

УДК 378.091.3:80-051]:81 '243-022.332
DOI https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series5.2024.102.14

Слабко В. М., Певсе А. А.

ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО ПРОЦЕСУ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФІЛОЛОГІВ У СИСТЕМІ НЕПЕРЕРВНОЇ ОСВІТИ

Стаття присвячена дослідженню інноваційних підходів до формування іншомовної міжкультурної компетентності майбутніх філологів. У ній висвітлено особливості інноваційних підходів і методів процесу формування міжкультурної компетентності майбутніх філологів у системі неперервної освіти. Міжкультурна компетентність є результатом постійного розвитку особистості студента протягом навчання. Вона передбачає глибоке розуміння національно-культурних особливостей і реалій країни, мова якої вивчається, а також розвиток різноманітних міжкультурних умінь, що сприяють успішній адаптації особистості у професійному полікультурному середовищі.

Надано тлумачення поняття «гейміфікація (Gamification approach)», що розглядають як підхід, під час якого застосовуються елементи гри для стимулювання мотивації, підвищення зацікавленості й активності здобувачів освіти у процесі вивчення іноземної мови.

Зазначено, що головною метою гейміфікації є створення цікавого, захоплюючого й ефективного процесу вивчення мови з метою підтримки мотивації у студентів і досягнення ними успіху в формуванні міжкультурної компетентності, яку вони зможуть застосовувати у майбутній професійній діяльності. Гейміфікація успішно використовується в різних аспектах вивчення іноземної мови, зокрема під час слухання, читання, письма та розмовної практики. Вона може застосовуватися як у класному середовищі, так і в онлайн-курсах чи додатках для мобільних пристроїв.

Вказано, що застосування окреслених підходів і методів у вищій освіті вирішує завдання індивідуалізації, інтенсифікації та оптимізації навчання, втілюючи найлогічнішу та природну еволюцію традиційної моделі навчання.

Доведено, що впровадження мультимедійних засобів, онлайн-платформ і мобільних додатків в освітній процес робить можливим ефективну індивідуалізацію та сприяє інтерактивному спілкуванню, що є необхідною складовою сучасного навчання.

Ключові слова: міжкультурна компетентність, інноваційний підхід, навчання, іноземна мова, гейміфікація.

Освітні реформи сьогодення акцентують увагу не лише на професійній підготовці майбутніх фахівців, але й на формуванні соціально зрілих особистостей, здатних адаптуватися до сучасних умов розвитку українського суспільства. Залучення європейського досвіду допомагає визначити ефективні шляхи реформування іншомовної освіти в Україні, зокрема шляхом інтеграції в загальноєвропейський і світовий освітній контекст.

Використання новаторських методологічних підходів на практиці сприяє впровадженню та поліпшенню нових робочих методів, підвищує ефективність навчання та рівень освіти студентів.

На необхідності розробки зазначеної проблеми наголошують сучасні китайські дослідники в галузі педагогічних наук (Інь Хань, Сяо Су, Сяомань Чжу, Лу Лу, Чжан Вей, Ао Денгаова), розглядаючи тенденції удосконалення педагогічної освіти, наголошують на значущості педагогічних теорій і концепцій, що інтегрували б кращі національні традиції та сучасні методи китайського освіти з досвідом зарубіжних країн у галузі міжкультурної освіти.

Проблемі сучасних тенденцій у викладанні іноземних мов приділено значну увагу вітчизняними та іноземними дослідниками (В. Кухаренко, Г. Ткачук, Н. Скора, О. Безлюдний, В. Махінов, І. Щербань). Дослідженням проблем гейміфікації займалися О. Пасічник, Т. Шелестова М. Ткаченко, К. Капп, Ю-Кай Чоу та інші.

Мета статті полягає у висвітленні особливостей інноваційних підходів і методів процесу формування міжкультурної компетентності майбутніх філологів у системі неперервної освіти.

Міжкультурна компетентність сприяє формуванню толерантного ставлення, поваги та емпатії до інших народів і сприяє побудові конструктивної взаємодії між різними культурами та субкультурами. Т. Бутенко вважає: «Серед основних причин, які обумовлюють вірогідну ступінь порушень взаєморозуміння в міжкультурній комунікації та є найбільш значущими, – слід вважати: очікування подібності, мовний бар'єр, нерозуміння невербальної поведінки, стереотипи і забобони, оцінювальний підхід, високу вимогливість у міжкультурному контексті» [1, с. 25]. У зв'язку з важливістю вивчення іноземної мови актуальним постає питання у виборі методів навчання, які могли б полегшити засвоєння та сприймання іншомовного матеріалу.

Підхід гейміфікації (Gamification approach) у навчанні іноземних мов – це підхід, який використовує елементи гри для стимулювання мотивації, підвищення зацікавленості та активності студентів у процесі вивчення іноземної мови. Відіграється велика роль у формуванні позитивного ставлення до навчання, збільшенні відчуття задоволення від процесу навчання, а також у стимулюванні зусиль студентів для досягнення навчальних цілей. Як зазначає Н. Онищенко, «визначаючи сутність гейміфікації в освіті, варто відзначити, що елементи гри опосередковано пов'язані саме з отриманням певних знань через пізнавальний інтерес, інтерактивну взаємодію та високий рівень мотивації» [4, с. 263].

Виокремимо ключові аспекти підходу гейміфікації в контексті формування міжкультурної компетентності майбутніх філологів у процесі вивчення іноземних мов:

1. *Елементи гри в навчальних завданнях*: завдання виконуються у формі ігрових завдань, які стимулюють студентів активно займатися навчанням. Наприклад, це може бути розв'язання головоломок, виконання кросвордів або інших завдань, де знання мови використовуються для досягнення конкретної мети.

2. *Система нагород і досягнень*: студенти можуть заробляти бали, рівні, медалі або інші нагороди за успішне виконання завдань і досягнення навчальних цілей. Це стимулює їх до активної участі та постійного покращення результатів.

3. *Змагальний аспект*: створення середовища змагальності, де студенти можуть змагатися між собою або проти самих себе. Таке середовище стимулює більше зусиль та концентрацію уваги на досягненні результатів.

4. *Співпраця та соціальний аспект*: гейміфікація також може включати елементи співпраці та спільної роботи, де студенти спільно працюють над завданнями або допомагають один одному в процесі навчання.

5. *Інтерактивність та візуалізація*: використання інтерактивних елементів, анімацій, графіки та інших візуальних засобів може зробити навчання більш привабливим та ефективним для студентів.

Гейміфікація може бути успішно використана в різних аспектах вивчення іноземної мови, включаючи слухання, читання, письмо та розмовну практику. Вона може бути використана як у класному середовищі, так і в онлайн-курсах чи додатках для мобільних пристроїв. Головною метою гейміфікації є зробити процес вивчення мови цікавим, захоплюючим та ефективним, щоб студенти зберегли мотивацію та досягли успіху в своєму навчанні.

Серед інноваційних методів у процесі формування іншомовної міжкультурної компетентності майбутніх філологів назвемо метод Гарольда Пальмера (Англія), що виник у 20-х роках ХХ століття і справив значний вплив на розвиток аудіолінгвального (у 40-х роках) та аудіовізуального (у 50-х роках) методів. Основна ідея методу Г. Пальмера полягає в тому, що студент має розвивати свої мовленнєві навички, починаючи з усного мовлення. Мовознавець стверджував, що навчання мови має бути зорієнтоване на мовленнєву діяльність, а не на вивчення граматичних правил або перекладу.

До основних принципів застосування методу Г. Пальмера належать:

1. *Пріоритет усного мовлення*: студент має навчатися спочатку мовленню, а потім вивчати письмо і читання. Пальмер вважав, що відмова від письма на початковому етапі сприяє кращому засвоєнню мови.

2. *Запам'ятовування через усне сприйняття*: студенти засвоюють мову через прослуховування та повторення розмовних висловів, фраз та речень.

3. *Активне використання мови*: студенти навчаються використовувати мову в різних ситуаціях та контекстах, активно залучаючись до спілкування.

4. *Поступове введення письма*: після того, як студенти здобули певний рівень усного мовлення, вони починають вивчати письмо та читання.

5. *Функціональне навчання*: студенти навчаються мовленню, яке вони можуть використовувати в реальних життєвих ситуаціях, таких як спілкування, подорожі, робота тощо.

Гарольд Пальмер створив систему численних вправ, спрямованих на формування правильних навичок усного мовлення. Проте його метод має свої недоліки, зокрема, недооцінюється різниця між навчанням рідної мови, що відбувається природно разом із розвитком мислення, і навчанням іноземної мови в штучних умовах. Це може призвести до того, що на початкових етапах учням надається пасивна роль у сприйнятті мови вчителя. Г.Пальмер також недооцінює ініціативне мовлення, яке на його погляд розвивається автоматично на основі сформованих мовленнєвих навичок, що може призвести до штучного обмеження мовленнєвої активності та переважання механічного заучування.

Аудіолінгвальний метод заснований американськими мовознавцями Чарльзом Фрізом та Робертом Ладом у 40-50-і роки ХХ століття. Цей метод виник у руслі ідей Гарольда Пальмера. Його методика роботи зі структурами справила значний вплив на сучасні підходи до навчання мов. Цей метод базується на використанні аудіозаписів та інтенсивної мовної практики для розвитку навичок мовлення.

Основна ідея, запропонована Ч. Фрізом та Р. Ладом, полягає у розвитку навичок роботи з мовними структурами. Автори вважають: «Володіння мовою означає вміння використовувати ці структури, додавати до них мовний матеріал та вживати їх у нормальному спілкуванні» [2, с. 65]. Процес вивчення структур передбачає такі етапи: наслідування моделей через імітацію, свідомий вибір нових моделей у порівнянні з уже відомими, інтенсивна практика з моделями та вільне використання їх у мовленні. У цьому методі заняття розпочинаються з коротких (4-6 реплік) діалогів, які містять граматичні структури, необхідні для оволодіння. Останнім етапом є вивчення діалогу напам'ять.

Основні принципи аудіолінгвального методу передбачають:

1. *Фокус на мовленнєвій практиці*: основна увага приділяється розвитку навичок усного мовлення. Студенти використовують аудіозаписи для моделювання коректного вимовлення та інтонації.

2. *Імітація та повторення*: студенти імітують і повторюють зразки мовлення з аудіозаписів. Це допомагає у формуванні правильного вимовлення та граматичних конструкцій.

3. *Обмежений обсяг граматичних правил*: аудіолінгвальний метод часто обмежує кількість вивчених граматичних правил, надаючи перевагу наративному сприйняттю мови шляхом частого використання патернів та структур.

4. *Використання ситуативних вправ*: студенти здійснюють мовну практику в різних ситуативних контекстах, що сприяє їх здатності використовувати мову у реальних ситуаціях.

5. Мінімальне використання рідної мови: учителі стимулюють студентів говорити і взаємодіяти мовою, яку вони вивчають, мінімізуючи використання рідної мови в класі.

Аудіолінгвальний метод має свої переваги, зокрема в тому, що він сприяє швидкому розвитку мовних навичок та усного мовлення. Недоліком цього методу є те, що він не передбачає можливості отримання зворотного зв'язку з носієм мови та у неможливості використовувати вивчені фрази та конструкції в повсякденному спілкуванні.

Міжкультурна компетентність є результатом постійного розвитку особистості студента протягом навчання. Вона включає в себе глибоке розуміння національно-культурних особливостей та реалій країни, мова якої вивчається, а також розвиток різноманітних міжкультурних умінь, які сприяють успішній адаптації особистості у професійному полікультурному середовищі.

Актуальність процесу вивчення іноземних мов є очевидною вимогою часу. Тому викладання іноземних мов має носити адаптований до попиту характер і показово демонструвати можливість використання різноманітних методологічних підходів щодо реалізації змісту навчального процесу в освітніх закладах різних рівнів.

Висновки. У контексті реформування вищої освіти відбуваються зміни в методиці викладання іноземних мов. Залучення інноваційних підходів сприяє покращенню якості навчального матеріалу та його ефективному його освоєнню студентами, розширює зміст освітнього процесу, підвищує мотивацію до вивчення іноземних мов та створює умови для більш тісної співпраці між викладачами і студентами. Впровадження мультимедійних засобів, онлайн-платформ та мобільних додатків в освітній процес робить можливим ефективну індивідуалізацію та сприяє інтерактивному спілкуванню, що є необхідною складовою сучасного навчання.

Ми вважаємо, що вищезазначені підходи та методи до вивчення іноземних мов набудуть ще більшої популярності й суттєво вплинуть на процес навчання здобувачів вищої освіти. При ефективному їх застосуванні навчання стане більш активним і захоплюючим.

Використана література:

1. Бутенко Т. Формування комунікативної компетентності майбутніх інженерів у процесі вивчення психолого-педагогічних дисциплін : дис. ... канд. пед. наук. Вінниця, 2011.
2. Громова О. Аудіовізуальний метод і практика його застосування : навчальний посібник. Київ : Вища школа, 1977. 100 с.
3. Мацько Л. Аспекти мовної особистості у перспективі педагогічного дискурсу. *Дивослово*. 2006. № 7. С. 2-4.
4. Онищенко Н. Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Т. 4. № 35. С. 260-267. DOI : <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-39>
5. Равчина Т. В. Діяльність викладача вищої школи у контексті сучасної філософії освіти. *Вісник Львівського університету. Серія : Педагогічні науки*. 2003. Вип. 25. Ч. 3. С. 11-22.
6. Сікора Я. Огляд адаптивних навчальних систем. Автоматизація та комп'ютерно-інтегровані технології у виробництві та освіті : стан, досягнення, перспективи розвитку : Conference or Workshop Item. *Інформаційні технології та управління навчальним процесом*. 2020. С. 222-224.
7. Asher J. The Strategy of the Total Physical Response : An Application to Learning English. *International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*. 1965. Vol. 3. Issue 4. P. 291-300.
8. Barcroft, J. Lexical Input Processing and Vocabulary Learning. Amsterdam : John Benjamins. 2015.
9. Beringer, Jason. Application of Problem Based Learning through Research Investigation. *Journal of Geography in Higher Education*. 2007. Vol. 31. P. 445-457.
10. Pete Sharma, Barney Barrett. Blended learning. *Using technology in and beyond the language classroom*. United Kingdom. Macmillan Education, 2007. 160 p.

References:

1. Butenko T. (2011). Formuvannya komunikativnoyi kompetentnosti maybutnikh inzheneriv u protsesi vyvchennya psykholoho-pedahohichnykh dystsyplin [Formation of communicative competence of future engineers in the process of studying psychological and pedagogical disciplines] : dys. ... kand. ped. nauk. Vinnytsya [in Ukrainian].
2. Hromova O. (1977). Audiovizualnyi metod i praktyka yoho zastosuvannya [Audiovisual method and practice of its application] : navchalnyi posibnyk. Kyiv : Vyshcha shkola. 100 s. [in Ukrainian].
3. Matsko L. (2006). Aspekty movnoi osobystosti u prospektii pedahohichnoho dyskursu. [Aspects of the Language Personality in Prospecting of Pedagogical Discourse]. *Dyvoslovo*. № 7. S. 2– 4 [in Ukrainian].
4. Onyshchenko N. (2021). Zastosuvannya ihrovykh tekhnolohiy pid chas vykladannya pedahohichnykh dystsyplin u vyshchii shkoli [Application of game technologies when teaching pedagogical disciplines in higher education]. *Aktual'ni pytannya humanitarnykh nauk*. T. 4. № 35. С. 260-267 DOI : <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-39> [in Ukrainian].
5. Ravchyna T. V. (2003). Diialnist vykladacha vyshchoi shkoly u konteksti suchasnoi filosofii osvity. [The activities of a higher education teacher in the context of modern philosophy of education]. *Visnyk L'vivs'koho universytetu. Seriya : Pedahohichni nauky*. 2003. Vyp. 25. CH. 3. S. 11-22 [in Ukrainian].
6. Sikora YA. (2020). Ohliad adaptivnykh navchalnykh system. Avtomatyzatsiia ta kompiuterno-intehrovani tekhnolohy u vyrobnytstvi ta osviti : stan, dosiahnennia, perspektyvy rozvytku [Overview of adaptive learning systems. Automation and computer-integrated technologies in production and education: status, achievements, development prospects] : Conference or Workshop Item. *Informatsiyni tekhnolohiyi ta upravlinnya navchal'nykh protsesom*. S. 222-224 [in Ukrainian].
7. Asher J. (1965). The Strategy of the Total Physical Response : An Application to Learning English. *International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*. Vol. 3. Issue 4. P. 291-300
8. Barcroft J. (2015). Lexical Input Processing and Vocabulary Learning. Amsterdam : John Benjamins

9. Beringer Jason. (2007). Application of Problem Based Learning through Research Investigation. *Journal of Geography in Higher Education*. Vol. 31, P. 445-457
10. Pete Sharma, Barney Barrett. (2007). Blended learning. *Using technology in and beyond the language classroom*. United Kingdom. Macmillan Education. 160 p.

Slabko V., Pevse A. Innovative approaches to the process of forming foreign language intercultural competence of future philologists in the system of continuing education

The article is devoted to the study of innovative approaches to the formation of foreign language intercultural competence of future philologists. It highlights the features of innovative approaches and methods of the process of forming intercultural competence of future philologists in the system of continuing education. Intercultural competence is the result of the constant development of the student's personality during training. It involves a deep understanding of the national and cultural characteristics and realities of the country whose language is being studied, as well as the development of various intercultural skills that contribute to the successful adaptation of the individual in a professional multicultural environment.

The interpretation of the concept of "gamification (Gamification approach)" is provided, which is considered as an approach in which game elements are used to stimulate motivation, increase interest and activity of students in the process of learning a foreign language.

It is noted that the main goal of gamification is to create an interesting, exciting and effective language learning process in order to maintain students' motivation and achieve their success in forming intercultural competence, which they will be able to use in their future professional activities. Gamification is successfully used in various aspects of foreign language learning, including listening, reading, writing, and speaking practice. It can be applied both in the classroom environment and in online courses or applications for mobile devices.

It is indicated that the use of the outlined approaches and methods in higher education solves the problems of individualization, intensification, and optimization of learning, embodying the most logical and natural evolution of the traditional learning model.

It is proven that the introduction of multimedia tools, online platforms, and mobile applications into the educational process makes effective individualization possible and promotes interactive communication, which is a necessary component of modern learning.

Key words: *intercultural competence, innovative approach, learning, foreign language, gamification.*