

Під час формування лінгвосоціокультурної компетенції засобами електронного підручника метод бесіди сприяє розвитку усного й писемного мовлення, спонукає до розкриття власних ідей, заохочує до самостійної індивідуальної діяльності. Застосування електронного підручника у вступній бесіді з учнями спрямована на формування мети уроку, постановку завдань, які повинні розглянути учні.

Самі різноманітні можливості електронного підручника покликані залучити учнів до постійної взаємодії (письмової, усної) з усіма учасниками навчального процесу, активного пошуку нових і закріплення вже набутих знань шляхом власних зусиль, комунікативно доречного використання всіх норм мовлення під час усних або письмових відповідей, розвитку творчої ініціативи під час застосування евристичної бесіди.

Проведення закріплювальної бесіди після використання електронного підручника стимулює учнів до подальшої навчальної діяльності, бо під час такої бесіди учні можуть показати не тільки знання теорії й уміння використовувати їх на практиці, розкрити оптимальні шляхи набуття й реалізації знань.

Спілкування засобами електронного підручника і мережі Інтернет сприяє формуванню усного діалогічного та писемного мовлення учнів. За допомогою письмового віртуального діалогу учнів між собою або з учителем на будь-яку тему, передбачену програмою, можна навчитися висловлювати власні думки й пропозиції, не остерігаючися зовнішніх і внутрішніх чинників (невпевненість, страх виступу перед аудиторією), добирати потрібні слова й конструювати речення, користуючись при цьому додатковою інформацією, що є стимулом для вироблення навичок пошуку в процесі писемної комунікації.

Контактне спілкування – усне спілкування. Ознаки контактності виявляються в процесі групового навчання засобами електронного підручника, де невеликі міні-групи учнів «можуть спільно працювати з одним мультимедійним додатком, розвиваючи при цьому навички співпраці, ведення діалогу з іншими учнями. Таке спілкування частіше відбувається на завершальному етапі уроку, під час підведення підсумків своєї діяльності.

Отже, електронний підручник з англійської мови – мультимедійний засіб навчання, побудований на загальнодидактичних, лінгводидактичних та специфічних принципах навчання мови і спрямований на формування мовної, мовленнєвої, комунікативної, соціокультурної компетентності учнів.

Таким чином змістовим компонентом формування лінгвосоціокультурної компетенції учнів загальноосвітньої школи виступають принципи, методи, засоби.

Література:

1. Азимов Э. Г. Словарь методических терминов (Теория и практика преподавания языков) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – СПб. : «Златоуст», 1999. – 472 с.
2. Компьютерная технология обучения : словарь-справочник / под ред. В. И. Гриценко, А. М. Довгяло. – Киев, 2002. – 89 с.
3. Кошманова Т. Кейс-метод в педагогической освіті США / Т. Кошманова // Шлях освіти. – 2000. – № 1. – С. 22–24.
4. Машбиц Е. И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения / Е. И. Машбиц. – М. : Педагогика, 1988. – 192 с.
5. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах / Під ред. С. Ю. Ніколаєвої та ін. – К. : Ленвіт, 1999. – С. 300–320.
6. Новий тлумачний словник української мови (у трьох томах). том 1, А – К / Укладачі : В. В. Яременко, О. М. Сліпущко. – Київ : Вид-во «АКОНІТ», 2006. – 926 с.
7. Педагогіка: підручник для студентів педагогічних вузів і педагогічних коледжів / під ред. П. І. Підкасистого. – М. : педагогічне товариство Росії, 2002. – С. 551.
8. Полат С. С. Теоретические основы составления и использования системы средств обучения иностранному языку для средней общеобразовательной школы. Автореф. докт. диссертация. / С. С. Полат. – М., 1989. – 167 с.
9. Розробка та застосування у навчальному процесі електронних підручників // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2002. – № 4. – С. 44–46.
10. Соловова А. В. «Електронне навчання: проблематика, дидактика, технологія / А. В. Соловова. – Самара : «Нова техніка», 2006. – 462 с.
11. Хоменко О. В. Зміст навчання англійської мови у 10–11 класах середньої загальноосвітньої школи: Автореф. дис. ... канд. пед. наук / О. В. Хоменко. – К., 2001. – С. 10–20; С. 5–9 Kasper L. F. New Technologies, New Literacies: Focus Discipline Research And ESL Learning Communities / Loretta F. Kasper // Language Learning & Technology. – 2000. – Vol. 4, № 2. – P.105–128.; Пометун О. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід / О. Пометун, Л. Пироженко. – К., 2002. – 135 с.

УДК 372.881.111.1

А. М. Габовда, Т. М. Кравченко,
Мукачівський державний університет, м. Мукачеве

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

У статті розглядаються засоби вдосконалення навчання молодших школярів іноземної мови, одним із яких є дидактична гра. Вона спрямована на засвоєння й використання конкретних знань, умінь, навичок і є засобом навчання. Проаналізовано класифікацію ігор вітчизняними та зарубіжними науковцями. Обґрунтовується використання дидактичної гри у процесі навчання, що активізує навчально-пізнавальну діяльність молодших школярів, сприяє розвитку творчого мислення, умотивовує навчальну діяльність учнів.

Ключові слова: дидактична гра, навчально-пізнавальна діяльність, молодші школярі, засіб.

В статье рассматриваются средства совершенствования обучения младших школьников иностранному языку, одним из которых является дидактическая игра. Она направлена на усвоение и использование конкретных знаний, умений, навыков и является средством обучения. Проанализирована классификация игр отечественными и зарубежными учеными. Обосновывается использование дидактической игры в процессе обучения, которая активизирует учебно-познавательную деятельность младших школьников, способствует развитию творческого мышления, обуславливает учебную деятельность учащихся.

Ключевые слова: дидактическая игра, учебно-познавательная деятельность, младшие школьники, средство.

Means of improving training of primary schoolchildren to a foreign language, one of which is a didactic game, have been considered in the article. It is aimed at the acquisition and use of specific knowledge, skills and is a learning tool. The classification of games by national and foreign scholars has been analyzed. The use of didactic games in the learning process has been justified, which activates the educational and informative activity of primary schoolchildren, fosters creative thinking, determines learning activities of schoolchildren.

Keywords: didactic game, educational and cognitive activity, primary schoolchildren, means.

Визнання на державному рівні доцільності вивчення іноземної мови з другого класу загальноосвітньої школи підтверджує вагомість цього навчального предмета для реформування змісту початкової освіти, його значення для реалізації перспективних завдань розвитку особистості: підвищення рівня освіченості, загальної культури, формування готовності до міжнародного та міжкультурного співробітництва, сприяння практичному оволодінню іноземною мовою [4]. Цей підхід змушує замислитися над завданнями раннього навчання іноземних мов й можливостями їх реалізації. Серед завдань, які потребують розв'язання, є вибір ефективних і оптимальних засобів навчання молодших школярів. Одним із засобів навчання іноземних мов є дидактична гра, оскільки з точки зору вчених, вона спрямована на засвоєння й використання конкретних знань, умінь, навичок і є засобом навчання, основний педагогічний зміст та призначення якого – навчити діяти. Дидактична гра є засобом цілеспрямованого керівництва викладачем розумовою діяльністю учнів, а також засобом формування таких пізнавальних структур, які забезпечують можливість самостійно регулювати свою розумову діяльність [1; 7].

Застосування педагогічної технології використання дидактичної гри у процесі навчання активізує навчально-пізнавальну діяльність молодших школярів, сприяє розвитку творчого мислення, умотивовує навчальну діяльність учнів. Але увага дослідників здебільшого зосереджується на з'ясуванні сутності навчально-ігрової діяльності, визначенні її дидактичних можливостей у навчально-виховному процесі тощо. Як правило, поза увагою вчених залишається той факт, що саме по собі застосування дидактичної гри не може цілком гарантувати підвищення ефективності навчальної діяльності учнів. Лише за певних дидактичних умов педагогічна технологія використання дидактичної гри може сприяти активізації пізнавальної діяльності учнів молодшого шкільного віку.

Аналіз спеціальної літератури засвідчив, що у вітчизняній та зарубіжній науці відсутні усталені погляди на класифікацію ігор, взагалі, й дидактичних, зокрема, що не дозволяє віднести ту чи іншу дидактичну гру до певної групи. Не існує також і чітких підходів до визначення дидактичного статусу гри. Учені відносять її до методів навчання (В. Н. Бурков, О. О. Вербицький, Д. М. Гвішіані, В. Ф. Комаров та інші), до прийомів навчання (А. Балаєв, З. Істоміна), до форм навчання (А. Бондаренко, А. Венгер), до видів навчальної діяльності (Т. Олійник, В. Чистяков), а також категоризують дидактичну гру як засіб навчання (О. О. Деркач, В. М. Плахотник, О. Я. Савченко, С. Ф. Щербак та інші).

Дидактична гра на межі дошкільного і молодшого шкільного віку залишається домінуючим видом діяльності дітей цієї вікової категорії (Д.Б. Ельконін).

С. П. Рубінштейн вбачає зв'язок гри з працею у змісті ігор: всі вони, звичайно, відтворюють ті чи інші види практичної неігрової діяльності. Гра пов'язана з працею, але й відрізняється від неї. Їх спільність та відмінність виступають насамперед у їх мотивуванні. Основна різниця між ігровою та трудовою діяльністю – в загальному ставленні до неї особистості [6].

А. С. Макаренко теж не протиставляв гру праці, більше того, він виступав за її синтез: у кожній грі є робоче зусилля та зусилля думки, гра без зусилля – завжди погана; гра приносить дитині радість; дехто вважає, що робота відрізняється від гри тим, що в роботі є відповідальність, а в грі її немає [2]. Це твердження помилкове, оскільки у грі також є відповідальність, наприклад, за особистий внесок у перемогу власної команди чи групи.

Для зручності використання на уроках словесних ігор їх диференціюють на три основні групи: ті, що формують у учнів уміння виділяти суттєві ознаки предметів; ті, що розвивають у дітей уміння порівнювати, зіставляти, робити висновки щодо характерних ознак предметів; ті, що розвивають уміння узагальнювати та класифікувати предмети за їх властивостями [3].

Використовуючи гру як засіб формування в учнів нових знань, умінь і навичок, вчитель наповнює її дидактичним змістом, тобто вносить в ігрову діяльність певний навчальний матеріал, перетворюючи гру-розвагу на *дидактичну гру*.

У сучасній теорії навчання існують різні підходи до визначення дидактичного статусу ігор. Одна група науковців відносить гру до *методів* навчання (В. Н. Бурков, О. О. Вербицький, Д. М. Гвішіані, В. М. Єфімов, І. І. Кобиляцький, В. Ф. Комаров, В. Г. Грем, Ж. К. Толордава та ін.). М. Г. Стельмахович, розкриваючи сутність гри, відносить її до методів навчання і виховання. [8].

Інша група вчених категоризує гру як прийом навчання (А. Балаєв, З. Істоміна). З точки зору О. Я. Савченко [7] та інших учених, дидактична гра це засіб навчання, оскільки, на думку О. О. Деркач, С. Ф. Щербак, вона спрямована на засвоєння й використання конкретних знань, умінь, навичок і є засобом навчання, основний педагогічний зміст та призначення якого – навчити діяти. Дидактична гра є засобом цілеспрямованого керівництва викладачем розумовою діяльністю учнів, а також засобом формування таких пізнавальних структур, які забезпечують можливість самостійно регулювати свою розумову діяльність [1].

У зв'язку з тим, що процес навчання носить двосторонній характер, гра має певне значення як для процесу набування (дидактична гра), так і для процесу учіння (пізнавальна гра). А це означає, що дидактична гра – це навчальна гра. Яка застосовується у процесі навчання, реалізує певні функції, має навчальну мету і завдання. Таким чином, дидактична гра, що використовується на уроці з певною метою, може бути як навчально-педагогічною, так і навчальною та пізнавальною, тобто виконувати функції перелічених видів ігор.

Дидактична гра, відповідно до тлумачення українського педагогічного словника, – це різновид активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, стосунками, мовою, як засобом спілкування між людьми. Це дитяче моделювання соціальних відносин. За умови правильного та вмілого керівництва з боку дорослих гра сприяє формуванню: емоційної, моральної й інтелектуальної сфер дитини; розвиває її увагу; сприяє фізичному вдосконаленню; виховує волю до дії і здатності до гальмування – якості, необхідні людині у трудовій і суспільній діяльності.

Ф. Фребель став основоположником поняття «дидактична гра». Він першим класифікував її як педагогічне явище, а також довів, що гра може цілком реально виконувати навчальні функції.

Науковці А. І. Сорокіна та О. І. Удальцова стверджують, що дидактичні ігри, в яких відсутній яскраво виражений елемент гри (тобто її розважальний компонент), перетворюються на звичайні навчальні завдання [9].

В. С. Шубинський зазначав, що 85% навчальної діяльності в школі здійснюється у репродуктивних, нетворчих формах, а це означає, що особливого значення набуває гра, виступаючи одним із важливіших засобів розвитку творчості

учнів. Окрім того, ігрова діяльність є могутнім інструментом, який здатний викликати зацікавленість школярів на уроці, а вона, у свою чергу, – це механізм, з якого виникає мотивація учіння. Підтримання мотивації учнів у процесі навчання засобами гри сприятиме швидкому та якісному засвоєнню знань, формуванню умінь і навичок.

Деякі вчені, зокрема, П.А. Ружник, вважають, що під час організації дидактичної гри учні оперують лише знаннями, які вони вже мають, а відтак її можна використовувати тільки з метою закріплення набутих учнями раніше навичок і умінь [9]. Інша група науковців, які вказують на те, що на початковому етапі навчання саме під час використання дидактичних ігор найбільш ефективно засвоюються нові знання, формуються і розвиваються навички та вміння (З. М. Богуславська, А. А. Венгер).

Відрізняються погляди вчених і на сутність поняття «дидактична гра» з точки зору діяльнісного підходу. Досить часто дидактичну гру ототожнюють з ігровою діяльністю. Таке формулювання уявляється дещо поверховим, оскільки існує суттєва різниця між поняттями «дидактична гра» й «ігрова діяльність». Відомо, що дидактична гра це обов'язково сукупність двох взаємозалежних видів діяльності – навчальної й ігрової, причому реалізація однієї з них – навчальної, здійснюється засобами іншої – ігрової.

Термін *навчально-ігрова діяльність* точніше описує сутність та структуру дидактичної гри.

Дидактична гра у навчальному процесі виконує такі функції: навчальну, виховну, розвивальну, мотиваційну, контролюючу, компенсаційну, релаксаційну й оздоровчу.

Навчальна функція спрямована на формування в учнів системи знань, умінь і навичок на різних етапах навчальної діяльності.

Виховна функція визначається цілями виховання і спрямована на формування наукового світогляду, пізнавального інтересу, самостійності у здобуванні знань, моральних якостей.

Як зазначає у своєму дослідженні О. П. Усова, дидактична гра – могутній виховний чинник, який в педагогічному процесі доцільно використовувати для організації життя дитини та її діяльності.

Щодо розвивальної функції дидактична гра сприяє розвитку мислення, формуванню ефективної розумової діяльності; успішному виконанню учнями різних розумових операцій (аналіз, синтез, конкретизація й абстрагування, порівняння й узагальнення) у процесі гри. Поєднуючись з працею, навчанням, мистецтвом, спортом, вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного гармонійного розвитку особистості.

Контролююча функція реалізується з метою встановлення якості знань, рівнів навченості учнів, їхніх здібностей до самостійного вивчення предмета, рівня інтелектуального розвитку дитини і рівнів сформованості пізнавальних інтересів.

Засобами дидактичної гри можна успішно здійснювати всі види контролю результатів навчання (попереднього, поточного, тематичного, підсумкового).

Дидактична гра реалізує релаксаційну функцію через зняття втоми, організацію відпочинку, рухову діяльність тощо.

Значення цієї функції дидактичної гри у молодшому шкільному віці важко переоцінити. За свідченням психологів учні початкової школи швидко втомлюються від навчальної діяльності.

Відомо, що успішна організація навчального процесу у значною мірою залежить від того, наскільки вчитель умотивує дії учнів. Без мотиву не може виникнути жодна діяльність, у тому числі й навчальна. Серед усіх методів і засобів навчання молодших школярів, саме дидактична гра найповніше реалізує мотиваційну функцію. Доказом може слугувати той факт, що у процесі навчально-ігрової діяльності в учня виникає мотив, суть якого у тому, щоб успішно виконати взятю на себе роль (П. М. Щербань).

Компенсаційна функція дидактичної гри проявляється у здатності цього засобу певною мірою компенсувати відсутність або брак навчального досвіду у молодшого школяра, а також у прискоренні адаптації дитини до нових умов життєдіяльності, а саме включення у шкільний соціум.

Дидактичні ігри заповнюють прогалини дефіциту рухової активності у навчальному процесі й, за твердженням фізіологів, підвищують загальну працездатність дітей й на уроці.

Адаптуючи поняття «дидактична гра» до особливостей навчання іноземних мов, необхідно зазначити, що саме у цьому контексті вона найбільш повною мірою може використовуватись як засіб організації на уроці *навчального іншомовного комунікативного середовища*. У процесі навчально-ігрової діяльності виникає мовленнєве середовище для здійснення іншомовного спілкування. Ефективність цього середовища полягає у його здатності створювати на уроці ситуації реального спілкування.

Узагальнивши існуючі результати ми припускаємо, що використання дидактичної гри як засобу організації *навчального іншомовного комунікативного середовища* забезпечує: ефективне діяльнісне, особистісно-орієнтоване формування й удосконалення іншомовних комунікативних умінь та навичок учнів, загальний розвиток молодших школярів у процесі іншомовного спілкування, створення уявних ситуацій спілкування, умотивування іншомовної мовленнєвої діяльності учнів початкової школи.

Мотивом для участі в ігровій діяльності є природне прагнення молодших школярів грати, а виконання вправи, зазвичай, відбувається за вказівкою вчителя.

Гра – це спільна діяльність вчителя й учнів. У процесі навчально-ігрової діяльності створюються умови для тісної співпраці цих суб'єктів навчального процесу. Як засвідчили спостереження за навчально-ігровою діяльністю молодших школярів, для більшості дітей не властиво брати ініціативу у грі, вносити свої пропозиції, проявляти самостійність, аналізувати результати дидактичної гри та визначати переможців. А відтак, великого значення набуває навчальне співробітництво вчителя й учнів, а особливо управлінська діяльність вчителя, на усіх етапах дидактичної гри.

Як засвідчує педагогічний досвід, складні, незрозумілі ігри (їх зміст і правила) призводять до механічного сприймання навчального матеріалу. У кінцевому результаті це спричиняє негативне ставлення й втрату інтересу учнів до вивчення іноземної мови. А це означає, що відібрані дидактичні ігри повинні бути посильними для молодшого школяра, а правила гри мають вказувати на характер і послідовність розумових і практичних дій у процесі навчально-ігрової діяльності. Така доступність досягається за умови урахування психологічних особливостей дітей, рівня розвитку їхніх психічних процесів, вікових можливостей, життєвого і навчального досвіду.

Стосовно предмета «Іноземна мова» реалізація цієї умови повинна забезпечуватися через вибір таких дидактичних ігор, у змісті яких передбачено навчальний матеріал, що визначений у чинній програмі та підручниках із іноземних мов для початкової школи [5; 9]. Це досягається завдяки тому, що ігри можна використовувати для різних цілей, які ставить учитель: актуалізація знань учнів, їхнього навчального досвіду; збудження та підтримання інтересу до вивчення іноземних мов; формування на їх основі нових понять і уявлень; закріплення й систематизація вивченого матеріалу; перевірка міцності та рівня усвідомленості знань учнів; здійснення зв'язку навчання з життям тощо.

Отже, доступність дидактичної гри віковим можливостям учнів початкової школи, урізноманітнення її видів у процесі навчання іноземних мов, всебічна підтримка молодших школярів на підготовчому, діяльнісному та завершальному етапах навчально-ігрової діяльності, застосування ігор, які стимулюють розвиток мотиваційної сфери та пізнавальної діяльності учнів цієї вікової категорії, сприяють адаптації дітей до шкільного середовища дозволить забезпечити ефективність педагогічної технології використання дидактичної гри у навчанні іноземних мов молодших школярів.

Література:

1. Деркач А. А. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком / А. А. Деркач, С. Ф. Щербак. – Москва : Просвещение, 1991. – 5 с.
2. Макаренко А. С. Гра. Твори / Антон Семенович Макаренко. – Київ, 1954. – Т. 4. – 307 с.
3. Миронова Р. М. Игра в развитии активности детей: Кн. для учителя / Р. М. Миронова. – Минск : Народная асвета, 1989. – 176 с.
4. Про типові навчальні плани загальноосвітніх закладів на 2001/2002 – 2004/2005 навчальні роки // Інформаційний збірник Міністерства освіти і науки України. – 2001. – № 9. – 22 с.
5. Програми для загальноосвітніх навчальних закладів. Іноземні мови. 2–12 класи. – К.; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2005. – 208 с.
6. Рубинштейн С. Л. Проблемы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – Москва : Педагогика, 1976. – 416 с.
7. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи: Підручник для студентів пед. факультетів / О. Я. Савченко. – К. : Генеза, 1999. – 368 с.
8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : Учебное пособие / Г. К. Селевко. – М., 1998. – 50 с.
9. Удальцова Е. И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников / Е. И. Удальцова. – Минск : Народная асвета, 1976. – С. 34–39.
10. Усова А. П. Роль игры в воспитании детей / Под ред. А. В. Запорожца. – Москва : Просвещение, 1976. – 96 с.

УДК 378:811.11

І. Ю. Голуб,

Національний університет «Львівська політехніка», м. Львів

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

У статті розглядаються особливості відбору навчальних матеріалів у процесі вивчення іноземних мов з метою формування у тих, хто навчається, соціокультурної компетенції. Обґрунтовано необхідність особливого підходу до відбору та організації навчальних матеріалів, визначено та пояснено критерії відбору, наведено приклади відібраного за цими критеріями матеріалу.

Ключові слова: соціокультурна сенсибілізація, соціокультурна компетенція, міжкультурна комунікація, навчальні матеріали, критерії відбору, методика навчання іноземних мов.

В статье рассматриваются особенности отбора учебных материалов в процессе изучения иностранных языков с целью формирования в обучающихся социокультурной компетенции. Обоснована необходимость особого подхода к отбору и организации учебных материалов, определены и объяснены критерии отбора, приведены примеры отобранного по этим критериям материала.

Ключевые слова: социокультурная сенсификация, социокультурная компетенция, межкультурная коммуникация, учебные материалы, критерии отбора, методика преподавания иностранных языков.

The article examines the peculiarities of the selection of educational materials in the process of foreign languages study, aimed at forming students' sociocultural competence. The necessity of the specific approach to selection and structuring of educational materials is proved, selection criteria are determined and explained, the examples of the educational material selected according to the criteria are presented.

Key words: sociocultural sensitizing, sociocultural competence, intercultural communication, educational materials, selection criteria, method of foreign language teaching.

Беззаперечною є важлива роль соціокультурної компетенції (СКК) у навчанні міжкультурної комунікації у процесі вивчення іноземних мов (ІМ). Запропонований нами підхід до формування СКК шляхом розвитку *соціокультурної сенсибілізації* (СКС) студентів полягає в усвідомленні ними, факту взаємозалежності мови і культури, взаємовпливу рідної та іноземних мов і культур у процесі комунікації та передбачає розвиток *чутливості* до можливих результатів такого взаємовпливу [2].

Ця методика формування СКК тих, вимагає особливого ставлення до відбору навчальних матеріалів, що стало *метою* цієї статті. Для її досягнення слід розв'язати такі **завдання**: обґрунтувати необхідність особливого підходу до відбору та організації навчальних матеріалів з метою формування СКК тих, хто вивчає ІМ, визначити та пояснити критерії відбору, навести приклади відбраного за цими критеріями матеріалу.

Відповідно до одного з принципів міжкультурного комунікативного підходу – проблемно-комунікативної зорієнтованості навчальних матеріалів, навчання ІМ у вищих та середніх навчальних закладах відбувається здебільшого за сучасними підручниками/навчально-методичними комплексами вітчизняних чи іноземних авторів.

Методика формування СКК шляхом розвитку СКС передбачає комплексне формування соціокультурних мовленнєвих умінь безпосередньо на заняттях з ІМ, а не у рамках вивчення окремого предмету «(Лінгво)країнознавство», тому вбачаємо за необхідне відбирати навчальний матеріал, який відповідає темам, підтемам навчальної програми та підручника, за якими працюють учні чи студенти, або вводити у підтему нові (але пов'язані з нею) проблеми спілкування.

Наведемо приклад такого підходу до організації матеріалу: тема розділу у підручнику «Відпустка і подорожі» → підтема: «Враження від подорожей». У цей розділ додатково введено проблему «Бачимо саме те, що очікуємо?», під час обговорення якої розглядається вплив існуючих стереотипів про певну іноземну країну та її соціум на наше власне сприймання цієї країни під час перебування у ній. Для обговорення цієї проблеми можна використати автентичний текст «New York – 7. Tag Abfahrt» німецького автора Ю. Бекера (J. Becker) про його перебування у Нью-Йорку, в якому він завдяки рефлексії власної поведінки туриста підводить читачів до думки про своєрідну «запрограмованість сприймання» [3, с. 37].