги актуалізації образів при вирішенні завдань – «підпорядкування актуалізованих образів пошукам шляхів вирішення завдання».

ЛІТЕРАТУРА

1. Шимбирев П.Н. Педагогика: Учебник для педагогических ин-тов / Шимбирев П.Н., Огородников И.Т. – М.: Учпедгиз, 1954. – 219 с.
2. Леонтьев А.Н. Психологические вопросы сознательности учения // Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Политиздат, 1975.
3. Гальперин П.Я. Основные результаты исследования по проблеме формирования умственных действий и понятий: Автореф. дис. ... докт. психол. наук. – М., 1965. – 39 с.
4. Гордієнко-Митрофанова І.В. Структурно-функціональні моделі комбінованого типу навчальної інформації // Засоби навчальної та науково-дослідної роботи: Збірник наукових праць. – Харків: ХДПУ, 2004. – Вип. 21, С. 39-50.

5. Гордієнко-Митрофанова І.В. Урок англійської мови: ігрова технологія ООД // Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки: Збірник наукових праць. – Київ-Запоріжжя, 2004. – Вип. 32, С. 407-417.

6. Зинченко П.И. Моторная память // Педагогическая энциклопедия. – М.: Советская Энциклопедия, 1966. – Т.2. – С. 880.

7. Менчинская Н.А. Мышление в процессе обучения // Исследования мышления в советской психологии. – М.: Наука, 1966. – С. 349-388.

8. Черноватый Л.Н. Психологические и лингводидактические основы теории педагогической грамматики. – Харьков: Основа, 1998.

Подано до редакції 19.09.05

РЕЗЮМЕ

Работа посвящена вопросу определения принципов, которым должны отвечать наглядные средства, как условие оптимизации учебного процесса, в частности в области обучения иностранному языку при «Наука і освіта», № 5-6, 2005

формировании иноязычных грамматических навыков. На примере анализа авторской игровой педагогической технологии показывается, что дидактический материал, который используется в процессе обучения

иностранному языку должен, во-первых, соотноситься с типами учебной информации (к которым относятся речевой образец, модель, алгоритм), а, во-

вторых, отвечать основным требованиям, которые предъявляются педагогической грамматикой к типам учебной информации.

SUMMARY

The article deals with the problems of determination of principles which visual aids as a factor of optimization of teaching process have to meet to. It is observed in the framework of teaching a foreign language while developing grammar skills. Analysing the materials of the original educational games technology the author has found that

didactic materials which are used in the teaching process have to correlate with three types of educational information (speech pattern, model, algorithm) and answer requirements which are put to educational information by pedagogic grammar.