

DOI 10.26886/2311-4517.2(82)2022.4

УДК 378.37

**Інтерактивні технології у викладанні
іноземної мови у ЗВО**

Оксана Горбаньова

<https://orcid.org/0000-0002-9737-6105>

e-mail: oks.alex2010@gmail.com

Вікторія Голяк

<https://orcid.org/0000-0002-3151-9134>

e-mail: golyak@meta.ua

Владислава Щербицька, кандидат філологічних наук

<https://orcid.org/0000-0002-9701-0592>

e-mail: vladislava7000@gmail.com

Вікторія Кулько

<https://orcid.org/0000-0002-1859-6418>

e-mail: viktoriakulko77@gmail.com

Університет митної справи та фінансів, Дніпро, Україна

Метою даного дослідження є аналіз ефективності використання інтерактивних технологій у процесі навчання іноземної мови у вищому навчальному закладі. Основним результатом нашого дослідження є аналіз впливу використання інтерактивних методик на набуття комунікативної компетентності та особистісний розвиток. В висновках оцінюється ефективність застосування інтерактивних технологій у навчальному процесі.

Ключові слова: *інтерактивна технологія, інтерактивний метод, спілкування, діалог, дискусія, мозковий штурм, кейс, проект, рольова гра, презентація.*

Oksana Horbanova, Viktoriia Holiak, Vladyslava Shcherbitska, PhD of Philological Sciences, Viktoriia Kulko, Interactive Technologies in Teaching Foreign Language at Universities / The University of Customs and Finance, Dnipro, Ukraine

The purpose of this study is to analyse the effectiveness of using interactive technologies in the process of teaching a foreign language at a higher educational institution. The principal result of our research is the analysis of the influence of using interactive techniques on acquiring communicative competence and personal development. The major conclusions estimate the significance of applying interactive technologies in learning process.

Keywords: *interactive technology, interactive method, communication, dialogue, discussion, brainstorming, case, project, role play, presentation.*

Оксана Горбанева, Виктория Голяк, Владислава Щербицкая, кандидат филологических наук; Виктория Кулько, Интерактивные технологии в преподавании иностранного языка в ВУЗе / Университет таможенного дела и финансов, Днепр, Украина

Целью данного исследования есть анализ эффективности использования интерактивных технологий в процессе обучения иностранному языку в высшем учебном заведении. Основным результатом нашего исследования есть анализ влияния использования интерактивных методик приобретение коммуникативной компетентности и развитие личности. В выводах оценивается значение использования интерактивных технологий в учебном процессе.

Ключевые слова: *интерактивная технология, интерактивный метод, общение, диалог, дискуссия, мозговой штурм, кейс, проект, ролевая игра, презентация.*

Нині у світі значно зросла важливість ефективного викладання іноземної мови, особливо в країнах, що розвиваються, таких як Україна. Для активізації вивчення англійської мови в Україні проводиться комплекс заходів. Серед них – підвищення стандартів викладання на всіх етапах навчання, що означає підвищення як кваліфікації викладачів, так і методів навчання.

Як відомо, сьогодні відбувається важливий перехід від пасивного навчання до активного. Тому особлива увага приділяється посиленню технологічних аспектів підготовки спеціалістів та реалізаційно-орієнтованого підходу до процесу навчання, де студент бере активну участь у пізнавальній діяльності. Викладачі іноземних мов повинні шукати шляхи підвищення рівня залучення студентів до процесу навчання, підвищення їх мотивації до вивчення мов. Одним із способів досягнення цих цілей є використання інтерактивних технологій на заняттях. Це сприяє розвитку творчих здібностей, уяви студентів, підвищення їх пізнавального інтересу до вивчення іноземних мов та покращення їх комунікативних здібностей. Термін «технологія інтерактивного навчання» зазвичай пов'язують з комп'ютерним або мультимедійним навчанням, оскільки він має на увазі інтерактивний діалог із реальними партнерами та безпосередній обмін повідомленнями. Але це поняття ширше і означає колективну пізнавальну діяльність, де всі учасники взаємодіють, обмінюються інформацією, вирішують проблеми в атмосфері реальної співпраці, оцінюють власні дії [1].

Проблему використання інтерактивних методів навчання іноземних мов у вищих навчальних закладах досліджували також Р. Блер, С. Мартінееллі, Л. Конопляник, Х. Штерн, Є. Полат, М. Кравець та ін. Інтерактивні технології навчання включають чітко сплановані

результати навчання, інтерактивні методи, засоби та форми, що стимулюють процес навчання, когнітивні та психічні умови та процедури досягнення запланованих результатів[2]. Таким чином, інтерактивна технологія охоплює коло інтерактивних методів, які використовує вчитель у своїй роботі.

Сучасна методологія визначає метод як спосіб досягнення мети. Існують різні точки зору на класифікацію інтерактивних методів навчання. Наприклад, Паніна та Вавілова групують інтерактивні методи в дискусії, ігри та тренінги [3, с. 11]. Холант вперше класифікує методи навчання залежно від ступеня залученості в навчальний процес і поділяє їх на активні та пасивні [2, с. 8]. Сміт і Кочубей, слідуючи Холанту, поділяють методи навчання на пасивні та інтерактивні. До пасивних методів належать читання, робота з літературою тощо.

Інтерактивні технології навчання іноземних мов базуються на діяльнісному підході та включають використання інтерактивних методів навчання, у тому числі позаситуативних (діалог) та ситуативних (гра, моделювання, аналіз ситуацій, аукціонні ідеї тощо); органічне поєднання в навчальному процесі різноманітних засобів навчання (електронної та паперової інформації), інноваційної (дистанційне навчання) та традиційних форм навчання на принципах доцільності їх реалізації та взаємодоповнюваності[2].

Метод проектів – це комплекс досліджень, обробки даних та інших заходів, які проводяться студентами самостійно або в малих групах з метою практичного чи теоретичного вирішення важливої проблеми. Проектне навчання передбачає принципово іншу філософію побудови навчального процесу через цілеспрямовану діяльність учнів відповідно до особистих інтересів та цілей.

Очевидно, що метод проектів відкриває перед студентами можливості для самовираження, виявлення своїх здібностей та накреслення майбутньої професійної діяльності. Метод проектів завжди передбачає вирішення якоїсь проблеми. Вирішення проблеми передбачає, з одного боку, використання комбінації різноманітних методів і засобів навчання, а з іншого – необхідність інтеграції знань та навички з різних галузей науки, техніки, технологій та творчих сфер.

Проектне навчання передбачає, по суті, використання широкого спектру дослідницьких прийомів, важливих для студента, з одного боку, а з іншого, вирішення проблеми та впровадження результатів.

Одним із найефективніших заходів є бесіда на різні теми на уроці. Бесіди на професійно-орієнтовані теми корисні для майбутнього спілкування студентів на робочому місці, збагачують їх словниковий запас у певній сфері. Учитель повинен залучити учнів до обговорення після прочитання статті чи тексту, пов'язаного з їхньою майбутньою роботою. Учитель організовує, сприяє обговоренню, формулюючи запитання, вказуючи на цікаві, оригінальні ідеї, суперечливі питання, допомагаючи залагодити розбіжності.

Мозковий штурм – це дуже ефективний вид обговорення, який залучає всіх учнів до діяльності. Учитель оголошує тему, мету обговорення, правила для учасників та критерії оцінювання ідей. Потім обираються чи призначаються експерти та секретарі. Головне правило як для викладача, так і для студента – заборона критики. На цьому етапі необхідно прийняти всі ідеї. Викладач всіх заохочує до участі. Студенти можуть розвивати думки своїх товаришів по групі. Вони навіть можуть відмовитися від власної ідеї і переключитися на іншу. Кожен студент говорить кілька разів, але дуже коротко –

протягом однієї хвилини. На наступному етапі діяльності всі ідеї оцінюються, групуються та вибираються найбільш прийнятні.

Щоб збільшити кількість ідей, вчителі можуть використовувати такі методики: брейнрайтинг, онлайн-мозковий штурм (brain-netting), ролевий штурм, підхід Кроуфорда Slip Written [3] тощо.

Рольова гра є однією з найпопулярніших технік серед викладачів іноземної мови. Це має чудовий мотивуючий фактор і допомагає зарядити групу енергією. Вона підходить для студентів будь-якої вікової групи та рівня мови. Ділова гра — це різновид рольової гри, у якій схожі правила та процедури, але відмінність полягає в тому, що студенти залучаються до діяльності, яка пов'язана з їхнім майбутнім професійним життям. Студенти мають ділові функції, такі відносини, якими вони є насправді. Ділова гра є ефективним інструментом як для вивчення мови, так і для підготовки до майбутньої роботи.

Студенти нашого університету зазвичай дуже охоче беруть участь у діловій грі, оскільки вони досить зрілі та мають амбіції щодо майбутньої професійної діяльності. Як приклад можна описати ділову гру «Початок бізнесу». Студентам пропонуються ролі менеджерів у своїй компанії (топ-менеджер, менеджер з продажу, фінансовий менеджер, менеджер з персоналу тощо). Обирається президент компанії. Група отримує завдання розпочати бізнес у будь-якій сфері; це може бути виробництво або продаж, обслуговування або рекламний бізнес. Починається дискусія. Коли студенти досягли згоди, вони створюють назву та логотип компанії. Потім кожен відділ отримує завдання від президента або головного виконавчого директора (СЕО), яке виконується після заняття.

Наступні зустрічі можуть бути присвячені створенню бізнес-плану, проведенню маркетингового дослідження, розміщенню

реклами свого товару чи послуги. Така інтерактивна техніка поєднує ділову гру з дискусією, кейсом і проектом.

Створюючи проблемні ситуації, викладач стежить за тим, щоб матеріал відповідав рівню наявних знань та інтелектуальним можливостям групи, відображав реальну ситуацію професійної діяльності, а також був пов'язаний з темою майбутньої роботи, текстом, який вони читають, граматику, яку вони засвоїли. Виконуючи ці завдання, студенти спроможні зрозуміти викладену в тексті інформацію, активізувати лексико-граматичний матеріал.

Кейс - це ситуація, описана у формі історії, яка потребує вирішення. Метою методики вивчення кейсу є формування проблемно-орієнтованого мислення студентів і розвиток навичок прийняття управлінських рішень на основі аналізу складних реальних ситуацій, виявлення проблем і можливостей, аналізу альтернатив і пошуку кращих з них, з рекомендаціями щодо виправних дій.

Маючи понад двадцятирічний досвід викладання в університеті на факультеті економіки, бізнесу та міжнародних відносин, можна констатувати, що ефективність вивчення іноземної мови значною мірою залежить від методики навчання. Наші студенти – майбутні економісти, менеджери, бізнесмени. Вони повинні вільно володіти принаймні однією іноземною мовою, щоб отримати перспективну роботу та досягти успіху в ній.

Застосування інтерактивних технологій у кабінеті іноземної мови в університеті виявилось дуже ефективним і мотивуючим для студентів будь-якої вікової групи та рівня володіння іноземною мовою. Студентам зазвичай подобається грати ролі менеджерів, бізнесменів. Коли вони діють, вони не замислюються над граматичними помилками, і вчитель не повинен їх виправляти під час виступу. Необхідну корекцію можна зробити після вправи без згадки імен.

Виконання кейсів чи проекту вимагає від студентів креативності, багатогляду, логічного мислення. Сучасні інтерактивні методи навчання дають змогу перевести навчальний процес від неефективних методів передачі знань до формування іншомовної комунікативної компетенції у студентів ЗВО, забезпечуючи реалізацію системного діяльнісного підходу та студенто-орієнтованого навчання.

Студенти ЗВО мають бути конкурентоспроможними у своїй майбутній професійній сфері. Володіння іноземними мовами є одним із пріоритетів для будь-якого спеціаліста. Сучасний світ вимагає зміцнення загальнокультурної основи освіти, розвитку навичок активізації особистісної здатності вирішувати соціальні проблеми. Найбільш затребувані є високопрофесійні випускники, які не просто виконують інструкції, а мають творчий і конструктивний потенціал.

Очевидно, що єдиної універсальної схеми організації навчального процесу не може бути. Структура уроку залежить від цілей, змісту, цільової аудиторії тощо. Використання інтерактивних технологій не є метою, а є засобом створення необхідних умов для комунікативно ефективного навчання, заохочує співробітництво, саморозвиток, покращує як навички іншомовного спілкування, так і особистості якості студентів.

Література:

1. Паніна Т.С., Вавілова Л.Н., Сучасні методи активізації навчання, Посібник для студентів, під ред. від Т.С. Паніна, 4-е вид., М., 2008.
2. Інформація про <https://www.mindtools.com/brainstm.html> Мозковий штурм: генерування багатьох радикальних творчих ідей.

3. Тарнопольський О.Б., Успішні презентації: підручник для викладання ділових презентацій англійською мовою студентів економічних спеціальностей, Київ, Ленвіт, 2007.

References:

1. T.S. Panina, L.N. Vavilova, Modern methods of activization of training, Handbook for students, ed. by T.S. Panina, 4th ed., Moscow, 2008.

2. Information on <https://www.mindtools.com/brainstm.html> Brainstorming: Generating Many Radical, Creative Ideas.

3. O.B. Tarnopolskiy, Successful presentations: textbook for teaching business presentations in English students of economic specialities, Kyiv, Lenvit, 2007.

4. J. Richards and Th. S. Rodgers, Approaches and Methods in Language Teaching, Cambridge University Press, 2001.

5.

http://shodhganga.inflibnet.ac.in/bitstream/10603/4359/7/07_chapter%202.pdf