

УДК 811'134.378

Н. В. Лутай,

Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут», м. Харків

Т. П. Бесараб,

Національний юридичний університет ім. Я. Мудрого, м. Харків

ТВОРЧІ ЗАВДАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Стаття присвячена творчим завданням на заняттях з іноземної мови для професійного спілкування. Ці завдання, засновані на реальних життєвих ситуаціях, можуть бути використані на регулярній основі і зазвичай виконуються шляхом обговорення в групах. Також наведені приклади творчих завдань для груп з різним рівнем володіння іноземною мовою, заснованих на вигаданих оповіданнях, історіях і т.д., націлених на розвиток навичок вирішення завдань для розвитку творчого мислення.

Ключові слова: спрямований на студента, робота в малих групах, реальний життєвий досвід, цільова культура, творчі види діяльності, рішення проблем, сприяти взаємодії та творчому мисленню.

IMAGINATIVE ACTIVITIES AT THE LANGUAGE CLASS

The article is devoted to imaginative activities in teaching foreign languages for professional communication. These tasks are based on real-life situations that can be used on a regular basis and are usually solved by means of discussion. The examples of imaginative activities are based on fictions, incomplete narratives, and they are aimed at problem solving to stimulate creative thinking that have been proposed, as well as tasks for different levels. Creative tasks work best if they are an integral part of the course. They are not intended to supplant skill-getting segments, as these two types of learning interact. They can be used at all levels.

Key-words: student-directed, small-group work, true-to-life experiences, imaginative activities, skill-getting segments, problem-solving, to promote interaction and creative thinking.

ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Статья посвящена творческим заданиям на занятиях иностранного языка для профессионального общения. Эти задания, основанные на реальных жизненных ситуациях, могут быть использованы на регулярной основе и обычно выполняются путем обсуждения в группах. Также приведены примеры творческих заданий для групп с различным уровнем владения иностранным языком, основанных на выдуманных рассказах, историях и т.д., нацеленных на развитие навыков решения задач для развития творческого мышления.

Ключевые слова: ориентированный на студента, работа в небольших группах, реальный жизненный опыт, творческие виды деятельности, решение проблемы, способствовать взаимодействию и творческому мышлению.

Постановка проблеми. Заняття в невеликих групах, які стимулюють використання уяви, змушують студентів думати, а також викликають у них бажання добре говорити. Прослуховування стає більш важливим – студенти намагаються зрозуміти

те, що сказали їхні співрозмовники. Творчі завдання забезпечують найважливіший зв'язок між придбанням будь-яких навичок в процесі навчання і повноцінною автономною взаємодією, тобто умінням використовувати ці навички [5, с. 41–44].

Аналіз досліджень та публікацій. В останнє десятиліття робота в невеликих групах, орієнтована на студентів, поступово знайшла відображення в навчальній програмі ВНЗ. В даний час, більшість викладачів використовують роботу в групі, парах та рольові ігри в діапазоні від structured interviews і «happenings» до моделювання ситуацій цілим класом. Зміст видів робіт може бути взято з підручника або з реального життя, наприклад, студенти можуть імітувати сцени в ресторані (можливо, з деякими ускладненнями) або спробувати з'ясувати, хто з них відзначає день народження в один день. Перевага реалістичних завдань полягає в тому, що вони відносно легко можуть бути сформульовані і в тій чи іншій мірі копіювати справжні життєві ситуації, з якими студенти можуть зіткнутися в реальному житті (shopping, asking directions, mailing books home, etc.) Залежно від рівня аудиторії, ці вправи можуть бути імпровізованими або прописані заздалегідь. Однак, ефективність цих видів діяльності обмежується самим реалізмом. Набір реплік, якими обмінюються в ресторані господар і клієнт швидко виснажується, навіть якщо додати ряд незначних проблем. Коли з'ясується, чий дні народження збігаються, розмова припиняється.

Творчі види завдань працюють по-іншому: тут фантазія стає більш важливою, ніж реальність. Студенти повинні вирішити проблему, з якою вони зазвичай не стикаються, придумати якийсь неймовірний план, реконструювати відсутні частини історії і діяти незвичайними способами. У групах вони повинні спілкуватися таким чином, щоб їх взаємодія привела до результату.

Хоча творчі завдання широко варіюють за темами і за своєю структурою, вони мають ряд основоположних якостей:

- студенти працюють від відомого до невідомого;
- проблема навмисно неоднозначна;
- будь-яка логічна відповідь на питання є прийнятною;
- зазвичай використовується рольова гра;
- навички прослуховування мають вирішальне значення в декількох точках в завданні;
- викладач ставить завдання, а потім йде;
- підбиття підсумків або розбір після дискусії студентів.

Часто труднощі завдання можна регулювати шляхом зміни словникового запасу або шляхом ускладнення / спрощення. Наведемо один приклад – завдання створити гарне обличчя, дане групі з низьким рівнем володіння мовою, стає «invention» of a movie star на більш високому рівні і просуванням нової лінії косметики на ще більш високому. Хоча деякі види діяльності, наприклад, finding the uses of an object можуть бути використані на всіх рівнях, а інші (a meeting of parliament in an unknown republic) чітко вимагають більш розвинених мовних навичок. Викладачі повинні спиратися на свої судження, і в той же час бути готовими до експериментів; вони не повинні недооцінювати здатність своїх студентів впоратися із завданням.

Завдання на образне мислення можуть бути введені з самого початку навчальної програми. Студенти також можуть працювати разом над граматичними або лексичними проблемами. Отримавши в якості завдання коротку історію, студентам кажуть, що склад персонажів був змінений. Студенти змінюють їх стать, вік і статус докорінно. Працюючи в парах, студенти переписують матеріал і вносять необхідні корективи статі, форми звернення, одягу і місце в співтоваристві.

Після таких завдань студенти починають працювати в парі або групі з деякою часткою впевненості, що вони готові виконувати творчі завдання. На початковому рівні ці завдання, як правило, тісно пов'язані з пройденим матеріалом, коли акцент робиться на використанні матеріалу несподіваним чином. Після того, як студенти вивчили частини особи, наприклад, їх можна попросити працювати в групах, щоб намалювати підозрілу особу або особу дівчини / хлопця своєї мрії. В якості альтернативи, вони можуть розробляти маски. З вивченням автомобільної лексики, студенти можуть проектувати старі автомобілі, які просто не можуть бути продані або негабаритні лімузини. В рамках цих завдань, процедури прості, і взаємодія студентів відбувається на початковому рівні. Як правило, студенти діляться на групи по троє або четверо. Інструкції, дані в усній формі, можуть бути настільки ж прості, як «Design the perfect student apartment» or «We have to sell all of this stuff quickly!» or «Draw a billboard to advertise _____, but do not use any words on it!»

У процесі вивчення іноземної мови пропонується інший тип роботи в невеликих групах, яка може бути застосована на рівні elementary class: вправи, які спонукають студентів досліджувати свої почуття, спогади, цінності і фантазії. В одній із вправ, студентам показують ряд форм і просять намалювати найбільш вподобану. Кожен пояснює групі, чому була обрана ця конкретна форма. Потім студенти перерозподіляються в залежності від обраних форм і порівнюють причини для прийняття даних варіантів [6, с. 62–63].

У студентів зі знаннями мови на рівні intermediate або advanced, види робіт, які потребують вирішення інтелектуально складних завдань, можуть використовуватися на регулярній основі, що сприяє взаємодії і творчому мисленню. В цьому випадку рольова гра – звичайна частина процедури, а вміння слухати стає особливо важливим, тому що, якщо студенти не зможуть зрозуміти задачу, вони не зможуть виконати її. У груповій відповіді студенти повинні в повній мірі зрозуміти один одного. У «Discussions that Work», [4, с.5] передбачаються різні варіанти вправ. В одному з них викладач говорить класу, що вони інопланетні прибульці, які, вперше вступають в контакт із земними об'єктами, такими як зубні щітки, годинник, лампочки і ключі. Без допомоги представників людської цивілізації, учасники повинні зробити висновки про функції даних об'єктів» [6, с. 45]. Інші види діяльності – це оцінка списків продуктів харчування, квітів, або героїв відповідно до власних уподобань або підбір кандидатів на звання «Чоловік або Жінка року».

Інші ігри, наприклад в «Drama Techniques in Language Learning» [5, с. 148–149] відрізняються від запропонованих тим, що вони часто закликають до пантоміми або дії. В одному завданні, студенти повинні придумати гру з м'ячем зі своїми правилами, які потім записуються. Одна пара або група демонструє свою гру іншим студентам, які намагаються вигадати правила, спостерігаючи за тим, що відбувається. Гравці можуть відповісти на питання тільки мовою жестів, але не вербально. Різні групи можуть спробувати зіграти в ігри, придумані іншими. Також студенти можуть створити нову мову, винайти машину, або придумати нові значення для відомих скорочень.

Творчі завдання на основі problem solving можуть бути побудовані навколо майже будь-якої теми. Студенти можуть фантазувати про нових домашніх тварин; придумати дизайн нових грошей; розробити назву, товарний знак, і гасло для нової компанії; планувати бенкет для королівської сім'ї; відремонтувати (або продати) комунальний транспорт; продати місцеву річку, пам'ятник, пагорб, або пустелю; планувати подорожі з відкриттями; або контролювати туман. Наприклад, студентам пропонується описати людей на дуже старому сімейному портреті, розшифрувати інформацію, заховану в плетінні тканини, винайти нову тварину або хобі, або пропагувати вивчення неіснуючої мови [6, с. 67].

Інші види діяльності можуть зосередитися на вмінні слухати. Використовуючи магнітофон, викладач може розробити завдання, пов'язане з будь-якої новиною, що передали по радіо, або з оголошенням іноземною мовою, народною музикою, або з уривком діалогу. Студенти повинні додати до того, що вони чули, відсутню частину інформації, тобто вони повинні тлумачити історію, що криється за цим сегментом.

За час роботи над цим видом завдання, учні стають свого роду експертами, інакше вони не зможуть вирішити поставлену задачу. Хоча подібний досвід може здаватися трішки безглуздом, як у випадках з «fog director» or «ferry-riding expert,» тому що самі завдання часто містять дані про фіктивні країни або мають безглузде поєднання.

У всіх таких інтерактивних видах діяльності, викладач починає з завдання, яке стоїть перед студентами. Воно може бути представлено у вигляді сценарію (script), проблеми-постановки (problem-posing), розуміння прослуханого (listening-comprehension exercise). Сценарій повинен бути адаптований до рівня аудиторії. Наприклад:

I just received a message from the government of Fisherland. It seems that during the months of October and November, which is Spring there, there are no holidays. Each year the people become bored and restless. The Fisher-landic leaders ask that you, experts in celebrating holidays, invent a new holiday. You should be sure to describe the customs that will be practiced.

Викладачеві, можливо, буде потрібно сформулювати завдання двічі. Для діяльності такого роду, безпосереднє звернення до класу є більш ефективним, ніж читання сценарію вголос. За допомогою декількох коротких запитань перевіряється розуміння. Відповідний словниковий запас може бути введений для того, щоб допомогти студентам. Викладач може згадати фрази, які студентам слід використовувати для поведінки обговорення. Наприклад, студенти, які вивчають англійську мову можуть практикувати такі фрази «Yes, but...» or «That's a good idea, but...», «I'm sorry, I did not understand that. «

У досить підготовленій групі, студенти розбиваються на команди від трьох до шести осіб; кожна команда обирає одного члена секретарем для нотаток. Група знає, що вони будуть повинні представити свої висновки, тому працюють разом протягом приблизно 20 хвилин. Викладач може виступати в якості «walking dictionary», але дозволяє командам працювати в своєму власному темпі. Студенти можуть бути досить спокійними, особливо на початку роботи над завданням, але потім, як правило, діють спонтанно. Викладач повинен переривати роботу команди тільки тоді, коли студенти відхиляються від поставленого завдання. Коли відведений час закінчується, секретарі повідомляють відповіді своєї групи. Помилки виправляються тільки тоді, коли розуміння знаходиться під загрозою.

Завдання problem-solving можна використовувати в подальшому. По-перше, ці вправи можуть бути повторені в тій же або злегка зміненій формі. По-друге, послідовність дій може бути розроблена. Після винаходу нових видів домашніх тварин студенти, наприклад, можуть розробити макет зоомагазину або влаштувати конкурс на кращу домашню тварину. По-третє, вид роботи може привести до написання завдань, таких як складання законів для нової країни або складання переліку недавніх археологічних відкриттів.

До розповідних форм, які стимулюють взаємодію, відносяться і придумані розповіді. При роботі в групах, студенти можуть «будувати» історії і інші літературні форми із складових частин будь-якого типу. Більшість студентів визнають, що такі жанри, як містерії, романи, дитячі оповідання, або ТВ комедії завжди містять певні елементи, які можуть відрізнятися в деталях. Готичні страшилки, наприклад, як правило, містять, крім усього іншого, розвалений особняк, літнього доглядача, привидів або інші такі ж таємничі сили, наївного відвідувача, і несподівану розв'язку. Студенти, які знають про це можуть писати розповіді жахів. Цей вид діяльності найкраще працює, коли клас щойно прочитав розповідь подібного типу, який їм потрібно реалізувати на практиці, хоча це і не є абсолютно необхідним. Викладач може спочатку запитати: «How does a mystery story usually begin?» Зазвичай потрібно близько восьми елементів. Вони повинні бути загальними – «an old man», а не конкретними «Peter Jones.» У командах студенти заповнюють деталі, потім версії порівнюються.

На рівні advanced, студенти можуть відтворити сцени з історії. Ці сцени можуть бути обрані зі світової історії, але працюють більш ефективно, коли вони обрані з цільової культури. Переговори щодо укладення міжнародного договору, зустрічі на вищому рівні, політичні партійні збори (в певні моменти в історії), державні візити і т.д. можуть забезпечити основу для інтерактивних завдань. Події, в яких дебати і суперечки відіграють роль, легко використовуються для обговорення, на відміну від фактів відкритої ворожості. Перед тим як виконувати завдання такого роду, студенти повинні бути добре знайомі з моментом, періодом і персоналіями беруть у цьому участь. Студенти можуть підготуватися завдяки читанню підручників, нотаток (якщо такі є), і перегляду документальних фільмів. Активне вивчення одягу, манер поведінки, або діалекту не є обов'язковим. Історична реконструкція не є ані драматичною постановкою, ані повноцінним моделюванням. [2, с. 55–63] У кращому випадку педагог може дати кілька порад про риторику того періоду або про якісь формальності.

Для реконструкції, кожен студент повинен мати нову особистість. Студент може видавати себе за певну історичну фігуру, таку як Bolivar, Cartier, Nehru, Queen Elizabeth I, or Truman. Але сцени простіше ставити, якщо студенти просто візьмуть на себе узагальнену роль, наприклад, лідера або ідеолога політичної партії, який виступає за тероризм, лідера, який примушує до співпраці з колоніальною державою, або представника партії влади. Так, відтворюючи конференцію з питань культурного різноманіття, що проходила в Оттаві студенти виконують роль представників уряду держави, the Canadian Conference on the Arts, Radio-Canada, Université de Montréal, and Hudson Bay Oil and Gas. Кілька студентів можуть грати різні ролі.

Після підготовки ролі, студенти імпровізують дискусії і обговорення та можуть навіть кричати один на одного. Якщо необхідно, один студент може виступати в якості модератора. Великий клас можна розділити. У вправах цього типу, корисно робити «розбір польотів». За допомогою викладача, клас підводить підсумок того, що відбувалося і де вони відхилилися від історичної моделі.

Висновок. Творчі види завдань не домінують в навчальних планах з іноземної мови. Самі по собі вони не представляють собою методологію. З цієї причини, вони можуть бути використані як в поєднанні з багатьма іншими методами, так і в поєднанні з багатьма стилями навчання мови на всіх рівнях. Як було зазначено вище, готовність повірити в незвичайне, гарне почуття гумору допомагають у проведенні цих занять. Не всі студенти мають ці якості в потрібній мірі, але в спокійній і довірливій обстановці в аудиторії більшість студентів можна підштовхнути до того, щоб вони використовували наявні у них якості. Застосування більш стандартних вправ, читання і прослуховування записів можуть заспокоїти заперечення тих, хто шукає «серйозного вивчення.» Деякі студенти будуть використовувати свою рідну мову, час від часу, але це зникне, як вони звикнуть до подібних завдань. З практикою взаємодія і уява студентів розвиваються. Часто швидкість обганяє точність, але навички комунікації зростають.

Перспектива. Зазначені вище завдання можуть освіжити практику класних занять з іноземної мови, зробити свій внесок у розвиток і зміцнення індивідуальної та соціальної ідентичності студентів.

Література:

1. Jones K. Simulations in Language Learning. – Cambridge : Cambridge University Press. – 1982.
2. Maley, A., and Duff, A./ Drama Techniques in Language Learning. New ed. – Cambridge : Cambridge University Press – 1982.
3. Moskowitz, G. Caring and Sharing in the Foreign Language Class. Rowley, Mass.: Newbury House. – 1978.
4. Rivers Wilga M./Interactive Language Teaching. – Cambridge University Press. – 1982.
5. Sadow, S. A. /Idea Bank: Creative Activities for the Language Class. Rowley, Mass.: Newbury House – 1982.
6. Ur, P. /Discussions that Work: Task-Centred Fluency Practice. – Cambridge: Cambridge University Press. – 1981.