

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра педагогіки, методики викладання іноземних мов й інформаційно-комунікативних технологій

Кваліфікаційна робота магістра

На тему: «Використання інтерактивних технологій навчання у підготовці майбутніх викладачів іноземної мови.»

Допущена до захисту

«___» _____ року

Студентки групи СОкт 53-20

Факультету германської філології

Освітньо-професійної програми

Викладання європейських мов на основі

комбінованих технологій (англійська

мова і друга західноєвропейська мова)

за спеціальністю 014 Середня освіта

Кабачок Тетяни Андріївни

Завідувач кафедри

_____ Черниш В. В.

Науковий керівник:

Кандидат педагогічних наук, доцент

Кудіна В. В.

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Київ - 2021

ЗМІСТ

Вступ.....	4
РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади до проблеми використання інтерактивних технологій навчання у вищій школі.....	7
1.1. Сутність інтерактивних технологій навчання в сучасній вищій школі під час навчання іноземних мов.....	7
1.2. Зіставний аналіз традиційних та інтерактивних технологій навчання.....	19
РОЗДІЛ 2. Шляхи реалізації інтерактивних технологій навчання у новій вищій школі.....	28
2.1. Педагогічний досвід використання інтерактивних технологій у вивченні іноземних мов у вищій школі.....	28
2.2. Досвід використання інтерактивних технологій навчання у вищій зарубіжній школі.....	30
2.3. Рекомендації щодо використання інтерактивних технологій навчання під час викладання іноземних мов у вищій школі.....	38
Висновки.....	48
Резюме.....	50
Summary.....	52
Список використаних джерел.....	54
Додатки.....	60

СПИСОК СКОРОЧЕНЬ

ЗВО – заклад вищої освіти

Ін.м. – іноземна мова

ІМ – інтерактивні методи

ІН – інтерактивне навчання

ІТ – інтерактивні технології

МК – мультимедійний комплекс

ТН – технологія навчання

ВСТУП

Одним із пріоритетних питань сьогодення при викладанні іноземних мов у закладах вищої освіти визнають питання використання інтерактивних методів(ІМ) навчання іноземних мов і поєднання їх у цілісну систему, яка передбачає відповідно до цілей навчання найраціональніше застосування відібраних з урахуванням принципів комунікативності, доцільності впровадження та взаємного доповнення інтерактивних методів, прийомів, засобів і форм навчання іноземних мов з метою досягнення заздалегідь запланованого (бажаного) навчального результату. При цьому велику увагу слід приділяти формуванню креативного інноваційного мислення суб'єктів навчання. Складність вивчення феномену креативності полягає в тому, що механізм його формування та розвитку не піддається формалізації, наприклад, не існує типового зразка правильної методики викладання, позитивної творчої поведінки на заняттях або в поза аудиторний час. Для того, щоб досягнути креативності, слід кидати виклик консервативним твердженням, адже, рухаючись проторованим шляхом, наше мислення часто випускає з поля зору приховані можливості, що знаходяться поза ним. Дисципліна „Іноземна мова” є креативною і по суті, і за призначенням. Тому евристичні методи, такі як мозкова атака, метод ситуаційного навчання, навчання дією, робота в парах та командах, метод проєктів, тобто активні методи навчання, повинні повсякчасно застосовуватися на заняттях з іноземної мови для подальшого розвитку творчого мислення.

Актуальність теми полягає у тому що на сучасному етапі перед викладачами іноземної мови гостро постає проблема пошуку шляхів підвищення пізнавального інтересу студентів до вивчення іноземної мови, зміцнення їх позитивної мотивації в навчанні. Робота зі студентами в закладах вищої освіти (ЗВО) вимагає поєднання знань іноземної мови (ін. м.) зі сферою майбутньої діяльності студентів. Однією з можливостей

розв'язання цієї проблеми є запровадження технологій інтерактивного навчання. У сучасній практиці викладання іноземної мови досить ефективно використовуються різні підходи, різні технології навчання, які сприяють залученню студентів до інтерактивної діяльності на заняттях. Початок розвитку й використання інтерактивних методів навчання припадає на 20-і роки ХХ століття.

Перші згадки про термін «інтерактивне навчання» (ІН) почали з'являтися в роботах таких вчених як Т.Ю. Аветова, Б.Ц. Бадмаєва, Е.В. Коротаєвої, М.В. Кларін, Е.Л. Руднева. У своїх дослідженнях як вітчизняні, так і зарубіжні учені вивчали такі аспекти інтерактивного навчання як мовленнєва взаємодія викладача і студентів, діалогове спілкування, залученість студентів у навчальну діяльність і її рефлексію. Також автори досліджували можливості взаємодії інтерактивних методів з традиційними методами навчання та вплив інтерактивного навчання на розвиток творчих здібностей студентів.

Об'єктом роботи є навчальний процес з викладання іноземної мови у вищій школі.

Предметом кваліфікаційної роботи є інтерактивні технології (ІТ) у навчанні іноземної мови у вищій школі.

Мета роботи – дослідити актуальність використання ІТ у навчанні іноземної мови у вищій школі.

Завданнями дослідження є:

1. З'ясувати сутність поняття “інтерактивні технології”.
2. Визначити стан проблеми розвитку ІТ навчання в українській і зарубіжній вищій освіті.
3. Дослідити відмінності між традиційними та інтерактивними технологіями навчання.
4. Визначити, як реалізуються ІТ навчання у новій вищій школі.

5. Провести аналіз педагогічного досвіду використання інтерактивних технологій у вищій школі нашої країни та зарубіжної вищої школи.

6. Надати рекомендації щодо використання ІТ навчання.

В структурі кваліфікаційної роботи: вступ, два розділи, 5 підрозділів, загальні висновки, резюме українською та англійською мовами, список використаної літератури, додатки.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДО ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

1.1. Сутність інтерактивних технологій навчання в сучасній вищій школі під час навчання іноземних мов

Вища школа завжди чутливо реагувала на соціально-економічні та соціокультурні зміни у суспільстві. Кожен із відомих методів викладання іноземної мови свого часу вважався новаторським, але зміни у суспільстві та науково-технічний прорив змінюють соціальне замовлення щодо якості підготовки фахівців і таким чином змінюють прийоми та методи підготовки випускників ЗВО.

Термін «інтерактивна педагогіка» відносно новий: до наукового обігу його впровадив у 1975 р. німецький дослідник Ганс Фріц. У своїх дослідженнях він визначив мету інтерактивного процесу — це зміна і поліпшення моделей поведінки його учасників. Аналізуючи власні реакції та реакції партнера, учасник змінює свою модель поведінки і свідомо засвоює її. Це дає можливість говорити про інтерактивні методи (ІМ) як процес інтерактивного виховання. Лінгвістичне значення слова *interactive*, представлене в іншомовних словниках, розтлумачує поняття «інтерактивності», «інтерактивного» як взаємодію, або того, що взаємодіє, впливає один на одного.

Інтерактивність у навчанні можна пояснити як здатність до взаємодії, навчання в режимі бесіди, діалогу, дії. Отже, у дослівному розумінні «інтерактивним може бути названий метод, в якому той, хто навчається, є учасником, тобто здійснює щось: говорить, управляє, моделює, пише, малює тощо. Він не виступає лише слухачем, спостерігачем, а бере активну участь у тому, що відбувається, власне створюючи це явище» [4, с. 120].

Окремо потрібно виділити метод проєктів. В. Стрельников зазначав, що «метод проєктів передбачає визначену сукупність навчально-пізнавальних засобів і дій студентів, які дають змогу вирішити ту чи ту проблему в результаті самостійних пізнавальних дій і передбачають презентацію цих результатів у вигляді конкретного продукту діяльності» [40, с. 79].

У. Науменко стверджує, що ІН – це навчання, заглиблене в процес спілкування. Для підвищення ефективності процесу навчання необхідна наявність трьох компонентів спілкування, а саме: комунікативний (передача та збереження вербальної і невербальної інформації), інтерактивний (організація взаємодії в спільній діяльності) та перцептивний (сприйняття та розуміння людини людиною) [30, с. 118].

В.А.Гладуш, Г.І.Лисенко вважають, що інтерактивними можна вважати технології, які здійснюються шляхом активної взаємодії студентів у процесі навчання. Вони дозволяють на підставі внеску кожного з учасників у ході заняття спільною справою отримати нові знання і організувати корпоративну діяльність, починаючи від окремої взаємодії двох-трьох осіб поміж собою й до широкої співпраці багатьох [33, с. 144].

На нашу думку, сутність інтерактивного навчання полягає у взаємонавчанні, груповій формі організації освітнього процесу із реалізацією активних групових методів навчання для вирішення дидактичних завдань. Педагог при цьому виконує функції помічника в роботі, консультанта, організатора, стає одним із джерел інформації. Однак, студент і викладач виступають як рівноправні суб'єкти навчального процесу. Інтеракція виключає домінування будь-якого учасника, думки, точки зору над іншими, але має враховувати конкретний досвід та практичне застосування. Під час такого діалогового навчання студенти вчаться критично мислити, розв'язувати складні проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, зважуючи альтернативні думки, приймати продумані рішення, брати участь у дискусії, спілкуватись з іншими людьми.

Інноваційні методи дозволяють досягнути наступні цілі:

- доступність сприйняття навчального матеріалу;
- систематизація знань; - розвиток творчих здібностей студентів;
- самоосвіта; - позбавлення психологічного бар'єру (страх спілкування, страх зробити помилку);
- аналіз засвоєного матеріалу [2].

Інтерактивні методи навчання передбачають активну взаємодію студента з викладачем та іншими студентами, це навчання у взаємодії та співпраці в якому і викладач і студенти є суб'єктами навчання. На відміну від активних методів, інтерактивні орієнтовані на широку взаємодію та домінування активності саме студентів під час навчання. ІМ орієнтовані на реалізацію пізнавальних інтересів і потреб особистості, тому особлива увага приділяється організації процесу ефективної комунікації, в якій учасники процесу взаємодії більш відкриті та активні. Основою інтеракції є принцип багатосторонньої взаємодії, яка характеризується відсутністю полярності, і мінімальною сконцентрованістю на точці зору викладача.

Викладач під час занять у такій формі виконує роль координатора – задає вектор діяльності та забезпечує підтримку роботи студентів в процесі досягнення цілей заняття. Також, викладач розроблює план, основу якого складають інтерактивні вправи та завдання виконуючи які студент вивчає матеріал. Саме ІМ на думку дослідників дають найбільший простір для самореалізації студента у навчанні і найбільше відповідають особистісно-орієнтованому підходу.

На нашу думку, сутність «інтерактивного навчання» полягає в реальних, інтенсивних умовах сприйняття інформації студентом, це не монотонне зазубрювання «мертвої інформації», а гіперактивний соціальний процес, коли студент є не лише учнем, а, можна сказати, творцем живої інформації, яку грамотно спрямовує педагог для отримання найкращих результатів для засвоєння знань. Разом з тим студент і викладач виступають як рівноправні суб'єкти навчального процесу. Інтеракція виключає домінування будь-якого учасника, його думки, точки зору над іншими

учасниками, але має враховувати конкретний досвід та його практичне застосування. Під час такого діалогового навчання студенти навчаються критично мислити, розв'язувати складні проблеми на підставі аналізу обставин і відповідної інформації, приймати виважені рішення, брати участь у дискусії, спілкуватися з іншими людьми.

Схема такої моделі відображає постійне спілкування учителя з учнями, студентів з учнями. Відбувається спілкування всіх членів колективу. При навчанні за такою моделлю застосовують ділові та рольові ігри, дискусії, мозковий штурм, фронтальне опитування, «круглий стіл», дебати. Наведемо позитивні та негативні сторони такої моделі. Отже, позитивні:

1. Розширюються пізнавальні можливості учня (здобування, аналіз, застосування інформації з різних джерел).
2. Як правило, високий рівень засвоєння знань.
3. Учитель без зусиль може проконтролювати рівень засвоєння знань в студентів.
4. Учитель має можливість розкритись як організатор, консультант;
5. Досягається партнерство між учителем і учнями та всередині студентівського колективу.

Негативні:

1. На вивчення певної інформації потрібен значний час.
2. Необхідний інший підхід в оцінюванні знань студентів.
3. В учителя відсутній досвід такого виду організації навчання.
4. Відсутні методичні розробки уроків з різних предметів.

Базовим принципом інтерактивного методу є принцип колективної взаємодії, згідно з яким досягнення студентами комунікативних цілей відбувається через соціально-інтерактивну діяльність: дискусії й обговорення, діалоги та рольові ігри, імітації, імпровізації та дебати. Така діяльність відповідає особистісно-зорієнтованому підходу до навчання, а також узгоджується з вимогами загальноєвропейських рекомендацій щодо гуманізації та демократизації навчального процесу. При її виконанні

забезпечується позитивний вплив колективу на особистість студента, формуються сприятливі взаємовідносини у навчальній групі.

З іншого боку, спільна соціально-інтерактивна діяльність дає змогу кожному студентові максимально проявити свої інтелектуальні і творчі здібності, заохочує самостійність та ініціативність в ухваленні рішень. Отже, інтерактивна діяльність поєднує співпрацю мовленнєвих партнерів і керованість дій студентів з боку викладача, передбачає відмову від стандартних шляхів вирішення комунікативних завдань, забезпечує інтенсивну мовленнєву практику студентів у відносно вільній творчій атмосфері. «Інтерактивність» у навчанні можна пояснити як здатність до взаємодії, навчання в режимі бесіди, діалогу, полілогу, тобто активного спілкування.

Надзвичайно важливою проблемою у навчанні іноземних мов стає майстерність викладача-педагога. Творче ставлення та новаторство педагога стають можливими лише за умов усвідомлення ним себе не тільки як викладача — носія певної інформації, а й як вченого-дослідника, для якого важливим є вміння не лише давати відповіді на запитання, а й ставити самі запитання та спонукати студентів до самостійного пошуку відповіді.

Практичний досвід доводить, що використання в навчальному процесі інтерактивних технологій навчання допомагає їм досягти плавного переходу від набуття лексичних мовленнєвих умінь під час комунікації, збільшити діапазон термінологічної лексики за фахом, зробити процес навчання цікавим, пізнавальним, професійно-спрямованим й особистісно-значущим. Інтерактивні технології (ІТ) навчання стимулюють когнітивні процеси й активізують мовний і мовленнєвий матеріал в іншомовному спілкуванні студентів, розвивають їхні творчі здібності і професійно орієнтовані вміння в наближених до реальних умовах.

Слід зазначити, що використання інтерактивних форм навчання під час вивчення іноземних мов у ЗВО буде ефективним, якщо зміст навчального процесу перегукуватиметься з майбутньою професійною діяльністю

студентів. Викладач повинен зважати на рівень володіння мовою студентами, на рівень сформованості комунікативних навичок. Потрібно стежити, щоб теоретичні знання в процесі активного навчання ставали усвідомленими, щоб студент не лише розвивав й удосконалював знання з мови, а й міг пов'язувати їх з майбутньою професійною діяльністю.

Сучасна комунікативна методика пропонує широке впровадження в навчальний процес активних нестандартних методів і форм роботи для кращого свідомого засвоєння матеріалу. На практиці досить ефективними виявилися такі форми роботи: індивідуальна, парна, групова й робота в команді. Тому всі вправи й завдання повинні бути комунікативно виправданими дефіцитом інформації, вибором та реакцією (Information gap, choice, feedback). Для їх виконання студенти потребуватимуть додаткової інформації, докладатимуть певних зусиль для її засвоєння та в такий спосіб зможуть краще та ефективніше організувати свою діяльність [8].

У навчанні іноземних мов найбільш поширеними та ефективними на сьогоднішній день є наступні інтерактивні методи:

«Мозковий штурм» – групове обговорення та спільний пошук відповідей на запитання та шляхів вирішення поставленої задачі. «Мозковий штурм» (або «злива ідей», генерування ідей, англ. brainstorming) – популярний метод висування творчих ідей у процесі розв'язування наукової чи технічної проблеми, сеанси якого стимулюють творче мислення. Автор креативної техніки, що отримала назву мозковий штурм – Алекс Осборн (1888-1966), відомий американський діяч в галузі реклами. Метод запропоновано у 1953 році.

Основними складниками «мозкового штурму» є метод колективізації студентів та дискусивна складова, яка допомагає студентам прибрати психологічні бар'єри та розвивати творчі здібності [2]. Зміст педагогічної технології полягає у закріпленні матеріалу курсу або заняття, оскільки дана технологія є елементом узагальнення отриманих знань. «Мозковий штурм» розриває мовний бар'єр та сприяє комплексному розвитку творчих і

креативних ідей. Проте, застосування мозкового штурму на заняттях з іноземної мови у немовних ЗВО не завжди є успішним через певні труднощі: по-перше, ефективність методу «мозкового штурму» зменшується, якщо в групі є сильна особа, що домінує над іншими, якщо недостатня кваліфікація учасників або якщо їх дуже багато; по-друге, це відсутність у викладача специфічних знань з предметів, які не входять до кола його спеціальності. Ці фактори можуть уповільнювати процес проведення мозкового штурму

«Баркемп» – групова робота під час якої всі студенти є не лише учасниками, але й організаторами конференції. Всі учасники виступають з новими ідеями, презентаціями та пропозиціями на задану тему з подальшим обговоренням найбільш цікавих ідей.

«Метод проєктів» вважається одним з найбільш креативних інноваційних методів навчання. Даний метод дозволяє створити творчу дослідницьку атмосферу й характеризується високою комунікативністю. Цей прийом застосовується на завершальному етапі вивчення теми і передбачає високий рівень індивідуальної та колективної відповідальності за виконання кожного завдання в процесі роботи над проєктом. «Метод проєктів» дає змогу студентам самостійно обирати форми презентації матеріалу, джерела інформації та проявляти творчі здібності.

Однією з інтерактивних методик, що набула популярності у Великобританії, США, Німеччині, Данії та інших країнах стала «Case study» (кейс-метод, метод аналізу ситуацій), розроблена англійськими науковцями М.Шевером, Ф.Едейем та К.Єйтс. Саме їй у світової практиці відводиться важливе місце для вирішення сучасних проблем у навчанні. Суть методу полягає у використанні конкретних випадків (ситуацій, історій, тексти яких називаються «кейсом») для спільного аналізу, обговорення або вироблення рішень студентами з певного розділу навчання дисципліни [16]. «Кейс-метод корисний тим, що дозволяє студентам самостійно організовувати процес засвоєння матеріалу; вони дають можливість роботи з різними джерелами інформації та передбачають контекстне навчання. Цей метод не потребує

великих матеріальних і часових витрат й допускає варіативність навчання. «Кейс-метод» ефективний у використанні, вивченні економічних, суспільних і соціальних наук, мови й літератури та професійних дисциплін» [28, с. 177].

Важливим засобом інноваційного навчання є також використання «мультимедійного комплексу» (МК) у складі інтерактивної дошки, персонального комп'ютера й мультимедійного проєктора. Такий комплекс поєднує всі переваги сучасних комп'ютерних технологій і виводить процес навчання на якісно новий рівень. Завдяки наочності й інтерактивності МК дозволяє залучити всю аудиторію до активної роботи. Використання інтерактивної дошки на заняттях значно збільшує ефективність навчання студентів. Варто визначити такі ключові напрямки застосування МК:

- презентації, демонстрування та моделювання ситуацій;
- підвищення активності студентів на заняттях;
- збільшення темпу заняття.

Використання МК на заняттях з англійської мови дозволяє активно залучати студентів у навчальний процес, збільшує мотивацію навчання, стимулює творчу активність й сприяє розвитку особистості, розширює можливості подання навчальної інформації, воно є найбільш ефективним і економним за часом, допомагає учням підготуватися до здачі тестів, екзаменів.

«Оптимізація» (від лат. *optimus* – «найкращий») у загальному вигляді означає вибір найкращого, найбільш сприятливого варіанта з безлічі можливих умов, засобів, дій тощо. Якщо «оптимізацію» перенести на процес навчання, то вона буде означати вибір певної його методики, яка забезпечує досягнення найкращих результатів при мінімальних витратах часу і сил викладача і студентів за визначених умов. На «оптимізацію» навчального процесу, впливають такі чинники: комфортне фізіологічне існування (житло, їжа, одяг); сприятливі умови навчання (приміщення, апаратура, підручники); доброзичливий морально-психологічний клімат (студент-студент, студент-викладач), психолого-педагогічні вектори навчання (форми, методи,

складність, посильність); свідоме й підсвідоме розуміння життєвої перспективи від навчання.

Найбільш сприятливою для навчання англійської мови є класифікація методів за способом взаємодії викладача й студентів. Способи такої взаємодії можуть бути різними. Наприклад:

- Викладач подає новий мовленнєвий матеріал, а студенти в цей час уважно його слухають;
- Студенти обговорюють, обмінюються думками з викладачем з певних питань, які вивчалися на занятті;
- Викладач спрямовує увагу студентів на певні фактори та явища мови, які вивчаються, з подальшим обговоренням результатів;
- Під керівництвом викладача, студенти самостійно обирають важливу для них інформацію з навчальних підручників, або додаткових засобів навчання;
- Шляхом виконання практичних завдань та вправ, студенти набувають потрібних знань, вмінь та навичок.

«Ігрова форма» проведення заняття забезпечує умови комплексного використання знань студентів з їхньої фахової діяльності, вдосконалення іноземного мовлення та покращення володіння мовою як засобом професійного спілкування та предметом вивчення. Ефективним методом вирішення труднощів у засвоєнні лексичного матеріалу та підвищення мотивації студентів на заняттях з іноземної мови є «рольова гра», що моделює різноманітні аспекти професійної діяльності студентів. «Рольові ігри» можна проводити як на підсумкових заняттях, так і під час вивчення окремої теми. Також, даний метод є дієвим у навчанні студентів з низьким рівнем знань.

У навчанні говоріння «рольова гра» є насамперед мовленнєвою діяльністю студентів, в ході якої вони переживають різноманітні соціальні та міжособисті ролі, реалізуючи при цьому як вербальні, так і невербальні засоби спілкування (жести, пози, міміку, контакт очей тощо) [26]. Окрім

вищезазначеного, однією з переваг методу «рольова гра» є її наближеність до умов реальної діяльності та можливість для студентів не тільки знайти рішення певного завдання, але і відчути результат прийнятого рішення. Це досягається завдяки тому, що у кожній грі існує повністю розроблений та відпрацьований алгоритм (блок-схема) надходження інформації та прийняття рішення (побудовані за етапами аналітичної діяльності); існує імітаційна модель об'єкта, багато можливостей впливу на модель та студент має обрати дію для того, щоб досягнути найкращого результату. Завдяки спробам та помилкам студенти вчаться формувати таку послідовність дій, які дозволяють отримати високі результати у певних ситуаціях. За допомогою цього дуже швидко формується навик практичних дій, нові способи оволодіння діяльністю

Обираючи певний інтерактивний метод навчання для студентів, наприклад такий як: «Interview», «Round Table», «Reflexive Circle», «Hotsummary», «Project», «Expert Groups», «Quest» [Додаток А], «Excursion», викладач формує у студентів відповідні навички. В додаток до цього, в результаті взаємодії спілкування відбувається взаємонавчання обох сторін.

Розглянемо надалі приклади проведення найбільш цікавих студентам дидактичних ігор. Нижче запропоновані ігри, які передбачають оволодіння словниковим запасом з вивченої теми та загальнонавчаними словами.

«Grabaminute» – гра, в якій студенту надається 1 хвилина, для представлення терміну, написаного на інтерактивній картці. Учасник має надати найбільше інформації про даний предмет/термін, його значення, використання, тощо. Отримує перемогу, студент, який надав найбільш повну та зв'язну інформацію про вказаний в картці предмет або термін.

«Anitemdescription – гра, в якій необхідно описати слово чи словосполучення, вказані на картках, не називаючи корінь слова та не застосовуючи жестів. При цьому активну роль грає решта групи, яка має вгадати слово» [45, с. 185].

Для перевірки засвоєння словникового запасу з певної теми у поєднанні з граматиною, можна використовувати «Warm up activity». За допомогою цієї гри покращуються навички швидкого реагування, активізується пошук синонімів англійською мовою. Прямий комунікативний контакт з групою позитивно впливає на взаємозв'язок всередині групи.

«Chainstory – гра на логіку, прояв фантазії та індивідуальності. Суть гри полягає у продовженні історії попереднього студента.

Подані вище ігри можуть проводитися в другій частині заняття, для підвищення активності студентів та покращення сприйняття інформації. Вони не потребують значної підготовки та залежать від теоретичного рівня пізнання студентів. Не мало важливим є також проведення групових дискусій, які допомагають студентам аналізувати свої думки, висловлювати свою точку зору та відстоювати своє бачення ситуації. Для цього актуальними будуть такі дискусійні форми як:

1. «Roundtable» (Колективна гра на вирішення спільної проблеми).
2. «Scientific debate» (Навчальна суперечка-діалог, в якій студенти – представники різних напрямлень, відстоюють свою думку, протилежну іншим).
3. «Competition in small groups» (Мотиваційна гра, яка спонукає студентів до активності).
4. «Brainstorm» (Гра, розвиваюча критичне мислення).
5. «Situation» (Гра, розвиваюча вміння швидко реагувати та фантазувати).
6. «Judicial sitting» (Гра з розподіленням ролей та пошуком конструктивних відповідей).
7. «Training» (форма навчання із застосуванням різних форм роботи з невеликою групою для вдосконалення навичок в процесі моделювання ситуацій, які наближені до реальності).» [19, с. 186]

Прикладом також може бути гра «Що? Де? Коли?» «What? Where? When?». Гра проводиться за аналогією відомої телепередачі. Кожна команда

отримує конверт із запитанням. Журі визначає правильність відповідей, підраховує кількість балів.

До інтерактивних ігор із залученням мультимедійних технологій можна віднести метод «Presentations», демонстрацію «Video projects», проведення інтерактивних ігор «First Million», «The brain of the class», «Blinking frames» та інших. Використання мультимедійних технологій є гарним доповненням тренінгів та лекцій. Основною перевагою інтерактивного навчання є його поєднання з традиційними методами. З наведених прикладів, можемо побачити, що існує велика кількість форм занять. Найбільш популярною помилкою серед викладачів є використання лише однієї методики викладання або вибір однієї форми проведення інтерактивного завдання. В той час як сприйняття інформації не може бути односторонніми, тому слід залучати різні форми навчання.

Застосування інтерактивних методів навчання іноземної мови майбутніх фахівців забезпечує актуальний на сьогодні перехід від інформаційнопояснювального до діяльніснорозвиваючого навчання, що передбачає заміну традиційних монологічних методів представлення інформації діалоговими формами взаємодії викладача зі студентами та студентів між собою. «В контексті компетентісного підходу та вимог сьогодення до рівня професійної компетенції фахівця нового покоління інтерактивні методи навчання мають значний потенціал до підвищення якості підготовки та мотивації студентів і викладачів, які відкривають для себе нові та ефективні форми інтелектуальної діяльності. Однак, повна відмова від пасивних та активних методів не є доцільною. Відбір та використання методів навчання має бути виваженим і зумовленим наступними цілями: – сформувати у майбутніх фахівців іншомовну комунікативну компетенцію та комплекс загальнокультурних компетенцій необхідних для здійснення міжособистісної взаємодії; – забезпечити необхідну якість навчання на всіх його етапах» [20, с. 70].

Отже, характерними ознаками інтерактивних технологій навчання іноземних мов у ЗВО є: активність, колективність, комунікативність, розвиток умінь, уваги, фантазії, уяви, спостережливості, нестандартного мислення; виховання системності, логічності, критичності і креативності мислення, а також працездатності, допитливості й наполегливості в досягненні поставленої мети.

Інтерактивні технології навчання іноземних мов є перспективними, оскільки сприяють навчально-пізнавальній взаємодії основних методичних принципів навчання іноземних мов й ситуативно-тематичної організації навчання.

1.2. Зіставний аналіз традиційних та інтерактивних технологій навчання

Перед викладачами все частіше, й частіше виникає проблема вибору технологій навчання і це призводить до усвідомлення, відрив педагогічної науки від практики стає все більшим. Технології є певними механізмами, що повинні привести у рух педагогічну дійсність, й загалом всю систему вищої освіти. Рушійною силою цього перетворення є практико-орієнтована наука. Відбувається зустрічний рух теорії і практики, які й породжують технологію. Будь-яка технологія навчання передбачає розкриття притаманного їй алгоритму дій і пояснення критеріїв гарантованого результату. Сутність її полягає в побудові системи навчальних завдань і розробці алгоритму дії студента.

XXI століття ставить перед освітянами низку завдань, що потребують нагального вирішення: виховати різнобічно розвинену особистість, здатну орієнтуватися у змінах і проблемах часу, конкурентноспроможного випускника, затребуваного на ринку праці, людину, яка зможе застосувати свої знання на практиці. З цією метою в освіті вже не один рік триває реформа, спрямована на поліпшення умов навчання. Щодо вчителів, то вони

шукають нові форми і методи для забезпечення належного рівня навчально-виховного процесу, змінюють підхід до викладання, використовуючи на уроках інноваційні технології. Адже відомо, що розвиток суспільства обов'язково призводить до зміни процесу викладання.

Як вказує В. Кучіна, «технологія навчання (ТН) – це реалізація детально описаного сполучення способів, засобів, методів, комунікації, відповідних висхідних умінь, навичок, знань, суб'єктів навчання, необхідних для забезпечення відтворювальності результатів їх дій у вигляді бажаних змін у поведінці студентів (студентів, слухачів), адекватно визначеним точним (операціоналізованим) цілям спільної діяльності навчання» [26].

С. Шехавцова вважає, що «ТН – поняття близьке, але не тотожне педагогічній технології, оскільки воно відображає шлях освоєння конкретного навчального матеріалу (поняття) у межах певного предмета, теми, питання і в межах обраної технології» [46, с. 136].

Завдання сучасних технологій навчання, полягає у визначенні раціональних способів досягнення навчальної мети. В той же час навчальний процес слід розглядати як комплексну систему, і не можна обмежуватись аналізом лише окремих її складових. Таке використання сучасних методів навчання, технічних засобів і носіїв навчальної інформації є однією з головних особливостей сучасної технології навчання.

Технологія навчання характеризується низкою істотних ознак, серед яких можна вирізнити такі: проєктованість, результативність, масовість, економічність, повторюваність, послідовність дій, наявність зворотного зв'язку, діагностичність, цілісність, інтегративність. Кожна технологія навчання – це система, структурними елементами якої є: цілі навчання, що є системотвірним її фактором; методи, форми і засоби навчання; етапність засвоєння навчального матеріалу; ступінь досягнення мети навчання. До кожної технології викладач добирає зміст навчання, враховуючи специфіку дисципліни, що вивчається студентами, їхні індивідуальні особливості, етап навчання тощо. На наш погляд, у процесі створення технології навчання для

вивчення студентами тієї чи іншої дисципліни важливо теж врахувати характерні особливості вивчення саме цієї дисципліни. У навчанні іноземних мов провідним методичним принципом, є принципи комунікативності, що передбачає побудову процесу навчання як моделі процесу реальної комунікації.

У психолого-педагогічних дослідженнях підкреслюється, що інноваційна діяльність в освіті може бути різною за своїм характером, особливістю сучасної системи освіти України, тож це спонукає до розуміння про співіснування двох стратегій «традиційної» та «інноваційної».

«Традиційне навчання» – орієнтоване на збереження і відтворення культури. Забезпечує стабільність у соціумі (переважно за рахунок репродуктивної діяльності студентів), забезпечує формування виконавських здібностей та розвиток уваги і пам'яті.

«Інноваційне навчання – стимулює новаторські зміни в культурі, соціальному середовищі. Орієнтоване на формування готовності особистості до змін у соціумі, за рахунок розвитку здібностей до творчості, різноманітних форм мислення, а також здатності до співробітництва з іншими людьми» [12, с. 147].

Специфічними особливостями «інноваційного навчання» є його здатність до передбачення на основі переоцінки цінностей, налаштованість на конструктивні дії в нових ситуаціях. Однак виділення двох підходів до освіти і навчання (традиційного та інноваційного) не означає неможливості інноваційних пошуків в обох напрямках.

Аналізуючи роботи західних дослідників, І. Рижкова виділяє два типи інновацій:

1. «інновації-модернізації», що модернізують навчальний процес, які спрямовані на досягнення гарантованих результатів у межах його традиційної репродуктивної орієнтації;

2. «інновації-трансформації», що перетворюють традиційний навчальний процес та є спрямованими на забезпечення його дослідницького

характеру й організацію пошукової, навчально-пізнавальної діяльності» [35, с. 77].

Відмінністю цих двох підходів є роль тих, хто навчається, у реалізації інноваційної діяльності. За традиційного підходу студент чи учень залишається пасивним сприймачем навчальної інформації, а нові технології спрямовані на вдосконалення процесу засвоєння набутих знань.

До традиційних технологій можна віднести пояснювально-ілюстративне навчання (навчання при якому пізнавальна діяльність має репродуктивний характер: учитель передає учням «готові» знання, використовуючи пояснення, доведення із застосуванням різноманітних ілюстрацій); проблемне навчання (передбачає послідовні й цілеспрямовані пізнавальні завдання, які студенти виконують під керівництвом учителя, активно засвоюючи нові знання); програмоване навчання (передбачає використання спеціальних програм управління процесом засвоєння знань, умінь та навичок).

Інтерактивне навчання іноземних мов передбачає перш за все діалогове навчання, у ході якого здійснюється взаємодія між суб'єктами навчального процесу. Його можна організувати з використанням інтерактивних технологій навчання. Сутність інтерактивного навчання іноземних мов полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх суб'єктів навчання (викладачів і студентів). Це взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де студент і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання.

В сучасних умовах особливий інтерес представляють ІТ, метою яких є створення сприятливих умов навчання, за яких студент відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність. Інтерактивні технології навчання ін. м. – це така організація іншомовного мовленнєвого спілкування суб'єктів навчання, яка передбачає відповідно до цілей навчання, індивідуальних особливостей тих, хто навчається, найраціональніше комплексне застосування методів, прийомів, засобів і форм навчання з метою

досягнення заздалегідь запланованого відповідного рівня іншомовної комунікативної компетенції. При порівнянні складових процесу навчання в умовах традиційних та інноваційних технологій навчання виявляється розбіжність, яку відображено в таблиці 1.1.

Таблиця 1.1.

Порівняльна характеристика складників процесу навчання при використанні традиційних та інноваційних технологій навчання [39]

Компоненти	ТРАДИЦІЙНЕ НАВЧАННЯ	ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ
Цільовий компонент	Передавання знань через викладання навчальної інформації без залучення студентів до активної навчально-пізнавальної діяльності.	Розвиток студента як суб'єкта навчальної діяльності, створення умов для активного оволодіння знаннями та реалізації творчого потенціалу.
Мотиваційний компонент	Перевага зовнішньої мотивації.	Наявність глибокої внутрішньої мотивації та мотивації спільної діяльності.
Змістовий компонент	Репродуктивне засвоєння матеріалу	Самостійний пошук оволодіння знаннями
Процесуальний компонент	Перевага усного викладання знань, лекції, бесіди, методи ілюстрації та демонстрації, репродуктивні методи	Інтерактивні методи: «Мозковий штурм», «Мікрофон», «Акваріум», рольова гра, дискусія тощо.
Контрольно-регулюючий компонент	Викладач контролює обсяг вивчення матеріалу, час і хід навчання. Зворотній зв'язок з учнями відсутній.	Контроль викладача за обсягом матеріалу та процесом навчання є опосередкованим. Зворотній зв'язок викладача з учнями постійний.
Оцінно-результативний компонент	Є чіткі критерії для контролю знань педагогом. Але оцінка є формальним показником результату навчання, оскільки не враховує реального рівня розвитку. Відсутні можливості для тих, хто навчається, щодо розвитку самоконтролю та самооцінки.	Оцінка викладача формується на основі врахування активності кожного студента, докладених зусиль ним, способу спілкування, вміння співпрацювати

Використавши дані таблиці, можна зробити висновок, що ІН сприяє активізації навчально-пізнавального процесу, формуванню глибокої внутрішньої мотивації, надає можливості для інтелектуального та творчого розвитку, вияву ініціативи, розвиває комунікативні вміння. Тому використання цього виду навчання є невід'ємною частиною процесу професійної підготовки майбутніх фахівців.

Таким чином, для підготовки висококваліфікованих фахівців, які будуть конкурентоспроможні на сучасному ринку праці, нині є потреба в оновленні змісту та методики викладання спеціальних дисциплін.

Основними перевагами інтерактивного навчання перед традиційним є:

1. Інтерактивне навчання формує здатність мислити неординарно, по-своєму бачити проблемну ситуацію, виходити з неї; обґрунтовувати власні позиції, свої життєві цінності; розвиває такі якості, як вміння вислухати іншу думку, вміння співпрацювати, вступати в партнерське спілкування, виявляючи при цьому толерантність і доброзичливість щодо своїх опонентів.

2. Інтерактивні методи навчання дозволяють отримати новий досвід діяльності, її організації, спілкування, переживань. Інтерактивна діяльність не тільки забезпечує отримання нових знань, умінь, навичок, способів комунікації, але і розкриття нових можливостей, є необхідною умовою для становлення та удосконалення компетентностей через включення учасників освітнього процесу в осмислене переживання індивідуальної і колективної діяльності для накопичення досвіду, усвідомлення і прийняття цінностей.

3. Використання інтерактивних технологій навчання дозволяє більш гнучко та гуманно контролювати рівень засвоєння знань, вміння застосовувати отримані знання, уміння та навички на практиці в різних ситуаціях.

Важливою складовою для запровадження інтерактивних технологій під час навчального процесу є використання певної форми навчання. На сьогодні актуальним є питання щодо дистанційної форми. Аналіз вітчизняної і зарубіжної теорії та практики дистанційного навчання як форми організації навчального процесу дозволяє визначити його характерні особливості щодо реалізації ІН іноземних мов. Серед них:

1) «вільний доступ до навчальної інформації, що знаходиться в інформаційно-комп'ютерному навчальному середовищі;

- 2) забезпечення для студентів права вибору навчального матеріалу різного рівня складності;
- 3) комунікативність навчання;
- 4) інтернаціональність навчання. Дистанційне навчання забезпечує зручну можливість експорту й імпорту освітніх послуг;
- 5) нова роль викладача. Він є консультантом і координатором навчального процесу;
- б) нова роль студента. Студент стає «автономним», сам визначає засоби навчання, час та місце вивчення навчального матеріалу, консультації з викладачем» [22, с. 230].

Інноваційні технології відрізняються від традиційних перш за все місцем і роллю основних учасників навчального процесу, їх взаємовідносинами, характером і змістом освітньої діяльності. І якщо в традиційному навчанні яскраво виражена підсистема "суб'єкт - об'єкт", у якій тільки викладач відіграє роль суб'єкта, котрий визначає зміст, методи навчання та стиль взаємовідносин, то в інноваційному навчальному процесі зникає жорсткий розподіл ролей між викладачем і студентом. Студент у цьому варіанті перетворюється у важливий освітній суб'єкт, активно залучаючись до активного спілкування з викладачем і використанням знань, отриманих у процесі самостійної роботи з різними джерелами інформації.

Отже, у ЗВО необхідно поступово впроваджувати замість репродуктивної системи навчання творчу (креативну) систему, для чого слід активно використовувати сучасні прогресивні педагогічні технології, що здатні забезпечити самореалізацію кожного студента. Це пояснюється тією обставиною, що в сучасних умовах на ринку праці цінується не формальний рівень освіти, тобто інформованість, а здатність фахівця опанувати нові знання, розв'язувати виникаючі професійні задачі.

Таким чином, одним із напрямів розвитку навчального процесу у ЗВО України є застосування на заняттях інтерактивних технологій навчання. Зокрема, особливого значення набуває використання на заняттях

різноманітних ігрових методів, проєктних технології навчання, інформаційнокомунікаційних технологій навчання та їх інтеграція, що широко використовується нині у ЗВО.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Інтерактивне навчання іноземних мов передбачає перш за все діалогове навчання, у ході якого здійснюється взаємодія між суб'єктами навчального процесу. Його можна організувати з використанням інтерактивних технологій навчання.

Сутність ІН іноземних мов полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх суб'єктів навчання (викладачів і студентів).

Інтерактивні технології можна використовувати як під час традиційного, так й інноваційного навчання студентів із застосуванням комп'ютерно орієнтованих засобів і методів навчання.

Основними принципами інноваційних методів є: рух від цілого до окремого, орієнтація занять на студента, цілеспрямованість та змістовність занять, їх вплив на досягнення соціальної взаємодії за наявності віри викладача в успіх своїх студентів.

Підсумовуючи викладене, варто додати, що робота в такому напрямку є досить ефективна у навчанні студентів англійської мови. Однак які б методи не застосовувалися, важливо, як зазначають науковці, для підвищення ефективності навчання у вищій школі створити такі психолого-педагогічні умови, коли студент може зайняти активну особистісну позицію та повною мірою проявити себе як суб'єкт навчальної діяльності.

РОЗДІЛ 2. ШЛЯХИ РЕАЛІЗАЦІЇ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У НОВІЙ ВИЩІЙ ШКОЛІ

2.1. Педагогічний досвід використання інтерактивних технологій у вивченні іноземних мов у вищій школі

Швидкі зміни, що відбуваються в сучасному світі, осучаснення освітньої системи, досягнення нових знань та навичок у вивченні іноземних мов, потребують оновлення змісту та методів застосування інтерактивних технологій до викладання іноземних мов. В сучасному суспільстві формується чітке бачення на володіння іноземними мовами. Одним із сучасних методів являється використання інноваційних технологій при вивченні іноземних мов, який відкриває перед студентами доступ до нової інформації, дає нові можливості для розвитку в тій чи іншій галузі, підвищує мотивацію студентів до навчання, а також підвищує ефективність самостійної роботи. В такому випадку, перед студентами відкривається новий світ можливостей для здобуття нових знань.

Перевагами навчання іноземній мові за допомогою мультимедійних засобів є те, що цей метод дає можливість покращити швидкість засвоєння граматичних конструкцій, накопичення словникового запасу, дає можливість обрати темп та рівень завдань, згідно можливостей студентів. Не мало важливим є також використання відео та аудіозаписів для поліпшення монологічного та діалогічного мовлення.

Завдяки використанню інтерактивних технологій, студенти мають великий вибір джерел з інформацією, потрібною для засвоєння нових знань. Застосування інноваційних технологій дозволяє студентам самостійно готувати міні-проекти за певною тематикою та презентувати їх.

Сьогодні, в Україні, інтерактивні технології стрімко розвиваються. В школах та університетах, викладачі починають використовувати інноваційні методи навчання. Досить популярними є використання відео та аудіо записів,

демонстрація презентацій, таблиць або навчального матеріалу, за допомогою мультимедійних дошок.

Під час проходження педагогічної практики серед студентів було проведено анкетування щодо навчального процесу в університеті. Згідно опитувань, можна прийти до висновку, що для студентів є досить важливим використання інтерактивних методів під час навчання. Найчастіше навчальний матеріал демонструється за допомогою інноваційних засобів викладачами. Це має позитивний вплив на діяльність студента, проте найголовнішим залишається можливість виконувати певні завдання, вправи використовуючи сучасні технології.

Так, великої популярності набирає дистанційне навчання. Під час якого студентам відкривається відкритий доступ до гаджетів і це надає ширший спектр можливостей використовувати ІТ під час навчання. Сучасними технологіями викладання іноземної мови в ЗВО є не лише використання комп'ютерів, а й використання методів проєктів, ігрові технології, технологій інтенсивного і дистанційного навчання, робота з навчальними контролюючими комп'ютерними програмами, тощо.

В Україні, організація навчального процесу в університеті передбачає використання різних форм навчання студентів, таких як: проведення лекцій, семінарів, практичних занять, науково-дослідницька робота студентів, дистанційне навчання тощо.

Популярними в університетах України є групова та індивідуальна робота студентів. До обох цих напрямів ми можемо віднести такі інноваційні методи навчання, як метод створення проєктів та їх презентація, метод гри, використання аудіо та відео записів тощо. Кожен з цих методів допомагає розвивати у студентів самостійність, впевненість у собі. Використання методу проєктів сприяє покращенню мовленнєвої діяльності студента, покращує знання з предмету з якого створювалася презентація.

Спираючись на сучасні тенденції розвитку освіти, запровадження інтерактивних технологій навчання іноземних мов є одним із пріоритетних

напрямів покращення освіти. Використання інноваційних методів навчання у ЗВО урізноманітнює навчальний процес, викликає у студентів мотивацію, зацікавленість. Підвищує учбову активність, надає можливість продемонструвати власні сили, покращує комунікативні здібності, розвиває нові уміння та навички.

2.2. Досвід використання інтерактивних технологій навчання у вищій зарубіжній школі

«Система освіти - це унікальне явище, бо глибоко пов'язана з духовними і матеріальними аспектами минулого і сучасного. З огляду на це у кожній країні освіта та її організація мають свої особливості. Проте наймогутнішими ініціаторами змін у системі освіти виступають не її власні проблеми чи негаразди (системні чинники), а ті, які перебувають поза нею, насамперед, пріоритети й вимоги до навчання і виховання, спричинені включенням даної країни до спільного руху світового співтовариства у майбутнє, змінами у виробництві, культурі та поведінці. Відтак, при реформуванні вищої освіти, з одного боку, враховуються пріоритети збереження культурної різноманітності національних систем освіти, а з іншого - завдання поліпшення міжнародної співпраці, мобільності, працевлаштування студентів у Європейському чи міжнародному середовищі та міжнародної конкурентоспроможності закладів вищої освіти» [22, с. 116].

З метою більш якісної професійної підготовки студентів викладачам треба частіше звертатися до активних форм навчання. Запровадження інноваційних форм навчання у структуру вищої освіти України буде більш ефективним за умови врахування закордонного досвіду. У зв'язку з цим розглянемо досвід закордонних ЗВО.

Так, наприклад організація навчальної роботи в університетах США передбачає використання різноманітних форм організації групової й індивідуальної діяльності студентів: лекцію, семінар, тьюторіали, гру,

науково-дослідну роботу студентів, коопероване навчання, модульне навчання, програмування, дистанційне навчання тощо.

Найпоширенішими у ЗВО США є групова й індивідуалізована форми організації навчання, які, в свою чергу, включають індивідуальні, парні й групові форми, а також проблемні методи навчання. Сьогодні у вищій школі США існує певна недовіра до лекційної форми навчання. Американці вважають, що лекція незовсім демократична, орієнтована в основному на передачу інформації.

Лекції й семінари насамперед мають викликати інтерес до досліджуваної дисципліни, тож головними педагогічними технологіями їх проведення є «метод Сократа», метод «кейсів», метод «міні-викладання».

У вищій школі США інтенсивно запроваджуються методи «активного навчання – сукупність педагогічних дій і прийомів, спрямованих на організацію навчального процесу й створення спеціальними засобами умов, які мотивують студентів до самостійного, ініціативного й творчого засвоєння навчального матеріалу в процесі пізнавальної діяльності» [23, с. 125]. До методів «активного навчання» відносять ділову гру, драматизацію і театралізацію, інверсію, мозковий штурм, метод групової дискусії, метод евристичних питань, ігрове проектування, імітаційний тренінг, психотехнічні ігри та тренінги, організаційно-ділові ігри, організаційно-розумові ігри тощо.

Немало важливим в «активних методах» є раніше набутий досвід, його усвідомлення, а також емоції, які його супроводжують.

Крім загальновідомих широковживаних методів активного навчання у вищій школі США існує така специфічна форма організації навчального процесу як семінар першого року навчання (Seminars for First-Year Students), що служить способом розвитку студента, поєднуючи елементи теорії та практики. Це невелика дискусійна за основою дисципліна, де студенти та викладачі обмінюються інформацією, ідеями та думками. Вони є базовими структурними елементами упродовж першого року навчання, за які студенти

набирають кредити і призначені для вирішення як інституційних, так і студентських потреб.

Ще однією активною формою навчання у закладах вищої освіти США є так звані «базові (capstone courses) дисципліни, які пов'язані із професійною спрямованістю. Ці дисципліни відомі як семінари старших курсів навчання (senior seminars) і спрямовані на узагальнення, оцінювання та інтегрування знань, здобутих упродовж усього періоду навчання, а також мають найвищий пріоритет у освоєнні обраної академічної спеціалізації. Як правило, такі дисципліни включені до блоку дисциплін академічної спеціалізації (academic major), або до базових дисциплін (core requirements), після завершення яких вимагається звіт з документацією та презентацією» [29, с. 64].

Ефективним, з огляду на процес створення тексту і задіяння розумових дій та операцій мислення – від генерації ідей і пошуку інформації до редагування й представлення власного тексту (на обговорення іншими студентами або його подання задля оцінювання викладачем), є метод творчих письмових робіт «РАФТ». Цей метод передбачає аналітичний підхід до сутності проблеми, до виявлення її ціннісного аспекту в процесі створення студентом або групою студентів тексту певної тематики від імені обраного персонажа з урахуванням особливостей аудиторії, для якої створюється текст.

Назва методу «РАФТ» є акронімом:

Р – роль, яку виконує студент(и) (паломник, солдат, президент тощо),

А – уявна цільова аудиторія, для якої створюється текст (політичний мітинг, потенційний роботодавець тощо),

Ф – формат письма (лист, стаття, реклама тощо),

Т – тема письмової роботи.

Наприклад: Роль – Скаут Фінч; Аудиторія – громада Монровілля, штат Алабама; Формат – хвалебна промова на адресу Аттікуса Фінча; Тема – соціальна нерівність. У використанні цього методу американські педагоги радять урахувати поступове інтелектуальне зростання студентів, що

переходить від бінарної стадії правильних і неправильних відповідей (коли викладач вважається носієм істини) до стадії суб'єктивних знань, коли власна думка виявляється самоцінною, а потім до більш високих стадій, на яких студенти вчаться поєднувати суб'єктивні знання з надійними джерелами об'єктивних знань, які підтверджують або спростовують ці знання.

«Метод «РАФТ» реалізується в сім основних етапів:

1. Етап «вибору» – визначається тема тексту, який планується створити, з'ясовується цільова аудиторія, для якої призначається текст, відповідно до ролі й аудиторії обирається жанр і форма оповіді та розподіляються завдання між студентами з метою розкриття заданої теми.

2. Етап «збору інформації» – з різних джерел з урахуванням особливостей ролі й аудиторії добирається тематичний матеріал.

3. Етап «аналізу» й осмислення дібраного матеріалу.

4. Етап «створення тексту» (індивідуально або в групі).

5. Етап «редагування тексту».

6. Читання тексту вголос в «авторському кріслі».

7. Етап «рефлексії» – обговорення прослуханого й аналіз відповідності представленого тексту його жанровій специфіці» [26, с. 78].

У такий спосіб окреслений метод забезпечує вільне вираження думок, розвиває в студентів здатність до імпровізації, критичний аналіз вчинків людей і подій, що відбувалися або відбуваються. Цей досвід творчої комунікативної діяльності, пов'язаний з прагматичним використанням соціокультурних знань і вмінь та відносинами людей у процесі інтеракції, сприяє метапізнанню, розвитку критичного і креативного мислення, що загалом слугує підґрунтям для формування міжкультурної компетентності студентів.

Таким чином, використання у вищій школі США таких інтерактивних методів, як сократівський метод на основі критичного читання та метод творчих письмових робіт «РАФТ», забезпечує формування міжкультурної компетентності студентів шляхом: залучення до навчально-пізнавальної

діяльності, спрямованої на усвідомлення студентами загальнолюдських цінностей, які слугують регулятивною основою спілкування й поведінки в соціумі; накопичення, інтеграції й активної трансляції соціально значущих знань і досвіду, а також розвитку вмінь і навичок, що забезпечують успішну інтеграцію особистості в соціокультурне життя.

Поряд з лекційною формою навчання, провідну роль у навчанні студентів у Франції займає семінар. Необхідно зауважити, що останніми роками значно змінилася роль традиційної форми навчання – семінару. «Широкого поширення набули дослідницькі семінари, які передбачають індивідуальну роботу студентів на заняттях, а саме: постановка та визначення цілей дослідження; засвоєння навчального матеріалу поетапно (перехід від простого до складного); самоконтроль студентів. Також нововведенням у вищій школі США є проведення міждисциплінарних семінарів, на яких розглядаються проблеми, що передбачають інтеграцію інших наук» [36, с. 82].

Консультація є не менш важливою формою організації навчального процесу для студентів Франції. Зазвичай викладачі призначають відповідний час для обговорення зі студентами питань, які виникають під час вивчення дисциплін, для надання зауважень та відгуків стосовно роботи.

Метод проєкту передбачає виконання студентами дипломної роботи. Цей метод застосовується у ЗВО США, Канаді, Франції та інших країнах Європи. Викладачі виступають як консультанти і надають допомогу студентам у виконанні роботи. Наприклад, у Національному університеті на кафедрі Професійних досліджень студенти працюють над дипломним проєктом, в основі якого є: написання новин; збирання матеріалу для проведення репортажу, відеозапису програм, які висвітлюють громадські проблеми; проведення інтерв'ю; зустріч з видавцями, авторами програми тощо.

Методи, які вимагають від студентів умінь самостійного вирішення проблем відповідно до ситуації належать до методів кейсу, який використовується у ЗВО США, Канади та інших розвинутих країнах.

Студенти навчаються не лише приймати самостійно рішення у складних ситуаціях, але й набувають навичок за допомогою прикладів із професійної діяльності. Саме ці методи спрямовані на розвиток творчого мислення, навчають майбутніх фахівців усвідомлювати та вирішувати проблеми.

Інноваційним методом у навчанні студентів в університетах США є метод «польового навчання», який застосовується під час проходження практики: студенти об'єднуються у групи від 3 до 10 осіб і виконують завдання упродовж академічного року. Результати проєкту студенти оформляють письмово, беручи до уваги практичні рекомендації. Практика є основним критерієм оцінки практичних навичок студентів за спеціалізацією, а також ефективності освітньої програми.

Беручи до уваги досвід Канади, можемо стверджувати, що професійна підготовка фахівців в університетах Європи передбачає активну участь у роботі з громадою. Ця мета реалізується за допомогою використання інноваційних методів: служіння громадськості та практичні курси навчання. Метод служіння громадськості зазвичай реалізується під час роботи студентів у громадських спільнотах.

Освіту в ЗВО Німеччини можна охарактеризувати поєднанням академічного та практичного навчання, новітніми технологіями викладання, використанням інноваційної методики навчання.

У викладанні іноземних мов ключовими дидактичними принципами, рекомендованими «Гете Інститутом» є:

- орієнтованість на дію;
- орієнтованість на розвиток іншомовної компетентності;
- орієнтованість на студентів;
- активізація навчальної діяльності студентів;

- інтерактивність;
- сприяння автономному навчанню;
- інтеркультурологічна орієнтованість;
- орієнтованість на мультилінгвальність;
- орієнтованість на виконання завдань.

Найбільш ефективними методами навчання є групова робота, дискусія, рольова або ділова гра. Найбільш невдалими методами вважають доповідь студента або викладача та фронтальне опитування [54]. Також ЗВО Німеччини широко використовується метод «проектів», який передбачає самостійну роботу студентів над обраною темою-проблемою та містить відбір, розподілення, систематизацію матеріалу.

Центром уваги данного методу є вирішення життєвих питань та теми, що викликають професійний інтерес у студентів. Виконання проекту зорієнтоване передусім на студента, хоча й викладач відіграє важливу роль, пропонуючи свою підтримку та рекомендації протягом усього процесу. Це може бути як самостійна робота студентів, так і робота в парах, у невеличких групах або ж усією групою. Обмін ресурсними матеріалами, ідеями та досвідом упродовж виконання проекту сприяє отриманню вмінь і навичок обробки інформації з різних джерел, віддзеркалюючи життєві практичні завдання, з якими студенти зіткнуться у майбутньому професійному середовищі. В кінцевому результаті проект презентується у вигляді усної презентації, дисплей матеріалів або доповідь, яким можна поділитися з іншими, що надає проекту реального значення, а також мотивує, стимулює, уповноважує та захоплює.

«Проектна робота, як правило, зміцнює впевненість студентів, самоповагу та самостійність, а також сприяє удосконаленню мовленнєвих умінь студентів, поглибленню знань з предмета і розвитку пізнавальних здібностей» [50, с. 14]. У навчальному процесі ЗВО Німеччини також широко використовуються «тренінги», орієнтовані на розвиток конкретного вміння або навичок, необхідні для більш професійного виконання

поставленого завдання. Під час проведення тренінгу використовуються новітні методики та сучасні технічні засоби. З метою вдосконалення іншомовних комунікативних навичок майбутніх фахівців під час навчання також широко використовуються комунікативні тренінги.

З метою стимулювання творчої активності студентів, розвитку навичок генерування ідей у вищій освіті Німеччини досить поширений метод «мозкового штурму», під час якого члени групи висловлюють спонтанні ідеї стосовно заданої теми, після чого всі ідеї обговорюються, відхиляються або розвиваються далі.

Ще одним широко уживаним методом є «рольова гра». Під час проведення цього інтерактивного методу навчання моделюються соціальні та професійні проблемні ситуації. Учасники гри, отримавши певні ролі, мають знайти й використати методи для вирішення тієї чи іншої проблеми. За процесом прийняття рішення спостерігають інші учасники і викладач/тренер.

Іншим популярним методом, який широко використовується викладачами іноземних мов країни, є «кейс-метод» (метод аналізу конкретних ситуацій). Цей метод передбачає аналіз і групове обговорення іноземною мовою гіпотетичних або реальних ситуацій, що можуть бути представлені у вигляді опису, відеофільму тощо

Отже, проаналізувавши інноваційні методи навчання, які використовуються на уроках іноземних мов у вищій школі розвинених країн, можна відзначити притаманний їм позитивний вплив на здібність майбутніх фахівців генерувати, структурувати та класифікувати ідеї, збирати та аналізувати інформацію, готувати альтернативні рішення, ефективно взаємодіяти із партнерами, вирішувати проблеми. На нашу думку, ознайомлення із досвідом використання зарубіжними педагогами інноваційних методів навчання є дуже корисним щодо доцільності активного застосування їх у підготовці вітчизняних фахівців

2.3. Рекомендації щодо використання інтерактивних технологій навчання під час викладання іноземних мов у вищій школі

Сучасна практика викладання іноземних мов у ЗВО значним чином зумовлена світовими тенденціями в змінах методів і технологій навчання згідно з концепцією «Освіта 4.0», яка передбачає застосування інтерактивних методів і впровадження он-лайн навчання.

Як показує практика, під час викладання ін. м. досить ефективно використовуються різні варіанти навчання, які сприяють залученню студентів до активної діяльності на заняттях. Наприклад :

- навчання в команді (Student Team Learning)
- мереживна пила (Jigsaw, Е. Аронсон);
- навчання під девізом «Вчимося разом» (Learning Together);
- використання методу «Case – study» [49].

«Student Team Learning» (STL). Головною задачею виступає пояснення матеріалу, а потім викладач пропонує студентам в групах закріпити його (без змагань у групі). Виконання завдань пояснюється студентом вголос, студенти допомагають один одному, а після завершення завдання, пропонується обговорення його всіма учасниками та оцінка їх роботи.

«Jigsaw». На першому етапі творчого застосування мовного матеріалу студенти діляться на «Home Groups» (початкові групи), по три студента в групі. Кількість студентів залежить від кількості текстів. Метою роботи є самостійне ознайомлення з текстом, з метою загального охоплення змісту, повного розуміння та виконання завдань, пов'язаних з перевіркою розуміння прочитаного.

На другому етапі робота проходить в експертних групах «Expert Groups». Мета роботи - порівняти відповіді, до яких студенти дійшли самостійно в «Home Groups», разом підготувати переказ тексту. Успіх роботи залежить від спільної роботи студентів.

Третій етап роботи - це повернення учасників до «Home Groups», де вони по черзі переказують свої тексти; кожний учасник повинен не тільки ознайомити інших членів групи зі змістом свого тексту, але й допомогти їм зрозуміти його.

«Learning Together». Студенти діляться на групи по 3-5 осіб. Кожна група виконує одне завдання, яке є частиною однієї великої теми, над якою працювали всі студенти. Таким чином, викладач контролює успішність виконання завдання, характер спілкування та спосіб надання допомоги один одному.

«Case-study». Суть методу полягає у використанні конкретних випадків (ситуацій, історій) для спільного аналізу, обговорення і прийняття рішень. Студенти мають визначити головні і другорядні факти, вибрати основні проблеми і виробити стратегії та рекомендації щодо подальших дій. Цінність методу «кейс-стаді» полягає в тому, що він одночасно відображає не тільки практичну проблему, а й актуалізує певний комплекс знань, який необхідно засвоїти при вирішенні даної проблеми.

«Застосування кейс-методу на заняттях з англійської мови в професійному середовищі переслідує дві взаємодоповнюючі цілі, а саме: подальше вдосконалення комунікативної компетенції (лінгвістичної та соціокультурної) і формування професійних якостей студентів. Знайомство з кейсом (читання професійно спрямованого тексту, в якому сформульоване завдання за фахом, в оригіналі або з невеликими скороченнями і незначною адаптацією, і подальший переказ), самостійний пошук рішення (внутрішня монологічне мовлення англійською мовою), процес аналізу ситуації під час заняття (монологічне і діалогічне мовлення, підготовлена і спонтанна, також англійською мовою) – все це приклади комунікативних завдань» [28, с. 179].

Наприклад, можна запропонувати такі теми для дискусії: “Leadership as a political phenomenon”, “Conflicts in world politics”, “Global and regional political processes”

Так, наведемо схему кейсу «День із життя звичайної родини».

1. Скласти меню на 1 день (сніданок, обід, вечеря).
2. Обговорити список продуктів, які треба купити для приготування страв (із зазначенням кількості продуктів і місця, де це можна зробити).
3. Приготувати святкову страву, щоб відзначити особлива подія в родині. Вказати інгредієнти і спосіб приготування.
4. Вилікувати 2 хворих членів сім'ї народними засобами. При цьому пацієнт повинен вказати симптоми: розлад шлунка; застуда нудота і запаморочення; садно на коліні.
5. Зібрати дитину на відпочинок(у табір на море, у туристичну поїздку по Англії.) [Додаток Б]

Використання методу «Case-study» на заняттях з англійської мови дозволяє вирішувати завдання розвитку творчого та критичного мислення студентів, умінь самостійно конструювати свої знання й застосовувати їх для вирішення пізнавальних і практичних завдань, орієнтуватися в інформаційному просторі, аналізувати і актуалізувати отриману інформацію, оскільки в різні моменти пізнавальної, експериментальної, прикладної, творчої діяльності студенти використовують сукупність всіх перерахованих інтелектуальних навичок і вмінь.

Взаємодія у формі гри передбачає неформальне спілкування, що дозволяє учасникам розкрити свої особисті якості, підвищуючи їх самооцінку. Під час гри можна зняти психологічну втому та мовний бар'єр. Безперечно, головною перевагою ігор є колективна форма роботи та створення доброзичливої атмосфери і ситуації успіху для майбутніх фахівців.

Одним із ефективних інтерактивних методів навчання студентів англійської мови є метод веб-квесту, який визначається «як дослідницька діяльність, у якій велика частина або вся інформація, яка використовується студентами, береться з Інтернет» [37, с. 121].

Веб-квести можна класифікувати як короткочасні, тобто розраховані на одне-три заняття, і довготривалі, які можуть тривати протягом чотирьох і більше занять. Розглянемо основні вимоги, що висуваються до веб-квесту на

прикладі підготовки й презентації проєкту на задану тему, наприклад, «Відкриття нового ресторану». Обов'язковим елементом веб-квесту є інструкція, у якій надається описання суті проєкту, розподілення ролей і завдань, які мають бути зрозумілими, цікавими і здійсненими, а також визначення підсумкового результату спільної роботи. Також в інструкції важливо надати список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання завдання, опис критеріїв і параметрів оцінювання веб-квесту. Крім того, необхідним елементом інструкції є рекомендації щодо узагальнення та форми презентації виконаної роботи.

В інструкції бажано надати мотивуючу інформацію, у якій показати корисність досвіду, що студенти отримають під час роботи над веб-квестом. Наприклад: «Наша компанія відкриває новий ресторан. У цьому ресторані подаватимуть корисні страви, які сподобаються дітям. Ресторан найняв вашу команду для свого нового ресторану. До команди входять кухар, щоб готувати здорову їжу та допомагати в плануванні меню; дієтолог, який має затверджувати страви відповідно до харчових довідників і допомагати в плануванні меню; інспектор з безпеки харчових продуктів; менеджер, який має організувати ефективну співпрацю фахівців, займатися рекламою ресторану і сприяти продажу спеціальної кулінарної книги. Вашим першим завданням є завершити книжку «Харчова піраміда», щоб показати, що ви розумієте, як працює харчова піраміда. Ваше друге завдання – придумати назву вашого ресторану, виходячи з того, який тип їжі пропонується. Шеф-кухар і дієтолог мають розробити меню й рецепти, які кухар використовуватиме для приготування їжі тощо. Кожен член команди отримає індивідуальну оцінку за внесок у загальний проєкт згідно з його роллю. Завершивши цей веб-квест, ви дізнаєтесь багато нового про харчову піраміду, а також про те, як ви можете використовувати її для планування здорового харчування для себе та своєї сім'ї» [41].

У навчанні студентів іноземної мови можуть бути використані веб-квести для підготовки і презентації проєкту на інші теми, наприклад, «Ділові

переговори», «Ділова нарада», «Офіс компанії», «День у Києві» та тощо. Крім того, залежно від навчального завдання можуть використовуватися різні типи веб-квестів: есе-переказ – подання матеріалів на задану тему з різних інформаційних джерел у новому форматі; квест-компіляція – віртуальний музей, портфоліо, мультимедійна колекція; проєктування – розробка навчального проєкту на основі заданих умов; аналітичне завдання – пошук і систематизація інформації у вигляді колекції, енциклопедії, каталогу, хрестоматії, маршруту; електронної дошки оголошень тощо [41].

Метод «проєктів» включає в себе цільову спрямованість і наукові ідеї, на які опирається система дій викладача й студента, критерії оцінки і якісно новий продукт. Зазвичай цей метод використовують, як правило, наприкінці вивчення певної теми. Його виконання дає студентам змогу відчувати, що іноземна мова – це не ціль навчання, а засіб спілкування. Підготовка включає в себе створення й презентування проєкту, студенти проводять соціологічні опитування, становлять графіки, пишуть статті й рекламні оголошення, малюють плакати, становлять кошториси, пишуть листи-замовлення, листи-меморандуми, листи реклаमाції тощо.

Можна використовувати такі види проєктів, як:

1. «Екскурсійні» (Excursion) – студенти направляються на підприємства з метою з'ясування, як організована робота в одному з управлінських процесів, потім роблять презентацію англійською мовою;

2. «Трудові» (Hand) – студенти й магістранти створюють своїми руками малюнки, вишивки або панно по англійським країнам, які в подальшому використовуються для оформлення кабінетів іноземної мови.

3. «Ігрові» (Play) – студенти й магістранти виконують ігрові ролі. В університеті традиційно проводиться рольова гра "Discussing contract terms", "My company strategic development", "My company's competitors", свята "Halloween", "New Year" і інші.

4. «Розповідь» (Story) – студенти й магістранти розповідають про різні випадки з життя, пов'язані з їхнім практичним досвідом роботи, описують

проблемні ситуації, пов'язані з роботою, просять ради й рекомендацій на основі досвіду інших студентів» [47, с. 520].

Окремою інтерактивною технологією є метод пізнавальних ігор, в яких відбувається моделювання життєвих ситуацій, взаємодії, стосунків. Крім навчального значення гра сприяє подоланню невпевненості, розкриттю особистостей студентів, прояву творчості та власних можливостей, розвитку комунікативних навичок. Розглянемо деякі різновиди ігор, які передбачають розширення словникового запасу англійської мови.

1) Grabamminute – в ході гри студенту надається картка з певним предметом або терміном, а він має за одну хвилину представити цей термін. Можна використовувати термінологію за професійним спрямуванням. Викладачем оцінюється повнота, зв'язність, граматики та лексики.

2) Anitemdescription – в цій грі пропонується описати термін чи слово, не називаючи його. В цьому випадку активну роль грає і учасник, який описує слово і група, яка відгадує. Викладач оцінює словниковий запас та граматику.

3) Chainstory – гра полягає у продовженні історії попереднього студента. Тобто один за одним студенти продовжують одну й ту саму історію. Викладач оцінює словниковий запас та граматику англійської мови.

4) “What? Where? When?” студенти діляться на групи, отримують запитання, кожна група за обмежений час проводить обговорення англійською мовою. Така гра дозволяє активізувати словниковий запас, інтелектуальні процеси, направленість на вирішення нестандартних ситуацій, та підвищує мотивацію. Викладач оцінює словниковий запас, яким користуються студенти, кількість помилок, граматику.

5) Ще один варіант гри у формі мозкового штурму. «Тут викладачем подається проблемне питання, яке потребує рішення, а всі без виключення студенти в свою чергу, висловлюють свій варіант розв'язання, яким би абсурдним він не був» [47, с. 522].

Наступна гра, яка пропонується на розгляд, називається «Different or the Same». Правила гри такі: група студентів ділиться на команди по 2-4 студенти. Кожній команді пропонується певна тематика для утворення дебатів щодо спільного і відмінного, зокрема: «Що спільного та відмінного між медіа та рекламою?», «Що спільного між Північною та Південною півкулями?», «Що спільного та відмінного між твариною та людиною?» тощо. Гравці команд повинні обґрунтувати свої думки щодо запропонованої концепції і хто із команд наведе найбільшу кількість аргументів щодо певної тематики - та команда перемогла. Основна мета цих ігор: навчити студентів спочатку вільно говорити на англійській мові, а потім мислити іноземною мовою, розвивати пам'ять у навчальному процесі; допомогти учням краще пізнати себе, глибше зрозуміти свою індивідуальність; розвивати пізнавальну активність студентів; виховувати почуття поваги до ближнього і себе.

Розроблені методичні рекомендації та пропозиції щодо використання методів кооперативного навчання у вигляді рольових ігор для студентів таких, як флеш-карти під назвою «One card – One talk» та «Different or the Same» дадуть можливість учням виявити свої творчі можливості, свою індивідуальність, вміння краще розуміти інших, більш об'єктивно аналізувати власну поведінку та поведінку своїх друзів, самостійно приймати рішення, виховати культуру спілкування, формувати вміння працювати у колективі. У цих рольових іграх є елемент змагання (хто швидше, правильніше відповість, хто більше знає), а значить присутні й сила волі, наполегливість, увага, які так потрібні учням. Вони сприятимуть засвоєнню лексичного матеріалу, покращенню навичок усного мовлення та вміння швидко реагувати у реально-професійних та стресових ситуаціях. Навчання через дію – один із ефективних способів навчання і набуття досвіду. Власні переживання запам'ятовуються дуже яскраво і зберігаються тривалий час.

Метод «Світове кафе» («The World Cafe») застосовують для роботи в малих групах, він спрямований на обмін думками, ідеями й досвідом. Студентів потрібно розподілити на групи. Кожна група розташовується за

своїм столиком, обговорює проблему, після закінчення певного часу переходить до інших учасників, де обговорюють проблему. Цей метод застосовують для активізації колективної діяльності, обговорення студентами важливих питань, розв'язання проблем, створення можливостей для виявлення нових оригінальних ідей, стимулювання взаємодії між доповідачем й аудиторією, обміну досвідом і думками.

Приєм «Гарячий стільчик» – студенти, вивчаючи новий матеріал, розробляють кілька запитань. Один зі студентів (доброволець) сідає на «гарячий стільчик» перед аудиторією та відповідає на поставлені запитання

«Метод «Вибери позицію» допомагає обговорити дискусійне питання в аудиторії. Його використовують для надання студентам змоги висловитися та попрактикуватися в навичках спілкування. Після оголошення дискусійного питання викладач звертається до студентів із завданням – вибрати певну позицію: «так», «ні» або «не визначився». Викладач пропонує студентам відповідно до позицій зібратися біля плакатів, які розташовані на дошці. Далі проходить обговорення й обґрунтування студентами вибраної позиції. Після того як учасники висловили власні позиції, викладач обов'язково проводить опитування стосовно того, чи хтось зі студентів не змінив власної думки під час дискусії та чи має бажання перейти до іншої групи. Завершальний етап роботи – обґрунтування причини зміни власної позиції» [43, с. 67].

Використовуючи на заняттях метод «Прес», майбутні викладачі педагогічних дисциплін вчать аргументовано, у чіткій і стислій формі формулювати та висловлювати власну позицію щодо дискусійного питання. Зазначений метод має послідовну структуру та етапи проведення.

1. Позиція – «Я вважаю, що...» (магістранти висловлюють власну думку).
2. Обґрунтування – «...тому що...» (студенти розкривають причину виникнення власної позиції щодо зазначеного дискусійного питання).
3. Приклад – «...наприклад...» (аргументують власну думку, позицію).

4. Висновки – «Отже, я вважаю...» (студенти узагальнюють та роблять висновки). Особливу нішу серед усіх інтерактивних форм посідає тренінг. Мети тренінгової діяльності досягають лише через спільну взаємодію всіх учасників освітнього процесу [42].

Отже, аналіз відповідних джерел та особистий досвід дають підстави стверджувати, що інтерактивні методи суттєво підвищують мотивацію студентів до вивчення іноземної мови, сприяють розвитку їхніх мовленнєвих навичок і розширюють можливості вдосконалення фахової компетентності. З іншого боку, застосування цих методів збагачує методичний досвід викладача, спонукає його до пошуку креативних ідей і їх утілення в навчальний процес. Разом із тим подальших досліджень потребують педагогічні умови ефективного поєднання різноманітних інтерактивних методів з урахування навчальних інтенцій і когнітивних особливостей студентів у процесі вивчення іноземної мови.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІУ 2

Використання інтерактивних форм та методів навчання під час викладання іноземної мови дозволяє значно збільшити час мовної практики на заняттях для кожного студента, досягти належного засвоєння матеріалу усіма учасниками групи, вирішити різні виховні та розвиваючі задачі. Використання цих методів спонукає викладача до постійної творчості, самовдосконаленню, професійного та особистого росту і розвитку.

В процесі ознайомлення з тим чи іншим ІМ, викладач стає організатором самостійної, навчально-пізнавальної, комунікативної, творчої діяльності студентів, з'являються можливості для вдосконалення процесу навчання, розвитку комунікативної компетенції студентів та цілісного розвитку їх особистості.

Використання в педагогічному процесі технології інтерактивного навчання є необхідною умовою оптимального розвитку і тих, хто навчається і тих, хто навчає, тобто, як і для викладача так і для майбутнього фахівця вищого навчального закладу.

Відбір інтерактивних технологій і форм діяльності майбутніх фахівців залежить, зокрема, від потенціалу їх застосування для співпраці суб'єктів, діалогічності освітнього процесу, надання можливості вибору шляхів і способів самоосвіти, рефлексії власної навчально-професійної діяльності, ухвалення самостійних рішень. Для досягнення цілей з організації самостійної діяльності студентів, набуття досвіду самостійної андрагогічної взаємодії доцільно використовувати інтерактивні технології, які сприяють трансформації наявних і формуванню нових професійних установок ефективної взаємодії майбутніх викладачів.

ВИСНОВКИ

На основі узагальнення результатів наукового дослідження проблеми використання інтерактивних технологій навчання у вищій школі сформульовано низку концептуальних висновків.

1. Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відзначається постійною, активною, позитивною взаємодією всіх студентів у різних формах комунікативних ситуацій: колективне, групове, індивідуальне навчання у співпраці, коли студенти виступають рівноправними учасниками взаємодії із викладачем. В результаті організації навчання діяльності за таких умов створюється атмосфера співробітництва, підтримки та толерантності. Завдяки ефекту новизни та оригінальності інтерактивних методів при правильній їх організації зростає цікавість до процесу навчання.

2. Порівняння традиційного (пасивного й активного) та інтерактивного навчання вможливує виокремлення відмінностей на всіх рівнях – у цілепокладанні, формах, методах, засобах і змісті навчання, а також у діяльності педагога. Використання засобів інтерактивних технологій вимагає від викладача закладу вищої освіти дотримання певних вимог у застосуванні інтеракцій, а саме: у процесі розроблення лекційних і практичних занять потрібно використовувати такі інновації, які будуть найбільш оптимальними для професійної взаємодії майбутніх викладачів педагогічних дисциплін у закладі вищої освіти; інтерактивні технології потрібно добирати на прогнозуванні й результативності високої ефективності вибраної інновації в освітньому процесі; використання засобів інтерактивних технологій має бути узгоджене з окресленими освітніми цілями підготовки майбутнього викладача педагогічних дисциплін; – інтерактивне навчання в освітньому процесі підготовки майбутніх викладачів педагогічних дисциплін повинно мати розвивальний характер у формуванні конкурентоспроможного фахівця.

3. В різних країнах світу з успіхом застосовують елементи деяких інтерактивних методик. Впровадження інтерактивних засобів навчання забезпечує розвиток таких важливих навичок як комунікабельність, уміння налагоджувати співпрацю, здатність формулювати власну точку зору, йти на поступки тощо. Під час інтерактивного навчання учні вчаться бути демократичними, спілкуватися з іншими людьми, конструктивно мислити, приймати зважені рішення. Це навчання, занурене у спілкування, діалогове навчання.

4. Інтерактивні методи навчання в достатній мірі відповідають вимогам до організації навчального процесу, а саме: у роботі задіяні всі студенти групи; студенти вчаться працювати у групі (команді); формується позитивне ставлення до опонента; кожен має можливість запропонувати власну думку; за короткий час вдається засвоїти багато нового матеріалу; формуються навички толерантного спілкування, вміння аргументувати свою точку зору, знаходити альтернативне рішення проблеми.

5. Інтерактивні технології навчання іноземних мов є перспективними технологіями, оскільки визначають діалог як провідну форму навчально-пізнавальної інтерактивної взаємодії з оперативним зворотним зв'язком і передбачають урахування основних методичних принципів навчання іноземних мов комунікативності та ситуативно-тематичної організації навчання. ІТ передбачають створення найбільш сприятливих умов для розкриття кожного студента, засвоєння матеріалу (лексики та граматики англійської мови) студентами у формі гри, взаємодія відбувається на рівнях: викладач-студент, студент-студент, студент-група.

РЕЗЮМЕ

Тема кваліфікаційної роботи «Використання інтерактивних технологій майбутніми викладачами у навчанні іноземних мов і культур».

Актуальність теми полягає у тому що на сучасному етапі перед викладачами іноземної мови гостро постає проблема пошуку шляхів підвищення пізнавального інтересу студентів до вивчення іноземної мови, зміцнення їх позитивної мотивації в навчанні. Робота зі студентами в закладах вищої освіти вимагає поєднання знань іноземної мови зі сферою майбутньої діяльності студентів. Однією з можливостей розв'язання цієї проблеми є запровадження технологій інтерактивного навчання. У сучасній практиці викладання іноземної мови досить ефективно використовуються різні підходи, різні технології навчання, які сприяють залученню студентів до інтерактивної діяльності на заняттях.

Об'єктом роботи є навчальний процес з викладання іноземної мови у вищій школі.

Предметом кваліфікаційної роботи є інтерактивні технології у навчанні іноземної мови у вищій школі.

У першому розділі “Теоретичні засади до проблеми використання інтерактивних технологій навчання у вищій школі” розкривається сутність інтерактивних технологій навчання в сучасній вищій школі, а також проводиться зіставний аналіз традиційних та інтерактивних технологій навчання.

У другому розділі “Шляхи реалізації інтерактивних технологій навчання у новій вищій школі” дається аналіз педагогічного досвіду використання інтерактивних технологій навчання у вищій школі та досвід зарубіжних шкіл. Також надаються рекомендації щодо використання інтерактивних технологій навчання під час викладання іноземних мов у вищій школі.

У висновках надається узагальнення результатів наукового дослідження проблеми використання інтерактивних технологій навчання у

вищій школі. Формується низка концептуальних висновків щодо головних задач, даної кваліфікаційної роботи. Таких, як:

1. З'ясувати сутність поняття “інтерактивні технології”.
2. Визначити стан проблеми розвитку інтерактивних технологій навчання
3. Дослідити відмінності між традиційними та інтерактивними технологіями навчання.
4. Визначити, як реалізуються інтерактивні технології навчання у новій вищій школі.
5. Провести аналіз педагогічного досвіду використання інтерактивних технологій у вищій школі нашої країни та зарубіжної вищої школи.
6. Надати рекомендації щодо використання інтерактивних технологій навчання.

Ключові слова: інтерактивні технології, досвід використання інтерактивних технологій, реалізація інтерактивних технологій, проблеми використання інтерактивних технологій, викладання іноземних мов з використанням інтерактивних технологій

SUMMARY

The topic of the qualification work is "The use of interactive technologies by future teachers in teaching foreign languages and cultures."

The relevance of the topic is that at the present stage, foreign language teachers are faced with the problem of finding ways to increase students' cognitive interest in learning a foreign language, strengthening their positive motivation in learning. Working with students in higher education institutions requires a combination of knowledge of a foreign language with the field of future activities of students. One way to solve this problem is to introduce interactive learning technologies. In the modern practice of teaching a foreign language, different approaches and different learning technologies are used quite effectively, which contribute to the involvement of students in interactive activities in the classroom.

The object of the work is the educational process of teaching a foreign language in high school.

The subject of qualification work is interactive technologies in foreign language teaching in higher education.

The first section "Theoretical principles of the problem of using interactive learning technologies in higher education" reveals the essence of interactive learning technologies in modern higher education, as well as a comparative analysis of traditional and interactive learning technologies.

The second section "Ways to implement interactive learning technologies in the new higher school" provides an analysis of pedagogical experience in the use of interactive learning technologies in higher education and the experience of foreign schools. Recommendations for the use of interactive learning technologies in foreign language teaching in higher education are also provided.

The conclusions provide a summary of the results of research on the use of interactive learning technologies in higher education. A number of conceptual conclusions are formed regarding the main tasks of this qualification work. Such as:

1. Find out the essence of the concept of "interactive technologies".

2. Determine the state of the problem of development of interactive learning technologies
3. Investigate the differences between traditional and interactive learning technologies.
4. To determine how interactive learning technologies are implemented in the new higher school.
5. To analyze the pedagogical experience of using interactive technologies in higher education in our country and foreign higher education.
6. Provide recommendations for the use of interactive learning technologies.

Keywords: interactive technologies, experience of using interactive technologies, implementation of interactive technologies, problems of using interactive technologies, teaching foreign languages with the use of interactive technologies

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонян І., Попович П. Використання інтерактивних методів навчання при викладанні іноземних мову закладах вищої освіти. Лінгвістика. 2019. № 1 (40). С. 108-117.
2. Бабушко С. Інтерактивні засоби та навчання іноземної мови за професійним спрямуванням. URL: <http://reposit.uni-sport.edu.ua/handle/787878787/837>
3. Барановська Л.В. Педагогіка та психологія вищої школи: навч. посіб. для студентів ВНЗ. Київ: НАУ, 2015. 238 с.
4. Білецька В. В.Тенденції розвитку вищої освіти в країнах Європейського Союзу. Молодий вчений. 2018. № 4.3. С. 115-121.
5. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
6. Волкова Н.П. Інтерактивні технології як засоби формування особистості конкурентоздатного фахівця. Scientific issue of knowledge, education, law, management. 2017. №3 (19). С. 268-282.
7. Волошанська І.В. Зміст та специфіка застосування методу проектів при вивченні іноземної мови. Молодий вчений. 2018. № 3.1 (55.1). С.19-25.
8. Гаращенко Р. А., Мовчанюк Н. А. Інтерактивні технології на практичних заняттях з англійської мови у ВНЗ як засіб підвищення мотивації студентів до вивчення мови. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/32620672.pdf>
9. Гаврилюк Н. Система вищої освіти США: теоретико-методологічний аспект. Молодь і ринок. 2018. № 11. С. 92996.
10. Годованець Н.І. Короткий огляд інтерактивних методів навчання іноземної мови. Науковий вісник Ужгородського університету. Серія «Педагогіка. Соціальна робота». 2017. Вип. 3 (40). С. 60-62.

11. Гришко О.І., Клевака Л. П. Поєднання традиційних та інноваційних методів організації навчального процесу: гендерний підхід. Збірник наукових праць «Педагогіка та психологія». Харків, 2017. Вип. № 57. С. 56-68.
12. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: підручник. Київ: Академвидав, 2015. 302 с.
13. Довгополова Г.Г., Максименко Т.М. використання інноваційних технологій під час навчання студентів іноземної мови як педагогічна проблема. Інноваційна педагогіка. 2020. Випуск 22. Т. 2. С. 120-129.
14. Дяченко-Богун М. Активні методи навчання у вищому навчальному закладі. Витоки педагогічної майстерності. 2014. Випуск 14. С. 74-79.
15. Заворотна О. І. Психолого-педагогічні умови використання інтерактивних технологій навчання іноземних мов у ВНЗ. Вісник психології та педагогіки (електронний ресурс): зб. наук. робіт. Київ, 2012. Вип. 10.
16. Зубенко О. В., Медведєва С. О. Інтерактивні технології навчання при вивченні іноземних мов в технічному ВНЗ. URI: <http://conf.vntu.edu.ua/humed/2008/txt/Subenko.php>
17. Інновації у вищій освіті: проблеми, досвід, перспективи : монографія / П. Ю. Саух [та ін.] ; ред. П. Ю. Саух. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2011. 443 с.
18. Інновації у вищій освіті: вітчизняний і зарубіжний досвід: навч. посіб./ І.В. Артьомов, І.П. Студеняк, Й.Й. Головач, А.В. Гусь. Ужгород: ПП «АУТДОР-ШАРК», 2015. 360 с.
19. Інтерактивне навчання – навчання сучасного покоління. 19 січня, 2018. URL: http://metodrobotaopl.blogspot.com/2018/01/blog-post_56.html
20. Коваль Т. І. Інтерактивні технології навчання іноземних мов у вищих навчальних закладах. Інформаційні технології і засоби навчання. 2011. №6 (26). С. 69-76.

21. Коваль О.Ю. Проектна методика навчання іноземної мови студентів ВНЗ. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах: зб. наук. пр. Запоріжжя: КПУ, 2019. Вип. 63. т. 2. С. 89-92
22. Корницька Ю. А Інтерактивні методи навчання іноземних мов в сучасному ВНЗ. Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології, 2018. № 1 (75). С. 225-234.
23. Корнієнко В. Дидактичні особливості організації навчального процесу у вищій школі США. Молодь і ринок. 2011. №4 (75). С. 125-127.
24. Кошечко Н. Інноваційні освітні технології навчання та викладання у вищій школі. Педагогіка. 2015. С. 35–38.
25. Кравченко Ю.О. Про деякі інтерактивні методи на заняттях англійської мови. Молодий вчений. 2017. №5. С. 89-117.
26. Кучіна В. С. Принципи інтерактивного навчання іноземних мов та їх відповідність вимогам кредитно-модульної системи освіти у ВНЗ України. URI: <http://ap.uu.edu.ua/article/276>
27. Лосєва Н. М. Інтерактивні технології навчання математики: навч.-мето. посіб. для студентів ВНЗ. К.: Кафедра, 2012. 228 с.
28. Лутай Н.В., Бесараб Т.П. Метод case study у навчанні іноземної мови. Наукові записки. Серія «Філологічна». Острог: Видавництво Національного університету «Острозька академія». Вип. 37. 2013. С. 177-179.
29. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів. За заг. ред. С.Ю. Ніколаєвої. К.: Ленвіт, 2013. 590 с.
30. Науменко У. В. Інноваційні методи навчання англійської мови у вищій школі в умовах модернізації. Молодий вчений. 2018. № 3.1 (55.1). С.118-122.

31. Новак І.М. Інтерактивні методи навчання іноземних мов у закладах вищої освіти. Інноваційна педагогіка. Випуск 32. Т. 1. 2021 С. 121-129.
32. Отрощенко Л.С. Інноваційні методи навчання іноземних мов у ВНЗ Німеччини. Якісна мовна освіта у сучасному глобалізованому світі: тенденції, виклики, перспективи Матеріали І Всеукраїнської науково-практичної конференції (Суми, 23–24 листопада 2017 року) С. 124-128.
33. Педагогіка вищої школи: теорія, практика, історія. Навч. Посіб./ В.А.Гладуш, Г.І.Лисенко Д.:Акцент ПП, 2014. 416 с.
34. Петренко С. В. Активні форми навчання у вищій школі: актуалізація інноваційного досвіду США. Інноватика у вихованні. 2017. Вип. 5. С. 161-171
35. Рижкова І. Ю. Інтерактивні технології навчання як мотивація до вивчення іноземної мови (кооперативне навчання). Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. 2018. Випуск 65. С. 76-78.
36. Романовська О. О. Досвід вищої освіти Сполучених Штатів Америки ХХ–ХХІ століття. Кн. 2: Особливості вищої освіти США кінця ХХ – початку ХХІ століття: навч. посібник. Вінниця: Нова Книга, 2010. 266 с.
37. Сбруєва А.А. Порівняльна педагогіка вищої школи: національний, європейський та глобальний контексти : навчальний посібник. Суми: СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2021. 319 с.
38. Свириденко І. Інтерактивні технології і методи навчання іноземних мов на немовних факультетах. Наукові записки. Серія: Філологічні науки. 2016. С. 455-458.
39. Січкарук О. Інтерактивні методи навчання у вищій школі. URL: <https://bib.convdocs.org/v23411>
40. Стрельников В. Ю. Сучасні технології навчання у вищій школі : модульний посібник для слухачів авторських курсів підвищення кваліфікації викладачів МПК ПУЕТ. Полтава : ПУЕТ, 2013. 309 с.

41. Стрига Е. В. Використання метода case-study у навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/7019/1/Stryga%20Eleonora%20Vyacheslavivna%202013%204.pdf>
42. Сучасний урок: гармонійне поєднання традиційних та інноваційних технологій. URL: http://okyayxm.blogspot.com/2016/10/blog-post_15.html
43. Тарнопольський О.Б., Кабанова М.Р. Методика викладання іноземних мов та їх аспектів у вищій школі : підручник. Дніпро : Університет імені Альфреда Нобеля, 2019. 256 с.
44. Томашевська М. О. Використання інтерактивних методів навчання при підготовці майбутніх педагогів у вищому навчальному закладі. 9 Педагогічні науки: історія, інноваційні технології. Суми. 2017. № 8 (72). С. 178–187.
45. Шахіна І.Ю. До питання про мультимедійні технології. Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-технічної еліти : Вісник НТУ «ХПІ». 2012. № 32. С. 184–192.
46. Шехавцова С.О. Технологія портфоліо як показник самоосвітньої суб'єктів педагогічного процесу. Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. 2013. № 18(277), Ч. III. С. 135–144.
47. Щербина С.В. Застосування проектного методу у викладанні іноземної мови у вищому навчальному закладі. Наукові записки: збірник наукових праць. Серія: Філологічні науки; мовознавство. Кіровоград: КДПУ ім. В. Винниченка, 2014. Вип. 128. С. 519-522.
48. Brattseva E. F., Kovalev P. The power of case study method in developing academic skills in teaching Business English (time to play). Liberal Arts in Russia. 2015. Vol. 4. No. 3. С. 234-240. DOI: <https://doi.org/10.15643/libartrus-2015.3.7>

49. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR). URL: <https://www.coe.int/en/web/common-europeanframework-reference-languages>.
50. Jack C. Richards, Theodore S. Rodgers. Approaches and methods in language teaching. Cambridge University Press, 2014. 171 p.
51. Nargis N., Armelia L. Optimizing EFL learners' communicative competence through short movie project. Asian EFL J. 2018. № 20. P. 201–208.
52. Pomino J., Salom D. Integrating E-tandem in Higher Education. Procedia Soc. Behav. Sci. 2016. 228. P. 668–673.
53. Unin N., Bearing P. Brainstorming as a Way to Approach Student-centered Learning in the ESL Classroom. Procedia Soc. Behav. Sci. 2016. № 224. P. 605–612.
54. Yee K. Interactive Techniques. 2020. URL: <https://www.usf.edu/atle/documents/handout-interactivetechniques.pdf/>.

ДОДАТКИ

Додаток А

Квест з англійської мови “Keep Open Your Eyes”

Мета: організувати активне дозвілля студентів, вдосконалювати знання та навички набуті на уроках англійської мови, розвивати навички всіх видів мовленнєвої діяльності, розширювати світогляд у студентів, розвивати мовну здогадку та логічне мислення, формувати та розвивати навички співпраці (робота в групі, взаємодопомога), виховувати позитивне ставлення та інтерес до вивчення англійської мови.

Хід гри

Команди рухаються за підказками, які отримують на станціях. Маршрут кожної команди починається з різних станцій. На станції кожна команда знаходиться рівно 8 хвилин.

Маршрут команд проходить за такою схемою:

1-2-3-4

2-3-4-1

3-4-1-2

4-1-2-3

На кожній станції, після виконаного завдання, студентам надаються елементи карти. По закінченню квесту студенти складають всі частини та називають країну, яку склали. Виграє та команда яка набрала найбільшу кількість балів.

Introduction

Greeting. T .Good afternoon! I am glad to see you and our guests. I hope you are quite well and ready for our unusual class. Let`s begin our course with unusual Psychological training for understanding the mood of our meeting. Now look at the whiteboard. *You see different figures, choose the figure you like.*

What do you choose? What do you like? What about triangle (rhombus, square, star, circle)?



-You are leader, you are always active.



-You like to work, study especially English



- You are in a good mood you are happy that today we have unusual lesson



-You are very creative person. You are full of idea, fantasy, and energy.



-You are a friendly person. You have a lot of friends.

Увага! Наступні правила гри допоможуть вам досягти успіху! (демонструються на мультимедійному екрані).

Правила квесту

1. Час перебування на одній зупинці – 8 хвилин. За часом слідкують координатори.
2. Якщо час вичерпаний, то координатор припиняє роботу.
3. Завдання для переходу до наступного випробування (зупинки) дається тільки після розв'язання відповідного завдання.
4. Координатори не мають права дати автоперехід швидше ніж за вказаний у завданнях час.
5. Координатори не мають права давати підказки і надавати допомогу командам.
6. За шум – штрафні 2 бали на завданні.

The rules of the Quest

1. Time of staying at one station is 8 minutes. The time is followed by coordinators.
2. If time is out, the coordinators will shut down.
3. The task for the change-over to the next station is given only after the task is solved.
4. Coordinators do not have the right to give an auto-jump faster than the time specified in the tasks.
5. Coordinators do not have the right to give hints and help teams.
6. For noise - penalty 2 points for the task.

Grammar station

1. Переробіть речення з прямої в непряму мову:

1) Emily: "Our teacher will go to Leipzig tomorrow."

Emily said that _____.

2) Helen: "I was writing a letter yesterday."

Helen told me that _____.

3) Robert: "My father flew to Dallas last year."

Robert told me that _____.

4) Christopher: "Do you want to dance?"

Christopher asked me _____.

5) Betty: "When did you come?"

Betty wanted to know _____.

6) Mark: "Has John arrived?"

Mark asked me _____.

7) Teacher: "Don't talk to your friend."

The teacher told me _____.

8) Dad: "Do your homework."

Dad told me _____.

Додаткове завдання:

Make up 10 words from the letters

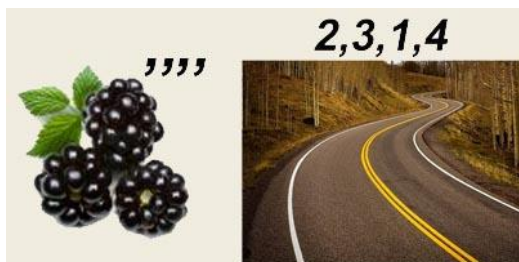
B C A D O R G S U E

Загадка для переходу на іншу станцію:



Riddle Station





M
DAY **D**
W

Додаткове завдання:

Match the famous people with their professions.

- | | |
|--------------------------|-----------------|
| a. William Shakespeare | 1) a scientist |
| b. Charlie Chaplin | 2) a playwright |
| c. Isaac Newton | 3) a musician |
| d. John Lennon | 4) an actor |
| e. Joseph Turner | 5) a politician |
| f. Mark Twain | 6) an artist |
| g. Sir Winston Churchill | 7) a writer |

Загадка для переходу на іншу станцію:



Station "Around the world"

1. The capital of Ukraine
2. The national symbols of Ukraine
3. The capital of Great Britain
4. Name 4 main parts of Great Britain
5. Name rivers in Ukraine and in England
6. What is the population in Ukraine?
7. The oldest museum which was a prison , a fortress and a castle .
8. The place of coronation of British monarchs .
9. The square with a big column and a statue of Admiral Nelson .
- 10.It's the London home of the Queen .
- 11.The famous museum of wax figure .
- 12.The British government is there .

Додаткове завдання:

Riddles.

- 1.What has a face but no head, and hands but no fingers? (a clock)
- 2.What can fly but has no wings? (time)
- 3.The little old woman who has 12 children: some short, some long, some cold, some hot. What is it? (a year)

Загадка для переходу на іншу станцію:

What is Walt Disney? (Walt Disney is a prominent American cartoonist. He is famous for his cartoons).

A famous American cartoon maker.

Station "Proverbs"

- 1.Never give up.
- 2.Success is a ladder that cannot be climbed with your hands in your pockets
- 3.Take things a day at a time
- 4.Always be moving forward.
- 5.Success is never blamed

6. Famous people belong to the world

Додаткове завдання:

The task is to put the verbs in brackets in the correct tense.

Hi, Mum!

We _____ (to be) in Northern Ireland at the moment. It _____ (to be) foggy. And planes _____ (not to fly) in bad weather. So we have to wait until the weather _____ (to change). We _____ (already to visit) England, Scotland, Wales. I _____ (to make) a lot of photos and Lera _____ (to buy) many souvenirs for her friends. I hope, we _____ (to come) back home tomorrow.

Kisses, _____

Загадка для переходу на іншу станцію:

Riddle(поражуй)

There are nine cakes

On a little plate;

I eat one of them

And now there are

Підведення підсумків.

Key:

Grammar station

1) Emily: "Our teacher will go to Leipzig tomorrow."

Emily said that their teacher would go to Leipzig the next day.

2) Helen: "I was writing a letter yesterday."

Helen told me that she had been writing a letter the day before.

3) Robert: "My father flew to Dallas last year."

Robert told me that his father had flown to Dallas the year before.

4) Christopher: "Do you want to dance?"

Christopher asked me if I wanted to dance.

5) Betty: "When did you come?"

Betty wanted to know when I had come.

6) Mark: "Has John arrived?"

Mark asked me if John had arrived.

7) The teacher told me not to talk to my friend.

8) Dad told me to do my homework.

Додаткове завдання:

Make up 10 words from the letters

B C A D O R G S U E

Загадка для переходу на іншу станцію:

England

Riddle Station:

Friendship, monkey, blackboard, chess, motherland, nightingale, Monday, wind

Додаткове завдання:

a-2

b-4

d-3

e-6

f-7

g-5

Загадка для переходу на іншу станцію:

Street

Station "Around the world"

1. The capital of Ukraine (Kyiv)
2. The national symbols of Ukraine (emblem, anthem, flag)
3. The capital of Great Britain (London)
4. Name 4 main parts of Great Britain (England, Scotland, Wales, Northern Ireland)
5. Name rivers in Ukraine and in England (The Thames, Dnipro)
6. What is the population in Ukraine? (42 million people)
7. The oldest museum which was a prison, a fortress and a castle. (The Tower of London)
8. The place of coronation of British monarchs. (Westminster Abbey)

9. The square with a big column and a statue of Admiral Nelson . (Trafalgar Square)
- 10.It's the London home of the Queen . (Bukingham Palace)
- 11.The famous museum of wax figure . (Madame Tussaud`s)
- 12.The British government is there . (the Houses of Parliament)

Додаткове завдання:

Riddles.

- 1.What has a face but no head, and hands but no fingers? (a clock)
- 2.What can fly but has no wings? (time)
- 3.The little old woman who has 12 children: some short, some long, some cold, some hot. What is it? (a year)

Загадка для переходу на іншу станцію:

What is Walt Disney? (Walt Disney is a prominent American cartoonist. He is famous for his cartoons).

A famous American cartoon maker.

Station “Proverbs”

- 1.Ніколи не здавайся.
- 2.Відомі люди належать всьому світу.
- 3.Постійно рухайся вперед.
- 4.Успіх не підлягає засудженню.
5. Успіх - це сходи, по якій не піднімешся, засунувши руки в кишені.
6. Живи і працюй днем сьогоднішнім.

Додаткове завдання:

The task is to put the verbs in brackets in the correct tense.

Hi, Mum!

We are (to be) in Northern Ireland at the moment. It is (to be) foggy. And planes don't fly (not to fly) in bad weather. So we have to wait until the weather changes (to change). We have already visited (already to visit) England, Scotland, Wales. I made (to make) a lot of photos and Lera bought (to buy) many souvenirs for her friends. I hope, we will come (to come) back home tomorrow.

Kisses, _____

Загадка для переходу на іншу станцію:



The name of station	Points
1.Станція “Grammar Station”	
2. Станція ”Riddle Station”	
3. Станція “Around the World”	
4. Станція “Proverbs”	
Total	

The name of station	Points
1.Станція “Grammar Station”	
2. Станція ”Riddle Station”	
3. Станція “Around the World”	
4. Станція “Proverbs”	
Total	

The name of station	Points
1.Станція “Grammar Station”	
2. Станція ”Riddle Station”	
3. Станція “Around the World”	
4. Станція “Proverbs”	
Total	

«One Day in the Life of an Average Family»

1. Decide on the menu for a day including breakfast, dinner and supper.
2. Discuss the shopping list for food you need to buy for the menu (what you need, how much and where you can buy it).
3. Cook a special dish for a special occasion in your family (your own choice of the dish and occasion). Give the ingredients and explain how to cook it.
4. Cure 2 sick members of your family using herbal remedies only. The patient has to tell about the symptoms.
 - Diarrhea
 - Cold or flu
 - Nausea and dizziness
 - Scratch on the knee
5. Pack your child's things to go on holidays.
 - To the camp at the seaside
 - On the tour around Britain

A Useful Language Bank for Communication

Asking for opinion.

What's your opinion on...?

How do you feel about...?

What do you think about...?

What's your view on...?

Expressing opinion.

My point of view is that...

Well, as far as I'm concerned...

Well, if you ask me...

It seems\ appears to me that...

I think\ believe...\ must...\

In my opinion\ view...

To me...\ may\ might

From my point of view...

To my mind/ way of thinking...

As far as I am concerned...

I am totally against...

I (do not) agree that \ with...

I (completely) agree \ disagree that \ with...

Making Suggestions.

If I were ... I would...

Perhaps they should....

Why don't we/ they...

How/ what about...?

A good idea would be...

If they..., then...

They can/ should...

I think we/ you should...

You could always...

Let's...

Have you thought about...

It would be a great idea to...

We can/ could...

A useful suggestion would be to...

It would help/ It would be a good idea if...

The situation would be improved if/ by...

Another way to... is / would be to...

Agreeing.

I think you are right...

That's true...

I quite agree with you...

You're right.

I couldn't agree That's a great / good/ fantastic idea.

Sure, why not.

That sounds interesting / great.

Disagreeing.

I'm not sure I agree with you.

That's true, but...

Do you really think so?

I'm afraid I can't agree with you.

No, I really can't agree with you.

I don't really feel like it.

That sounds boring.

Presenting results and consequences.

This would .../ In this way...; you /it /etc would....

By doing this, you/we/ etc, would...e more.

The effect / consequence / result of... would be... Consequently,... As a result,.... [38, c. 455].