

Тетяна Кравчина,

кандидат психологічних наук, доцент кафедри
іноземних мов Хмельницького національного університету

ЛІНГВОДИДАКТИЧНИЙ АСПЕКТ УПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

Інтерактивні методи навчання на сьогодні є актуальним способом роботи викладача в аудиторії, тренера в групі та педагога в будь-якому освітньому закладі. Інтерактивні методи навчання, на відміну від традиційних, базуються на активній взаємодії учасників навчального процесу, при цьому основна вага надається взаємодії слухачів між собою. Такий підхід дозволяє активізувати навчальний процес, зробити його більш цікавим та менш втомлюваним для учасників. Слухачі вчать критично мислити, розв'язувати складні проблеми на підставі аналізу обставин і відповідної інформації, приймати продумані рішення, приймати участь у дискусіях, спілкуватися з іншими людьми. Для цього на заняттях організовується індивідуальна, парна і групова роботи, застосовуються дослідницькі проекти, рольові ігри.

***Ключові слова:** інтерактивні методи навчання, гра, проект, робота*

Постановка проблеми у загальному вигляді. В умовах конкурентоспроможного виходу України на міжнародну освітню арену, усе складніше стає забезпечити високий рівень освіченості студентів ВНЗ, застосовуючи для цієї мети тільки традиційні методи навчання. Залучення нових ефективних методів навчання іноземної мови для підготовки студентів, зокрема, технічних спеціальностей, стало не лише бажаним, а й необхідним.

Серед передових методів у сучасному навчальному процесі вивчення англійської мови, велику увагу приділяють інтерактивним методам, основаних на особистісно-орієнтованому підході до студента, спрямованих на розвиток не лише творчого потенціалу вивчаючого, але й на вміння мислити та швидко реагувати, покращуючи комунікаційні навички.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано вирішення даної проблеми та на які опирається автор. Впровадження у навчальний процес інноваційних технологій, важливе місце серед яких

належить інтерактивним, є основним напрямом удосконалення у вивченні іноземної мови. Сутність інтерактивного навчання висвітлено у працях Н. Балицької, Г. Волошиної, О. Глотова, Н. Побірченко, О. Пометун, Л. Піроженко та ін. Проблема використання інтерактивних методів навчання знайшла своє відображення у наукових роботах таких учених, як Н. Азарова, І. Бех, Н. Матвєєва, Л. Николаєва, О. Панченко, Н. Стецюра та інших.

Метою статті є обґрунтування значимості використання інтерактивних методів навчання англійської мови.

Виклад основного матеріалу дослідження. Слово «інтерактив» (пер. з англійської «inter» – взаємний, «act» – діяти) означає взаємодіяти. «Інтерактивне навчання» можна визначити як взаємодію викладача та студента в процесі спілкування та навчання з метою вирішення лінгвістичних та комунікативних завдань. Інтерактивна діяльність включає організацію та розвиток діалогічного мовлення, спрямованих на взаємодію, взаєморозуміння, вирішення проблем, важливих для кожного із учасників навчального процесу.

Інтерактивна взаємодія характеризується високим показником інтенсивності спілкування учасників, їх прямою комунікацією, зміною використаних прийомів та форм спілкування, що допомагає урізноманітнити сприйняття інформації, тим самим, покращуючи її засвоєння [1; с. 35–37].

Структура заняття з англійської мови із застосуванням інтерактивних технологій проходить в чотири етапи: 1) підготовка (цей етап передбачає організаційні моменти, такі як роздатковий матеріал, вирішення питань місця проведення та необхідних технічних засобів); 2) вступ (на даному етапі важливі пояснення правил, мети, технічно сформоване завдання, розділення на групи, розподіл ролей та нагадування студентам про кількість відведеного на «гру» часу); 3) проведення (обов'язковим є обговорення заданих викладачем ситуацій, самостійний або груповий пошук рішень, формування відповідей); 4) рефлексія та результати (елементами даного етапу є обговорення результатів «гри», оцінювання, зворотній зв'язок) [2; с. 7–11].

Варто зазначити, що обрання форми проведення інтерактивного заняття потребує індивідуального підходу викладача, врахування рівня інтелектуального розвитку, теми, що вивчається та цілей.

Технології інтерактивного навчання можуть бути залучені до проведення заняття в аудиторії або за її межами у формі позакласового заходу. Методика проведення заняття є активною, тобто жоден студент не залишається без уваги і, у сприятливій атмосфері, навіть пасивні студенти прагнуть бути активними учасниками.

До інтерактивних методів навчання відносять: презентацію, евристичні бесіди, рольові ігри, дискусії, «мозковий штурм», конкурси з практичними завданнями та їхнє подальше обговорення, проектування бізнес планів, проєктів, проведення творчих заходів, використання мультимедійних комп'ютерних програм та залучення англомовних спеціалістів.

Останнім часом проектна методика як технологія інтерактивного навчання набуває все ширшого застосування у навчанні іноземних мов. Проект у навчанні іноземної мови можна визначити як комплекс завдань, які передбачають організовану, тривалу, значущу для студентів самостійну дослідницьку діяльність іноземною мовою, яка виконується на занятті та у позаурочний час, метою якої є створення певного кінцевого продукту у вигляді оформлення буклета, газети, відеофільму тощо та усної презентації за обраною проблемою з використанням різноманітної наочності.

Проектна методика є ефективною для опанування однієї із складових комунікативної компетенції – соціокультурного компонента, коли навчання іноземної мови відбувається на основі залучення матеріалу країнознавчого характеру. Проектна методика дає можливість оволодіти культурологічною інформацією, проводити паралелі між культурами різних народів, знаходити спільні риси і розбіжності, формувати поважне і толерантне ставлення до соціокультурних відмінностей.

Необхідно організовувати роботу в такий спосіб, який дав би можливість студентам виявляти творчі здібності, успішність, інтелектуальну спроможність, розвивати креативне мислення та вчитися спілкуватися з іншими людьми [3].

Неможливо не відмітити, що популярності набуває інтерактивне онлайн-навчання. Перевагами використання інтерактивних систем онлайн-навчання є доступність, гнучкість, відсутність стресу, якість навчання, проведення персональної консультації, вибір часу та місця для навчання, заощадження вільного часу, вдосконалення навичок роботи з комп'ютером [4].

Серед методів інтерактивного онлайн-навчання виділяють наступні:

1) подкастинг – спосіб публікації медіа-потоків (як правило, звукових або відео-передач) у всесвітній мережі (зазвичай, у форматі MP3), які анонсуються особливим чином, що дозволяє автоматизувати завантаження нових випусків на пристрій завантаження. Для зручного відтворення подкастів створене програмне забезпечення, що регулярно запитує веб-сайт на предмет появи нових записів, які потім завантажуються на комп'ютер користувача.

2) відеофайли. За допомогою відеофайлів студенти краще опановують навчальний матеріал, аніж вони його просто прочитають або почують.

3) ведення блогів. Блогом вважається різновид сайту, що час від часу наповнюється текстом і мультимедійною інформацією, а останні записи блогу відображаються в зворотному хронологічному порядку. Студенти мають можливість висловлювати свої думки про статті, що розміщені, а викладач – внести деякі зміни в контенті, якщо в цьому є необхідність, завдяки швидкому зворотному зв'язку. Система управління навчанням спеціально розроблена для онлайн-навчання. Дана система дозволяє викладачеві створювати, розміщувати та контролювати виконання завдання курсу, відправляти домашнє завдання та записувати студентів до курсу. Студенти можуть виконувати завдання в режимі онлайн або, завантаживши, зробити і відіслати його на електронну пошту викладача для перевірки. Одними з найпоширеніших систем управління навчанням є Moodle [5].

Рольова гра на заняттях з іноземної мови, що імітує майбутню професійну діяльність, сприяє виробленню у студентів професійних умінь і навичок, передбачених кваліфікаційною характеристикою. Ігрова модель навчання дозволяє тим, хто навчається, не тільки відчувати себе у певній комунікативній ролі, а й виявити свої емоції, інтелектуальні здібності, творчу уяву [6].

Розрізняють рольову гру як таку (role play), симуляцію або імітацію (simulation), виставу (drama) та гру-змагання (game). Часто їх ототожнюють, але загалом вони означають різні поняття. Різниця між рольовою грою та симуляцією полягає у вірогідності ролей, які виконують слухачі. Так, симуляція – це ситуація, в якій ті, хто навчаються, виконують ролі, що є для них природними в їхньому реальному житті. У рольовій грі, натомість, вони можуть «приміряти на себе» ролі, яких вони не втілюють у своєму житті [7].

Особливо корисними для майбутньої професійної діяльності фахівців є рольові, імітаційні ігри та симуляції або ситуаційні моделювання. Використання імітацій та симуляцій дозволяє не тільки виконати дії, що повторюють явища навколишньої дійсності, а й відтворити у спеціально створених для цього умовах реальні ситуації професійного життя. Тематику для рольових ігор, імітацій у навчанні студентів іноземної мови можуть бути такі, що пов'язані з їхньою майбутньою професійною та науковою діяльністю: «Влаштування на роботу: співбесіда з працедавцем», «Наукова конференція, симпозіум».

Розглянемо інші наступні активні методи, які дозволяють спланувати своє заняття більш ефективним, цікавим для слухачів.

Метод мозкової атаки – це метод розв'язання невідкладних завдань за короткий час. Сутність методу полягає в тому, що необхідно висловити як можна найбільшу кількість ідей за невеликий проміжок часу, обговорити їх та класифікувати. Цей метод використовується для вирішення складних проблем. Метод мозкової атаки можна використовувати в різних видах діяльності: в роботах з малими та великими навчальними групами, індивідуальній роботі.

«Круглий стіл» – метод проведення заняття із слухачами які, як правило, мають досвід роботи практичної діяльності з питання, що обговорюється. На «круглому столі» слухачі можуть і повинні спробувати обґрунтовано поставити питання по темі обговорення, серйозно аргументувати підходи до їхнього вирішення, а також повідомити про вдалий і невдалий досвід. «Круглий стіл» – це свого роду нарада по обміну досвідом і обговоренню практичного досвіду, досягнень і помилок. В такий спосіб слухачі освоюють зміст теми, її проблеми.

Дискусія – активний метод проведення занять, покликаний мобілізувати практичні й теоретичні знання, погляди слухачів на проблему, що розглядається. Дискусія доречна при розгляді спірних питань, але у навчальному процесі може не виникати ситуації спірності трактувань. Із цих причин заздалегідь планувати проведення заняття як дискусію не коректно.

Ситуаційний аналіз полягає в тому, що слухачі, ознайомившись з описом проблеми, самостійно аналізують ситуацію, діагностують проблему й надають свої ідеї й рішення в дискусії з іншими слухачами. Залежно від характеру висвітлення матеріалу використовуються ситуації-ілюстрації, ситуації-оцінки й ситуації-вправи.

Аналіз конкретних ситуацій – найбільш прийнятний в умовах навчання метод ситуаційного аналізу – традиційний аналіз конкретних, ситуацій, що включає глибоке й детальне дослідження реальної або імітованої ситуації.

Використання методу аналізу конкретних ситуацій дозволяє вирішити наступні навчальні цілі: розвиток аналітичного мислення, застосування аналізу в динаміці; оволодіння практичних навичок роботи з інформацією (вичленювання, структурування й ранжирування по значимості проблем); вироблення рішень; освоєння сучасних технологій; розширення комунікативної компетентності; формування здатності вибору оптимальних варіантів ефективної взаємодії з іншими людьми; стимулювання інновації; підвищення мотивації до навчання теорії проблеми.

Висновки. Отже, проаналізувавши дану проблему, можна зробити висновок, що інтерактивні методи навчання сприяють оптимізації навчального

процесу з вивчення професійної іноземної мови. Вони покликані привести в дію механізми мотивації та підвищити ефективність навчання іншомовного спілкування. До переваг використання інтерактивних методів у процесі навчання студентів можна віднести максимальне наближення до реальних умов професійної діяльності, широку самостійність студентів, прийняття рішень в умовах творчого змагання та розвиток навичок спонтанного мовлення, сприяння розвитку організаційних навичок студентів, подолання бар'єру між вивченням мови та її практичним застосуванням.

Перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Теоретико-практичне вивчення порушеної в статті проблеми окреслює перспективи подальших досліджень, зокрема визначення критеріїв відбору інтерактивних методів навчання, що сприятиме підвищенню ефективності занять англійської мови.

Список використаної літератури

1. Пометун, О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання / Пометун О., Пироженко Л. – К., 2004. –192 с.
2. Гін, А. Безкровна атака: Технологія проведення навчального мозкового штурму: [Цікава і проста форма навчальної діяльності] // Завуч (Перше вересня). – 2000. – №8. – С. 7–11.
3. Козка, І. К. Упровадження методу проектів як технології інтерактивного навчання у зміст підручника з англійської мови // Сучасні засоби навчання іноземних мов у вищих навчальних закладах/ Національний університет «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого» / Упорядник – доц. Нестеренко К. В. – Харків: НУ «ЮАУ ім. Ярослава Мудрого», 2013.– С. 44
4. Просяник, О. П. Інтерактивне онлайн-навчання іноземній мові // Сучасні засоби навчання іноземних мов у вищих навчальних закладах/ Національний університет «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»/ Упорядник – доц. Нестеренко К. В. – Харків : НУ «ЮАУ ім. Ярослава Мудрого», 2013. – С. 88
5. Marina Martin. Methods of Online Teaching. – [Електронний ресурс].
6. Азарова, Н. В. Інтерактивні технології навчання майбутніх правників / Н. В. Азарова // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи : збірник наукових

праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. – Умань : ПП Жовтий О.О., 2011. – Випуск 39. – Частина 2. – С. 7–13.

7. Kodotchigova, M. Role Play in Teaching Culture: Six Quick Steps for Classroom Implementation [Електронний ресурс] / М. Kodotchigova. – Режим доступу : <http://iteslj.org/Techniques/Kodotchigova-RolePlay.html>

Стаття надійшла до редакції 5.09.2016

Кравчина Т. В. Лингводидактический аспект внедрения интерактивных методов обучения

Интерактивные методы обучения на сегодня являются актуальным способом работы преподавателя в аудитории, тренера в группе и педагога в любом образовательном учреждении. Интерактивные методы обучения, в отличие от традиционных, основаны на активном взаимодействии участников учебного процесса, при этом основное внимание предоставляется взаимодействию слушателей между собой. Такой подход позволяет активизировать учебный процесс, сделать его более интересным и менее усталым для участников. Слушатели учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на занятиях организуется индивидуальная, парная и групповая работы, применяются исследовательские проекты, ролевые игры.

Ключевые слова: *интерактивные методы обучения, игра, проект, работа.*

Kravchyna T. V. Linguistics and didactical aspect of implementation of interactive teaching methods

Today interactive teaching methods are the actual way of teacher's work in classroom, group or any educational institution. Interactive teaching methods, in contrast to the traditional ones, are based on the active interaction of participants in the educational process, and special attention is paid upon students' interaction with each other. This approach allows teachers to activate the learning process and make it more interesting and less exhausting for participants. Students learn to think critically, solve difficult problems based on analysis of circumstances and relevant information, make thoughtful decisions, participate in discussions, communicate with other people. With this aim, work is organized individually, in pairs and groups. Besides, research projects, role-playing games are applied.

Participant of interactive learning has to set learning objectives, develop a learning activity, identify problems in the course of training, study the reflection of his training activities.

Teacher must be able to: 1) create a classroom atmosphere that helps to encourage students to ask questions and seek answers, take as a basis the following types of training that would facilitate the development of critical thinking and independent acquisition of knowledge, encourage reflection; 2) apply existing methods, become a thoughtful professional, which means to learn how to observe carefully, identify problems and create new strategies to solve them; 3) be a model for other students, transfer his knowledge to colleagues, using new methods of teaching.

The usage of the interactive strategy changes the role and function of a teacher - he ceases to be the central figure and only adjusts the learning process, is involved in its general organization, determines the general direction (prepares necessary lesson tasks, formulates questions for discussion in the groups, controls the time and order of scheduled tasks, gives advice, helps in case of serious difficulties).

In interactive communication technologies, the scheme of communication is changed in the educational process, interpersonal mutual verbal contact between the speakers becomes important. The student feels his equivalence with the teacher as a subject of educational process. The role of the teacher is stronger: he doesn't simply controls, he primarily serves as a coordinator and consultant, reveals the difficulties with which students deal, gaps in their knowledge, realizes individual and differentiated approach to their studies.

The game is important for personal development. Success of educational game is defined by the opportunities of the participants and age characteristics. Educational business game has the following features: 1) developmental - provides the development of the creative potential of students, their independence in mastering the methods of obtaining the necessary knowledge during the educational activity; 2) sociable – is realized through communication organization, regulation of interpersonal relations, the emergence of a mechanism of self-regulation of behavior; 3) activable - involves stimulating cognitive processes, interests and needs; 4) informative – is seen in direction of game content at the social, psychological and learning problems; 5) functions of knowledge integration provide interdisciplinary connections between courses of common objects of study.

Keywords: *interactive teaching methods, game, project, work.*