

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра психології, педагогіки і туризму

Кваліфікаційна робота магістра з педагогіки

на тему: «Інтерактивні технології в процесі навчання іноземної мови»

Допущено до захисту
« ____ » листопада 2020 року

Студентки групи СОа 55-19
факультету германської філології
освітньо-професійної програми
«Англійська мова і друга
західноєвропейська мова,
зарубіжна література, методика навчання
іноземних мов і культур
у вищих навчальних закладах»
за спеціальністю 014 Середня освіта
Бензюк Олесі Вікторівни

*Завідувач кафедри психології,
педагогіки і туризму*

_____ *Матвієнко О. В.*

Науковий керівник:

доктор педагогічних наук,

професор Матвієнко О. В.

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ I. ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЯК АКТУАЛЬНА ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА	7
1.1. Сутність інтерактивних технологій навчання.....	7
1.2. Теоретичні засади інтерактивних технологій навчання	15
1.3. Виховний та розвивальний потенціал інтерактивних технологій навчання	26
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I.....	35
РОЗДІЛ II. ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ	36
2.1 Аналіз стану застосування інтерактивних технологій навчання у практиці закладу вищої освіти.....	36
2.2 Методика навчання іноземної мови у закладі вищої освіти, побудована на застосуванні інтерактивних технологій.....	41
2.3 Експериментальна апробація методики навчання іноземної мови, побудована на застосуванні інтерактивних технологій.....	44
2.4 Рекомендації для викладача іноземної мови щодо застосування інтерактивних технологій навчання.....	54
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II	59
ВИСНОВКИ.....	61
RESUME.....	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	71

ДОДАТКИ..... 78

Додаток А. Зразки завдань, які були використані під час формувального експерименту 78

ВСТУП

Ми живемо в період глобальних змін, де кожного дня з'являється щось нове і відходить в минуле старе. 21 століття – це нова інформаційна ера, яка вимагає впровадження нових стандартів не лише в економічному і соціальному просторі, але і в освіті. Освітня система будь-якої держави поєднує в собі її історичний досвід, культурні цінності, особливості менталітету та головне – вміння змінюватися та адаптуватися до нових умов. Стрімкий розвиток інформаційних технологій та електроніки вимагають створення нових, більш інформативних та ефективних методів та підходів до викладання іноземної мови. Сьогодні ринок праці диктує гостру необхідність модернізації вищої освіти, а саме удосконалення процесу викладання, освіти кваліфікаційних педагогів, що вміють нестандартно вирішувати ситуації та виходити за рамки звичайної освітньої програми задля пошуку нових прийомів подачі матеріалу та підвищення рівня ефективності його засвоєння.

Особливої уваги потребують і зміни у вищій освіті, адже саме при здобутті вищої освіти студент набуває професійної компетентності, тобто здатності успішно соціалізуватися, навчатися та провадити професійну діяльність на основі динамічної комбінації знань, умінь, навичок, способів мислення, поглядів, цінностей, інших особистих якостей.

Стрімкий розвиток інформаційних технологій вимагає пошуку нових нестандартних методів навчання в закладі вищої освіти (далі – ЗВО), адже традиційні підходи вже не задовольняють потреб суспільства. Студенти повинні швидше засвоювати необхідну інформацію, а викладачі мають зацікавити їх навчальним матеріалом. В такій ситуації викладачі ЗВО можуть застосовувати інтерактивні технології навчання.

За оцінкою експертів, для оволодіння пороговим просунутим рівнем володіння іноземною мовою потрібно 500-600 годин, включаючи аудиторну і самостійну роботу студентів. Під самостійною роботою розуміється комплекс позааудиторної роботи, отриманої від викладача і виконуваної студентами за межами аудиторії.

Не завжди викладач може якісно проконтролювати самостійну роботу студентів, і скоригувати їх. Допомогти і значно полегшити співпрацю студентів і педагога можуть інтерактивні інноваційні технології.

Одним з можливих і перспективних інструментів Веб 2.0 в навчанні іноземної мови є вікі-технологія, яка є гіпертекстовим інтернет-простором для колективного створення, редагування і зберігання документів різного формату зі спільним доступом до історії змін документів.

Технологічні характеристики, дидактичні властивості і функції вікі-технології дозволяють з успіхом реалізовувати різні види інтерактивних письмових завдань, які сприяють організації індивідуальних і групових форм роботи, різних за програмними цілями і умовами виконання, а також взаємного оцінювання робіт студентів.

Актуальність даного дослідження зумовлена необхідністю постійного пошуку нових підходів та методів викладання, зумовленого потребами часу, а також постійним інтересом викладачів до покращення умов освітнього процесу у ЗВО.

Об'єктом дослідження є освітній процес у ЗВО.

Предметом дослідження є застосування інтерактивних технологій у процесі навчання іноземної мови.

Метою роботи є теоретичне обґрунтування та експериментальна апробація ефективності застосування інтерактивних технологій в процесі навчання іноземної мови.

Для реалізації мети необхідно вирішити такі **завдання**:

- з'ясувати сутність інтерактивних технологій навчання;
- вивчити теоретичні аспекти впровадження інтерактивних інноваційних технологій в навчальний процес;
- вивчити виховний та розвивальний потенціал інтерактивних технологій в навчанні;
- проаналізувати стан застосування інтерактивних технологій навчання у практиці закладу вищої освіти;
- запропонувати методику навчання іноземної мови у ЗВО на основі інтерактивних технологій;
- провести експериментальну апробацію методики навчання іноземної мови на основі інтерактивних технологій;
- сформулювати рекомендації для викладача іноземної мови ЗВО щодо використання інтерактивних технологій у навчальному процесі.

Методи дослідження. Крім загальнонаукових аналізу і синтезу, в роботі використані такі методи, як поурочний аналіз, розробка методики використання інтерактивних засобів в навчальному процесі, проведення експериментального дослідження.

Елементи наукової новизни роботи полягають в тому, що дослідження скероване на вивчення особливостей використання інтерактивних технологій (зокрема, вікі-технологій) для вивчення іноземної мови (англійської). Експериментальне дослідження апробації запропонованих технологій підтвердило ефективність використання інтерактивних технологій в навчальному процесі.

Структура дослідження. Робота складається зі вступу, двох розділів із підрозділами, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел і додатків.

РОЗДІЛ I. ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЯК АКТУАЛЬНА ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА

1.1. Сутність інтерактивних технологій навчання

Сучасна мовна освіта сьогодні розглядається як процес становлення особистості, набуття нею певних навичок, компетентностей, які можуть бути використані в повсякденному житті. Відтак, у викладанні іноземних мов з'являється необхідність використання таких систем, методів і технологій навчання, які забезпечуватимуть розвиток пізнавальних, комунікативних та багатьох інших здібностей студентів.

У педагогічній літературі описано чимало способів організації навчання (за рівнем активності студентів, рівнем залучення їх до продуктивної діяльності, дидактичної мети, способами організації і т.д.). В умовах компетентнісного підходу вони спрямовані на розвиток пізнавальних здібностей студентів і їх активності у процесі навчання.

У педагогічній практиці давно застосовується термін «активні методи і форми навчання». Він об'єднує групу педагогічних технологій, що досягають високого рівня об'єктної активності навчальної діяльності.

Останнім часом набув поширення ще один термін «інтерактивне навчання». Для того, щоб використовувати інтерактивні технології в навчальному процесі необхідно знати класифікаційні параметри, концептуальні позиції технологій, особливості їх організації. Розвиток освітніх процесів в сучасному суспільстві, величезний досвід педагогічних інновацій, авторських шкіл і педагогів-новаторів, результати психолого-педагогічних досліджень постійно вимагають узагальнення

та систематизації. Одним із способів вирішення цієї проблеми є технологічний підхід до педагогічних процесів в сфері освіти [1, с. 32].

Поняття «педагогічна технологія» вперше згадано у працях із рефлексології (І. Павлов, В. Бехтерєв, С. Шацький) в 20-і роки. У Педагогічній енциклопедії тридцятих років термін був представлений як сукупність прийомів і засобів, спрямованих на чітку і ефективну організацію навчальних занять.

До кінця 70-х - початку 80-х рр. внаслідок розвитку техніки і комп'ютеризації навчання поняття «технологія навчання» і «педагогічна технологія» все частіше стали усвідомлюватися як система засобів, методів організації та управління навчально-виховним процесом. При цьому були виділені дві сторони педагогічної технології:

- застосування системного знання для вирішення практичних завдань;
- використання в навчальному процесі технічних пристроїв [2, с. 98].

Джерело активності у навчанні може бути визначене як особистісна властивість, що набувається і розвивається в організованому процесі пізнання. В якості джерела активності також можуть бути використані форми і способи роботи викладача, що активізують процес навчання.

У теоретичних оглядах літератури, представлених С. Паніною, Г. Селевко [23] підкреслюється, що низка дослідників (Б. Бадмаєв, С. Кашапов, А. Смолкін, Л. Сємушина, В. Скакун, С. Смірнов, А. Панфілова та ін.) виділяють у низці методів, що активізують навчання, ще інтерактивні методи навчання.

Педагогічна технологія функціонує як наука (галузь педагогічної теорії), що досліджує і проектує найбільш раціональні шляхи навчання, і в якості системи алгоритмів, способів і регулятивів діяльності, і в якості реального процесу навчання і виховання.

Технологічний підхід дозволяє:

- з більшою визначеністю передбачати результати і керувати педагогічними процесами;

- аналізувати і систематизувати на науковій основі наявний практичний досвід і його використання;
- комплексно вирішувати освітні та соціально-виховні проблеми;
- забезпечувати сприятливі умови для розвитку особистості;
- зменшувати ефект впливу несприятливих обставин на людину;
- оптимально використовувати наявні в розпорядженні ресурси;
- вибирати найбільш ефективні і розробляти нові технології і моделі для вирішення виникаючих соціально-педагогічних проблем.

Особливості педагогічної технології полягають у тому, що окремі технологічні процеси за своєю структурою і способам їх реалізації виховують тільки увагу, старанність, здатність діяти механічно, виключно при жорстко заданій послідовності основних елементів програми.

Інші технологічні процеси виконують функцію підмоги для активної свідомої розумової роботи і розвивають у творчій особистості здатність полегшувати свою роботу шляхом кодування, формалізації інформації.

Викладання одним єдиним методом веде до одноманітності і монотонності у навчанні з усіма наслідками, а також обставинами, що впливають звідси. Звідси цілком правомірно виникає проблема вибору використовуваних технологій, їх оптимальних поєднань для досягнення кращих результатів навчання і виховання, проблема заходи і дозування педагогічних впливів.

Термін «інтерактивне навчання» позначає навчання, засноване на активній взаємодії з суб'єктом навчання (учителем, керівником, тренером). По суті, воно являє один з варіантів (моделей) комунікативних технологій: їх класифікаційні параметри збігаються.

Інтерактивне навчання – це навчання з добре організованим зворотним зв'язком суб'єктів навчання, з двостороннім обміном інформацією між ними.

Можна виділити три режими інформаційного обміну [4, с. 22].

Екстраактивний режим: інформаційні потоки спрямовані від суб'єкта (навчальної системи) до об'єкта навчання (студента), але циркулюють в основному навколо нього, не проникаючи всередину об'єкта. Студент виконує пасивну роль. Цей режим характерний для лекції, традиційної технології (розімкнуте – неконтрольоване і некориговане управління педагогічним процесом). Такий режим найчастіше є пасивним, не викликає суб'єктної активності.

Інтраактивний режим: інформаційні потоки йдуть на студента або групу, викликають їх активну розумову діяльність, замкнуту всередині них. Студенти виступають тут як суб'єкти навчання. Цей режим характерний для технологій самостійної діяльності, самонавчання, самовиховання, саморозвитку.

Інтерактивний режим: в цьому випадку інформаційні потоки проникають в свідомість, викликають його активну діяльність і породжують зворотний інформаційний потік, від студента до викладача. Інформаційні потоки, таким чином, або чергуються у напрямку, або мають двосторонній (зустрічний) характер: один потік виходить від викладача, інший – від студента. Цей режим і характерний для інтерактивних технологій.

У методиці навчання іноземним мовам є велика кількість класифікації методів навчання. Нас цікавить та, в основі якої відображена власне роль студента. Це традиційна класифікація, запропонована Я. Голмітом ще у 60-х роках ХХ століття і описана в роботах Плаксіної [25, с. 34]. Ця класифікація включає 3 методи:

1. Пасивний (репродуктивний) тип навчання. Студент є «об'єктом» навчання. Він повинен засвоїти і відтворити матеріал, що дає йому викладач, текст підручника, тобто джерело правильних знань. До відповідних методів навчання належать методи, при яких студенти лише слухають і дивляться:

- лекція-монолог;
- читання;

- пояснення;
- демонстрація і відтворення;
- опитування студентів.

Студенти, як правило, не спілкуються один з одним і не виконують жодних творчих завдань.

2. Активне навчання. Такий тип навчання передбачає застосування методів, які стимулюють пізнавальну активність і самостійність студентів. Студент є «суб'єктом» навчання, виконує творчі завдання, вступає в діалог з викладачем.

Основні методи:

- самостійна робота;
- проблемні і творчі завдання (часто домашні);
- питання від студентів до викладача і навпаки, що розвивають творче мислення.

3. Інтерактивне навчання. Навчальний процес здійснюється за умови активної постійної взаємодії всіх студентів. Це самонавчання, взаємонавчання (колективне, групове навчання у співпраці), де студент і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Педагог виступає лише в ролі організатора процесу навчання, лідера групи. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблем. Воно ефективно сприяє формуванню умінь, навичок і цінностей, створенню атмосфери співпраці, взаємодії, дозволяє педагогу легко вирішити багато завдань за рахунок одного лише інтерактивного методу.

У нашій системі освіти основною структурною одиницею освітнього процесу з іноземної мови в університеті є заняття. Воно розглядається як складний акт спілкування. Спілкування в процесі навчання може бути «одностороннім» і «багатостороннім».

При «односторонньому» спілкуванні організація навчального процесу здійснюється з переважанням фронтальних форм роботи, тобто коли викладач, запитуючи, спонукає студента до мовної діяльності і той відповідає.

При «багатосторонньому» спілкуванні типовими формами роботи на занятті будуть групові, колективні види взаємодії, в яких студент має можливість проявити себе як самостійний і повноправний учасник певної діяльності. Саме при організації «багатостороннього спілкування» під час заняття з іноземної мови відбувається взаємодія всіх учасників освітнього процесу, створюються можливості для розкриття особистості в кожному студентові.

На практиці не завжди вдається організувати мовленнєву взаємодію (під час заняття), використовуючи традиційні методи і форми роботи. Тому існують більш продуктивні технології й моделі навчання.

Основні методичні інновації в наш час у нашій країні пов'язані безпосередньо із застосуванням інтерактивних методів, прийомів і технологій навчання іноземної мови.

Перш ніж дати визначення поняттю «інтерактивні методи» і «інтерактивне навчання», потрібно дізнатися, що означає саме слово «інтерактивний» і як воно з'явилося в практиці навчання.

А. Жук пише, що поняття «інтерація» виникло вперше в соціології та соціальної психології. Інтерацію можна трактувати як посилену діяльність між ким-небудь, а інтерактивне навчання розглядається як цілеспрямоване посилення взаємодії викладача та студентів зі створення оптимальних умов розвитку [9]. Саме ж слово «інтерактив» було запозичене від англійського слова «interact» («Inter» – «взаємний», «act» – «діяти»).

Слово «інтерактивний» означає здатність взаємодіяти, перебувати в режимі бесіди, діалогу з ким-небудь (наприклад, телефоном) або ким-небудь (людиною) [26, с. 47].

Педагогічний енциклопедичний словник Б. Бім-Бада дає таке визначення поняттю «інтерактивне навчання»: «Інтерактивне навчання (від англ. Interaction – взаємодія) – навчання, побудоване на взаємодії студента з навчальним оточенням, навчальним середовищем, яка є галуззю, освоюється досвід» [4, с. 22].

С. Кашлев дає таке визначення інтерактивного навчання – «це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, до якої залучено всіх учасників навчального процесу, створено комфортні умови для навчання» [12, с. 47].

Т. Копетчук так визначає поняття «інтерактивний підхід» – визначення типу діяльності студентів, пов'язаного з вивченням навчального матеріалу в ході інтерактивного заняття [16, с. 57]. «Інтерактивний метод» в свою чергу також означає взаємодію, коли студенти знаходяться в ситуації бесіди або діалогу з будь-ким [9]. «Інтерактивні методи» передбачають такі способи навчання, при яких студенти взаємодіють один з одним в рівних умовах (рис.1.1.). Ці методи орієнтовані на більш широку взаємодію студентів, як з викладачем, так і один з одним, на домінування активності студентів у процесі навчання [27, с. 135].

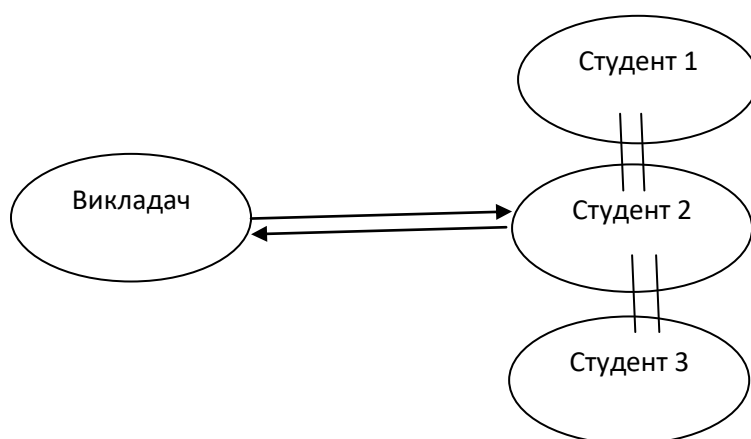


Рис. 1.1. Інтерактивний метод

Інтерактивне навчання – це така форма організації навчання при якій всі його учасники активно взаємодіють. При інтерактивному навчанні студент вчиться бути демократичним, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити та приймати обдумані, зважені рішення. Основна мета такого навчання – створити

комфортні умови, за яких кожен студент може проявити себе, свої інтелектуальні та творчі здібності.

Слід зазначити, що педагог у цьому навчанні також включається у процес взаємодії з студентами, але він є лише координатором їх дій, які спрямовані на досягнення цілей заняття. «Педагог начебто відмовляється від ролі своєрідного фільтра, що пропускає через себе навчальну інформацію, і виконує функцію помічника в роботі, одного з джерел інформації» [9].

Відтак, інтерактивне навчання залучає усіх студентів в процес навчання, зацікавлює їх і дає можливість застосувати і відпрацювати сформовані навички спілкування. Крім того, застосовуються інтерактивні прийоми (в межах інтерактивних методів), що дозволяють студентам активізувати свої пізнавальні здібності до добування інформації самостійно.

1.2. Теоретичні засади інтерактивних технологій навчання

Аналізуючи використання інтерактивних технологій на заняттях іноземної мови, М. Куріч, зазначає, що «Реалізація мовної стратегії в освіті на сучасному етапі здійснюється шляхом комплексного і послідовного впровадження нововведень, які диктують нові вимоги до оволодіння іноземною мовою.

Центральне поняття в комунікативно-орієнтованому навчанні будь-якій іноземній мові – соціальна взаємодія (інтерація) між викладачем і студентом в межах заняття, що розглядається як комунікативна подія – дискурс.

Вивчення інтерації в процесі педагогічної взаємодії дозволяє встановити, які з соціальних взаємин і цінностей (не так і не тільки офіційно визнані, а також приховані) є організуючими для продуктивного педагогічного спілкування. Рівень інтерації в межах педагогічного дискурсу великою мірою визначає результативність, ефективність навчання в цілому і, зокрема, навчання іноземної мови. Вивчення інтерактивних аспектів заняття поряд з комунікативними, дозволяє керувати педагогічним процесом так, щоб поліпшити його результативність.

На думку фахівців з соціальної психології, інтерація – спільна людська діяльність, що відрізняється відносинами взаємодопомоги і взаємного стимулювання. Для неї характерним є встановлення моделей поведінки, норм, ролей, організаційної структури.

Інтерація в умовах педагогічного дискурсу має особливу специфіку:

- інституційний характер інтерації;
- попередньо задані соціально значимі цілі, здійснення яких залежить від управління взаємодією між педагогом і студентами;
- підвищення відповідальності педагога за успішну взаємодія;

- відсутність суворого розмежування, регламентації ролей учителів і студентів: комунікаційні зв'язки виникають не тільки між викладачем і студентом, а й між усіма студентами (студентами), а педагог перетворюється на рівноправного партнера – учасника навчальної діяльності.

Слідом за О. Пошетун, ми розуміємо інтерактивне навчання як організацію викладачем за допомогою певної системи способів, прийомів, методів освітнього процесу, заснованого на:

- суб'єкт-суб'єктних, відносинах педагога і студента (паритетності);
- багатосторонній комунікації;
- конструюванні знань студентів;
- використанні самооцінки і зворотного зв'язку;
- постійній активності студентів / студентів.

Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес здійснюється тільки шляхом постійної, активної взаємодії всіх студентів. Це – навчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці) де і студент і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і реалізують.

Особливої значущості використання інтерактивних технологій набуває під час навчання іноземної мови: інтеракція не тільки урізноманітнює процес навчання, хоча у такому випадку він дійсно може бути надзвичайно привабливим, цікавим і водночас ефективним. Теорія і практика доводять, що вони дозволяють створювати навчальні мовні ситуації, які вимагають від студентів не менше (а іноді і більше) зосередженої та поглибленої роботи, ніж традиційне вчення. Викладач вибирає предмет мовного спілкування (тему заняття, конкретну мовну ситуацію, конкретного діалогу). Він дає дозвіл студентам включитися в діалог – студенти мають можливість перервати контакт на свій розсуд. Він визначає

тривалість в часі і відповідний момент як для реалізації мовних актів (своїх і студентів), так і для обміну мовними актами. Від студентів очікується активна участь у взаємодії і в спілкуванні – обмінюватися мовними актами, доречними для конкретної ситуації (запитувати, пояснювати, просити, оцінювати); відповідати за успішність власних мовних актів.

В межах педагогічного дискурсу викладач контролює перебіг комунікативної події. Він оберігає від відхилень від наміченої мети спілкування, щоб досягнути бажаний соціально значущий результат.

Потрібно відзначити, що не будь-яка послідовність дій утворює взаємодію. Тільки послідовність успішних висловлювань, що утворюють текст, за допомогою якого вирішується намічене викладачем комунікативне завдання, можна ідентифікувати як інтеракцію. У межах педагогічної інтеракції необхідно, щоб кожен вислів був успішним; важливо також, щоб послідовність висловлювань утворила дискурс, тобто результативну мовну поведінку.

У спеціальній літературі відомі моделі інтерактивного аналізу, які використовувалися, перш за все, для потреб навчання іноземної мови.

Це моделі Фландерса, Бауерса. Серед них виділяється модель Дж. Сінклера і М. Култарда як модель з високою експлікативною вартістю. Одиниця інтерактивного аналізу, на думку Сінклера і Култарда, – це дія (act), яка частіше за все реалізується за допомогою висловлювання або групи тематично пов'язаних висловлювань. На основі функцій, які періодично здійснюються у межах заняття як дискурсу, обидва дослідники розмежовують двадцять один вид дій.

Сінклер і Култард формулюють припущення: модель ефективної допомоги може описати більше половини реальних словесних дій в межах педагогічного дискурсу.

Представлений підхід вивчення інтеракції у межах занять з іноземної мови був застосований по відношенню до двох типів занять з методичної точки зору, а саме до занять для оволодіння:

- метамовою або лінгвістичними знаннями;
- мовою або для формування та удосконалення комунікативно-мовленнєвих умінь.

Функціональні особливості першого типу занять пов'язані, перш за все, з реалізацією когнітивних цілей: оволодіння знаннями про літературні норми, про основні лінгвістичні поняття і закономірності. Другий тип занять, як і підказує їх назва, орієнтований на засвоєння способів, які використовують мову залежно від цілей і умов спілкування, тобто оволодіння вміннями результатного мовного спілкування.

Сучасна педагогічна наука багата цілим арсеналом інтерактивних підходів, серед яких можна виділити такі:

- творчі завдання;
- робота в малих групах;
- навчальні ігри (рольові ігри, імітації, ділові ігри та освітні ігри);
- проектна методика (соціальні проекти, змагання, радіо і газети, фільми, виставки, подання);
- розминки;
- вивчення та закріплення нового матеріалу (інтерактивна лекція, робота з наочними посібниками, відео- і аудіоматеріалами, «студент в ролі викладача», «кожен навчає кожного», мозаїка (ажурна пилка), використання запитань, сократичний діалог);
- обговорення складних і дискусійних питань і проблем («Шкала думок», ПОПСформула, проектні техніки, «Один – удвох – всі разом», «Зміни позицію», «Карусель», «Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу», дебати, симпозіум);
- розв'язати проблеми («Дерево рішень», «Мозковий штурм», «Аналіз казусів», «Переговори і медіація», «Сходи і змійки»);

- кластер, порівняльна діаграма, пазл, цілеспрямоване читання і низка інших [38, с. 44-45].

Інтерактивне навчання дозволяє студенту набагато швидше засвоювати та обробляти інформацію, адже воно впливає не лише на його свідомість, але й на його дії та практику. Останнє твердження випливає з аналізу “Піраміди навчання”, яка була розроблена Національним тренінговим центром США у 80-х рр. минулого століття [28, с. 9], де бачимо, що, читаючи, студент засвоює 10% інформації, слухаючи – 20%, розглядаючи – 30%, при груповій дискусії – 50%, виконуючи практичні справи – 75% і навчаючи інших – 90% (рис. 1.2).



Рис. 1.2. Піраміда навчання.

Інтерактивне навчання реалізується за допомогою інтерактивних технологій. Інтерактивні технології – це така організація навчального процесу за якої унеможлиблюється бездіяльність студента у колективному, заснованому на взаємодії процесі навчального пізнання.

Пометун та Пироженко подають таку класифікацію інтерактивних технологій навчання:

- Інтерактивні технології кооперативного навчання, в яких парна і групова робота застосовується на всіх етапах практичного заняття. Інтерактивні

технології кооперативного навчання включають в себе такі методи: робота в парах, ротаційні (змінювані) трійки, два – чотири – всі разом, карусель, робота в малих групах, акваріум, коло ідей [28, с. 27-33];

- Інтерактивні технології колективно-групового навчання, які передбачають одночасну спільну (фронтальну) роботу всієї групи і включають такі методи: обговорення проблеми в загальному колі, мікрофон, незакінчені речення, мозковий штурм, навчаючи – учусь, “кожен учить кожного” (“броунівський рух”), ажурна пилка (“мозаїка”, “джинг-со”), аналіз ситуації (case-метод), вирішення проблем, дерево рішень [28, с. 34-41];
- Інтерактивні технології ситуативного моделювання – це побудова навчального процесу за допомогою включення студента у гру (ігрове моделювання явищ), що реалізуються за допомогою таких методів: симуляції або імітаційні ігри, спрощене судове слухання (суд prose), громадські слухання, розігрування ситуацій за ролями (“рольова гра”, “прогривання сценки”, “драматизація”) [28, с. 42-47];
- Інтерактивні технології опрацювання дискусійних питань, які передбачають обговорення поставлених питань чи проблем за допомогою методів: займи позицію, зміни позицію, метод ПРЕС, неперервна шкала думок (континуум, нескінченний ланцюжок), дискусія, дискусія в стилі телевізійного ток-шоу, оцінювальна дискусія, дебати [28, с. 49-60].

Зупинимося докладніше на деяких методичних прийомах.

Приєм «**Фішбоун**» (в перекладі «рибний скелет»). Студенти передають зміст прочитаного або вивченого матеріалу за таким зразком:

- голова – питання теми;
- верхні кісточки – основні поняття теми;
- нижні кісточки – суть поняття;

- хвіст – відповідь на питання.

Записи повинні бути короткими, являти собою ключові слова або фрази, що відображають суть.

Прийом «**ПОПС-формула**». Англійською він пишеться так: PRES-formula (Position-Reason-Explanation or Example-Summary). В результаті перекладу вийшла аббревіатура ПОПС. Цінність цього технологічного прийому полягає в тому, що він дозволяє студентам коротко і всебічно висловити власну позицію з вивченої теми.

У цьому випадку студентам пропонується написати чотири пропозиції, що відображають наступні чотири моменти ПОПС-формули:

- П – позиція;
- О - пояснення (або обґрунтування);
- П - приклад;
- З - наслідок (або судження).

При оцінці цього методу відзначається, якими критеріями відповідає чи не відповідає виступ того чи іншого студента. Наприклад, позиція сформульована ясно, коротко, доступною для розуміння аудиторії мовою і т. п. У поясненні є посилання на суспільні цінності, закони і т. д. Пояснення підтримує заявлену позицію, є переконливим. Приклад викликає загальний інтерес, є суспільно значущим. У ньому є посилання на джерела – газети, думки експертів, особистий досвід. Приклад дає достатню, але не надмірну кількість деталей. У судженні коротко повторена суть позиції, підведений підсумок виступу, запропоновані конкретні дії для вирішення проблеми.

Прийом «**INSERT**» (в перекладі «інтерактивна система ефективного читання і роздумів»). При роботі з текстом студенти розбиваються на групи. кожен отримує для розробки підтему або частина тексту.

Пропонується зробити позначки на полях («V» – вже знав, «+» – нове, «-» – думав інакше, «?» – не зрозумів, є питання). Потім йде обмін інформацією та обговорення в групі. За пройденою темою звітує вся команда.

Прийом **«Кожен вчить кожного»**. Студенти вчать один одного в парах змінного складу. Викладач заздалегідь готує картки за кількістю учасників. На них пишуться визначення понять, опис концепцій, факти і т. д. (до 5 речень). Кожен учасник отримує картку, яку він повинен уважно прочитати. Викладач, зі свого боку, повинен переконатися, що всім зрозумілий сенс тексту. Принцип проведення: кожен по черзі є викладачем і студентом. Кожен учасник повинен пояснити іншому ту інформацію, яка міститься в його картці, а також переконатися, що співрозмовник зрозумів і запам'ятав новий матеріал (запитати, що незрозуміло, попросити переказати суть нової інформації). Кожен учасник вільно пересувається по аудиторії. Потім студенти міняються ролями. Бесіда кожної пари триває 2-3 хвилини, потім учасники розходяться, утворюючи нові пари. Завдання студента – навчити якомога більше людей і самому засвоїти якомога більше інформації.

Прийом **«Ідейна карусель»**. Кожному члену мікрогрупи (4-5 чоловік) дається чистий аркуш паперу і всім ставиться одне і те ж питання. Без словесного обміну думками всі студенти записують на своїх листках паперу формулювання відповідей. Потім вони обмінюються листами. При отриманні листка із записами кожен учасник групи повинен зробити новий запис, не повторюючи наявні. Потім студенти обговорюють відповіді між собою і виділяють найбільш важливі або точні формулювання.

На закінчення всі мікрогрупи обмінюються між собою результатами в пленумі.

Прийом **«Диктант значень»**. Опис: прийом екстраактивного навчання. Цікавий спосіб словникового диктанту, коли викладач диктує не слова, а їх значення. Студенти повинні за значеннями визначити слова і написати їх. Цей

прийом вимагає від студентів наявності певного словникового запасу і виконання різноманітних лексичних вправ на підготовчому етапі.

Прийом «**mindmap**» (в перекладі пам'ятка, асоціограма). До основного поняття теми студенти додають різні пояснення, визначення, деталі, складові частини таким чином, щоб вийшла розгорнута схема зі зазначенням взаємозв'язку між різними елементами схеми. Можливості використання цього прийому:

- при систематизації, повторенні пройденого;
- при роботі з текстом;
- при введенні в тему;
- при контролі.

Потрібно пам'ятати про деякі правила організації інтерактивного навчання.

1. У роботу повинні бути залучені в тією чи іншою мірою всі учасники освітнього процесу. З цією метою корисно використовувати технології, що дозволяють включити усіх учасників семінару в процес обговорення.
2. Треба подбати про психологічну підготовку учасників. Йдеться про те, що не всі, що прийшли на заняття, готові до безпосереднього включення в ті чи інші форми роботи. Позначається відома скутість, традиційність поведінки. У цьому контексті корисні розминки, постійне заохочення студентів за активну участь в роботі, надання можливості для самореалізації.
3. Правило третє. Студентів в технології інтерактиву не повинно бути багато. Кількість учасників і якість навчання можуть виявитися в прямій залежності. Важливо, щоб кожен був почутий, кожній групі була надана можливість виступити з проблеми.
4. Правило четверте. Поставтеся з увагою до підготовки приміщення для роботи. Аудиторія повинна бути підготовлена з таким розрахунком, щоб учасникам було легко пересідати для роботи у великих і малих групах. Для студентів в приміщенні повинен бути створений певний комфорт.

Столи краще поставити так, щоб кожен студент мав можливість звертатися до малої групи. Добре, якщо заздалегідь будуть підготовлені матеріали, необхідні для творчої роботи.

5. Правило п'яте. Проговорити зі студентами процедуру проведення заняття і регламент виступу. Корисно нагадати про те, що всі учасники повинні проявляти терпимість до будь-якої точки зору, поважаючи право кожного на свободу слова.
6. Правило шосте. поділіть учасників семінару на групи. Спочатку його краще побудувати на основі добровільності. Потім доречно скористатися принципом випадкового вибору [11, с. 122].

В останні роки найбільш універсальним технічним засобом навчання стали електронні інтерактивні дошки. Інтерактивні дошки – це ефективний спосіб впровадження електронного змісту навчального матеріалу і мультимедійних матеріалів в процес навчання, що забезпечує мотивацію студента на активну плідну діяльність.

Заздалегідь підготовлені тексти, таблиці, картинки, музика, карти, тематичні відеофрагменти дозволяють ефективно подати матеріал, проводити заняття динамічно, використовуючи різні стилі навчання, розвивають творчу активність, захоплення предметом, що в кінцевому рахунку забезпечує ефективність засвоєння іноземної мови.

Інтерактивна дошка дозволяє здійснювати:

- активне коментування матеріалу: виділення, уточнення, додавання інформації за допомогою електронних маркерів з можливістю змінити колір і товщину лінії;
- одночасну роботу з текстом, графічним зображенням, відео- і аудіоматеріалами;
- стимулювання розвитку розумової й творчої активності студентів і роботу всієї групи при істотній економії часу.

Особливість навчання іноземної мови – активізація методів навчання: студентам варто було б частіше практикуватися в мові, щоб удосконалити свої комунікативно-мовленнєві вміння.

Саме використання інтерактивних технологій навчання, при яких студенти організують самі взаємодію, вибирають ролі в мовному спілкуванні, вчать приймати рішення, дискутувати на значущі проблеми, створюють спільні проекти і т.д., педагог виконує функцію консультанта.

Отже, можемо говорити про те, що використання інтерактивних технологій при навчанні іноземній мові дозволяє досягти високих результатів, але на наш погляд, вимагає від педагога реалізації певних умов в організації навчального процесу:

- готовності до використання методів інтерактивного педагогіки;
- організації навчального процесу як багатосторонньої, партнерської, інтенсивної комунікації;
- сприятливої, позитивної психологічної атмосфери в аудиторії;
- спеціальної організації навчального простору.

1.3. Виховний та розвивальний потенціал інтерактивних технологій навчання

Процес оволодіння студентами іноземною мовою, на відміну від оволодіння рідною, цілеспрямований, оскільки викладач самостійно вибудовує його за навчальним планом та реалізує під час спілкування на заняттях. Навчати студентів спілкуватися іноземною мовою необхідно з перших занять. Основною метою навчання іноземної мови є формування в студентів комунікативної компетентності, яка передбачає вміння використовувати іноземну мову як засіб спілкування у різноманітних сферах життя.

Інтерактивні методи будуються на взаємодії всіх учасників навчального процесу. Не тільки викладач залучає студентів, а й самі вони, взаємодіючи один з одним, залучаються до обговорення, до гри, тим самим підвищуючи мотивацію до знань через спілкування.

Завдання у всіх інтерактивних методів навчання одні:

- навчити самостійно проводити пошук, аналіз інформації, вибрати правильні рішення для конкретної ситуації (наприклад: шаблони / кліше відповідей на питання);
- навчити працювати в команді: ставитися з повагою до своїх товаришів, поважати думки один одного, бути терпимим до різних точок зору;
- навчити формувати власну думку, на основі певних фактів.

Зміни в діяльності на занятті, викликані використанням методів активного навчання, вимагають від студента «входження у невідомість»: в його життєвому досвіді не представлені ні нові правила діяльності, ні алгоритми дій, не визначений його новий статус в ситуації, що змінилася. Раніше він повністю підкорявся педагогу, а тепер від нього чекають проявів активності, висловлювання своїх думок, ідей і сумнівів; вирішення навчальних завдань і проблем, часто не мають єдиної вірної відповіді.

Перегляду підлягають правила взаємодії з педагогом і одногрупниками, норми самооцінки, способи аналізу своєї навчальної діяльності. Все це студентів ще належить відкрити, визначити і вибудувати.

Для того щоб процес адаптації до нових методів роботи почався і пройшов успішно, студентів необхідно вийти за колишні рамки «зони комфорту», розширити її межі, відчутти себе в безпеці в новій ситуації. Подолання страхів, невпевненості перед новою ситуацією, розуміння і прийняття студентам нових вимог буде в свою чергу впливати на ефективність його навчальної діяльності.

Діловий аспект:

- Тема, зміст, концепції, завдання, час, доручення, контроль.

Соціально-психологічний аспект:

- Страх, невпевненість, симпатії, антипатії, довіру, терпимість, нетерпимість, статус, безпека.

Схема 1 «Айсберг»

Для підтвердження цієї тези звернемося до схеми «Айсберг», яка показує, що в діяльності будь-якої групи студентів можна виділити два аспекти (діловий і соціально-психологічний), які тісно пов'язані між собою і впливають на освітній процес.

Діловий аспект містить:

- роботу студентів над змістом навчального матеріалу;
- виконання ними різних навчальних завдань;
- отримання та запам'ятовування інформації.

Цей аспект як би «лежить на поверхні», тому в своїй діяльності педагог найчастіше і орієнтується на нього: вивчив студент навчальний матеріал чи ні, виконує завдання чи ні, веде себе дисципліновано чи ні. Якщо педагог у своїй діяльності враховує тільки діловий аспект, то це загрожує вилитися в вимогу результату «за всяку ціну».

У зв'язку з цим більш докладно розглянемо соціально-психологічний аспект, який включає в себе:

- бажання і страхи студентів;
- почуття і переживання студентів;
- симпатії і антипатії;
- атмосферу довіри або недовіри;
- відчуття безпеки.

Ефективність діяльності на діловому рівні залежить, перш за все, від благополуччя в соціально-психологічному аспекті [5, с. 8].

Студент активний, якщо його не лякає атмосфера заняття, що складається з різних аспектів діяльності педагога і його самого. Студент активний, якщо на занятті відсутня критика його особистості з боку педагога або товаришів, а зауваження мають конструктивний характер і стосуються, перш за все, результатів діяльності. Він відчуває себе в безпеці, якщо будь-який його внесок в освітній процес вітається. Тільки при відсутності страху перед тим новим, що пропонує йому педагог, студент дозволить собі експериментувати з моделями поведінки, знаходячи оптимальний варіант своєї поведінки на занятті, визначаючи свою роль в загальній роботі, вибираючи і формуючи свою позицію, свою точку зору, «конструюючи» свої знання.

Таким чином, для досягнення балансу між діловим і соціально-психологічним аспектом навчальної діяльності необхідно створення атмосфери комфорту і безпеки. Сприятлива психологічна атмосфера, на наш погляд, сприяє поступовому прийняттю студентами нової для них ситуації, створеної методами інтерактивного навчання.

Реалізація стратегії активного навчання в освітньому процесі вимагає від педагога створення певних умов, що надають різноманітні можливості для організації навчального процесу. До таких педагогічних умов можна віднести:

1. Психологічну атмосферу, створену в аудиторії;

2. Норми спільної роботи, вироблені педагогом спільно з студентами;
3. Тип комунікації, що реалізується в освітньому процесі;
4. Розташування меблів, обладнання навчальної аудиторії;
5. Різні матеріали, які педагог і студенти можуть використовувати в своїй діяльності на занятті.

Інтерактивні технології мають величезний виховно-розвиваючий потенціал, спрямований на формування суб'єктної позиції студентів [1, с. 22-23].

Гра, що лежить в основі інтерактивних технологій, настільки унікальне явище буття, що вона просто не могла не бути використана в різних сферах діяльності людства, в тому числі і в педагогічній. У педагогічному процесі гра є як методом навчання і виховання, передачі накопиченого досвіду, починаючи вже з перших кроків людського суспільства по шляху свого розвитку.

На сучасному етапі розвитку освіти інтерактивні технології можуть бути використані:

- в якості самостійних технологій для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета;
- як елементи більш великої технології;
- в якості навчального заняття або його частини (введення, пояснення, закріплення, вправи, контролю);
- як технологія позакласної роботи.

Аналіз психолого-педагогічної літератури [3, с. 21-22] показує, що поняття «інтерактивні педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор, які відрізняються від ігор взагалі тим, що вони мають чітко поставлену мету навчання і відповідним їй педагогічним результатом, які в свою чергу обумовлені, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Говорячи про характеристики гри, необхідно відзначити особливості їх трансформації в грі педагогічній: ситуація класно-урочної системи навчання не дає можливості проявитися грі, в так званому «чистому вигляді», викладач повинен організувати і координувати ігрову діяльність дітей.

Ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які повинні виступати як засіб спонукання, стимулювання студентів до навчальної діяльності.

Найбільш пріоритетними напрямками реалізації ігрових прийомів і ситуацій в навчально-виховному процесі є:

- дидактична мета, що ставиться перед студентами у формі ігрової задачі;
- навчальна діяльність, яка підкоряється правилам гри;
- навчальний матеріал використовується в якості її засобу;
- в навчальну діяльність вводяться змагання, які сприяють переходу дидактичних завдань в розряд ігрових;
- успішне виконання дидактичного завдання зв'язується з ігровим результатом.

Гра – одна з форм організації колективної розумової діяльності, засіб навчання. Це особлива форма осмислення суспільно-історичної практики, майданчик для створення соціального досвіду студентів в атмосфері психологічно сприятливою як для студентів, так і для педагогів [23, с. 28-29].

За допомогою проведення ігор можуть бути реалізовані наступні розвиваючі цілі:

- розвиток умінь аналізувати інформацію;
- підвищення комунікативної культури;
- формування вміння робити висновки;
- пошук помилок і упущень в логіці міркувань;
- прояв готовності до перегляду своїх суджень і зміни способу дій при наявності переконливих аргументів.

В процесі гри здійснюється морально-правова соціалізація студентів у груповій формі. Робота в групі дозволяє аналізувати ситуацію з різних позицій, виявляє проблему, виробляє шляхи її вирішення. В результаті обговорення проблеми у групі з'являються власні ідеї, що вимагають колективного обговорення.

Інтерактивні технології сприяють застосуванню знань, умінь і навичок у вирішенні життєво важливих ситуацій, деяких професійних проблем, що забезпечує соціально-трудова ключову компетентність студентів. Можливість гласно, через емоційні переживання і мисленнєву діяльність усвідомити досягнення індивідуальних і колективних результатів, рефлексивне ставлення до подій за допомогою відповідей на питання:

- що я роблю? (Аналіз предметного змісту);
- як я роблю? (Аналіз способів діяльності);
- з якою метою я це роблю? (Усвідомлення своїх ціннісних орієнтацій);
- забезпечує ціннісно-сміслову компетентність і особисте самовдосконалення [26, с. 45].

Як показує практика, в процесі гри формується готовність до самореалізації в «просторі власної індивідуальності», посилюється навчально-пізнавальний інтерес, мотивація досягнення, прагнення до самостійного «добування» нових для себе знань і умінь, забезпечується взаємодія всіх учасників гри з орієнтацією на результат.

Організуючи комунікації, використовуючи конфлікти, розбіжності, відсікаючи другорядне, педагог в грі забезпечує рух груп на задану тему, сам займаючи позицію рефлексії щодо ставлення до учасників. Насичене інформаційне середовище інтерактивних ігор забезпечує зв'язки і взаємини між суб'єктами, свободі студента протиставляється межа в колективному інтересі, а форма її називається вихованістю.

Результатом участі в інтерактивній грі можуть бути як емоційні, особистісні, так і інтелектуальні зміни.

Інтерактивна форма навчання є запорукою активної взаємодії студента і студентської групи з викладачем в режимі діалогу. Це сприяє тому, що всі студенти залучені в пізнавальний процес, маючи можливість оцінювати свої знання і висловлювати своє ставлення до досліджуваних об'єктів.

Переваги інтерактивних форм навчання, на основі цілей розвиваючого і виховуючого навчання:

1. Формування здатності розбиратися в суті досліджуваного предмета, закономірності його основних понять, причинно-наслідкових зв'язків і т.д.
2. Формування оцінюваної діяльності: самооцінка своєї діяльності, обговорення пропозицій інших студентів і т.п.
3. Розвиток пізнавальних здібностей, тобто всіх елементів пізнавальної діяльності студентів - мислення, сприйняття, пам'яті, уваги, уяви.
4. Розвиток мови - усної і письмової.
5. Розвиток комунікативних і організаторських здібностей.

Алгоритм проведення інтерактивного заняття:

1. Попередня методична підготовка. Викладач обирає тему, ситуацію, виділяє поняття, терміни, документи, що підлягають засвоєнню, підбирає потрібну форму проведення інтерактивного заняття, яка є найбільш ефективною для цієї групи з конкретної проблеми.
2. Проведення заняття. Безпосереднє проведення заняття включає в себе вступ, основну частину і підведення підсумків. Викладач повідомляє тему і мету заняття, студенти знайомляться з проблемною ситуацією, мета якої досягти її рішення, умовами, правилами роботи в групах. На основі бази знань, що є у студентів, так як подібне заняття потрібно проводити після того, як вивчені основні поняття і визначення

програмної теми, викладач повинен домогтися засвоєння понятійного апарату, встановити зв'язок нового матеріалу з раніше вивченим. Заняття повинно проходити жваво і цікаво, але на досить високому методичному рівні. Діалог і співпраця - основні ключові поняття на даному етапі. Заняття проводиться за заздалегідь розробленим сценарієм. Конкретний зміст інтерактивного заняття визначається його видом і формою.

3. Підведення підсумків заняття. Даний етап починається з самооцінки діяльності учнів, рецензування відповідей інших студентів, емоційної оцінки проведеного заняття. Потім проводиться оціночна частина (відношення учасників до змістовного аспекту використаних методики, актуальності обраної теми та ін.). Рефлексія закінчується загальними висновками, які робить викладач.

Відтак, ми можемо говорити про виховний та розвиваючий потенціал інтерактивних методів навчання.

Інтерактивні комплекси можуть бути укомплектовані і іншими допоміжними пристроями:

- планшетами для дистанційного керування;
- стилусами, маркерами,
- дороговказами і т. д.

На сьогодні найбільш популярними інтерактивними комплексами в Україні є марки:

- ACTIVboard;
- SMART Board;
- Interwrite Board;
- StarBoard,
- Mimio,
- Panaboard і ін.

В комплект входить і відповідне програмне забезпечення, без якого дошка і комплекс в цілому працювати не будуть, причому програмне забезпечення різних фірм практично не сумісно між собою, що створює певні незручності. В одному навчальному закладі можуть бути дошки різних фірм, але педагоги не зможуть обмінюватися вже готовими методичними розробками; крім того, виникають труднощі і при навчанні педагогів застосування інтерактивних технологій в навчальному процесі.

Застосування інтерактивних комп'ютерних технологій не обмежується тільки використанням інтерактивних комплексів.

Для самостійної роботи учнів використовуються різні інтерактивні програми, що дозволяють засвоювати матеріал в ігровій формі, легко і з цікавістю. Багато сучасних підручників супроводжуються дисками з набором програм для самостійної роботи вдома або на уроках. Існують (або при необхідності можуть бути створені самим педагогом) програмні засоби, що імітують некомп'ютерні інтерактивні методи:

- кейс-технології;
- рольові ігри;
- ділові ігри.

Віртуальні лабораторії, віртуальні тури, віртуальні екскурсії теж можуть успішно використовуватися (вже використовуються) в освітньому процесі завдяки їх доступності та наочності.

Відтак, ми можемо говорити про виховний та розвиваючий потенціал інтерактивних методів навчання.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I

Інтерактивний метод («inter» – це взаємний, «act» – діяти) – означає взаємодіяти, перебувати в режимі бесіди, діалогу з будь-ким. Іншими словами, на відміну від активних методів інтерактивні орієнтовані на більш широку взаємодію студентів не тільки з викладачем, але і один з одним і на домінування активності студентів в процесі навчання. Місце викладача в інтерактивних заняттях зводиться до напрямку діяльності студентів на досягнення цілей заняття.

Заняття, проведені в інтерактивному режимі, дозволяють включити усіх студентів у активну роботу, забезпечити кожному студентові посильну участь у вирішенні проблем. В результаті слабкі знаходять деяку впевненість у власних силах, сильні відчують користь, допомагаючи товаришам зрозуміти матеріал.

Якщо при традиційній системі навчання викладач і підручник були основними і найбільш компетентними джерелами знань, то при новій парадигмі викладач виступає в ролі організатора самостійної пізнавальної діяльності студентів, компетентним консультантом і помічником, знання ж студенти отримують в результаті своєї активної пізнавальної діяльності. У процесі роботи в інтерактиві у них формуються комунікативні навички, здатність до співпраці та взаємодії, розвивається критичне мислення, що є необхідним для їх майбутньої професійної діяльності.

РОЗДІЛ II. ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

2.1 Аналіз стану застосування інтерактивних технологій навчання у практиці закладу вищої освіти

Одна із найбільш популярних інтерактивних технологій у навчанні іноземної мови є технологія моделювання.

Процедура моделювання знайшла широке застосування в педагогіці. За допомогою моделювання можна передбачити дії і події в системі, тобто у випадку з педагогічним моделюванням – визначити хід освітнього процесу в певних умовах. За словами В. Загвязінського, «моделювання характеризується системним формуванням двох просторів: матеріального (слова, поєднання, тексту), тобто реальних процесів створення, співвідношення знань, і ідеального (схема), що є результатом відображення реального об'єкта, процесу, явища» [42, с. 66].

Моделі можуть використовуватися або в якості дослідницького прийому для вивчення, пояснення і уточнення досліджуваного педагогічного об'єкта, або в якості інструменту впливу на побудову і функціонування досліджуваного педагогічного об'єкта на базі проведеного модельного уявлення [9, с. 139]. Для того, щоб модель була функціональною, вона повинна відповідати наступним вимогам:

- 1) простота;
- 2) інгерентність, тобто здатність створюваної моделі і середовища пристосовуватися один до одного;
- 3) адекватність, тобто здатність моделі забезпечувати можливість досягнення наміченої мети відповідно до визначених критеріїв. Таким чином обумовлений зв'язок моделі з суб'єктом (через дотримання першої

вимоги), з навколишнім середовищем (через дотримання другої вимоги) і з модельованим об'єктом (через дотримання третьої вимоги) [61, с. 275-278].

Звернемося до довідкової літератури для роз'яснення поняття «модель». Найбільш лаконічне пояснення дає Короткий словник педагогічних понять, в якому модель описується як «схема якогось явища, що представляє його в загальному вигляді» [60, с. 81].

В термінологічному словнику-довіднику з психолого-педагогічних дисциплін модель навчання розглядається як «систематизований комплекс основних закономірностей організації діяльності студента при здійсненні навчання» [59, с. 53].

На думку Є. Азімова і А. Щукіна, модель навчання – це «індивідуальна інтерпретація викладачем на заняттях методу навчання щодо конкретних цілей і умов роботи» [1, с. 145-146].

Узагальнюючи вищесказане, вважаємо за доцільне так визначити поняття «модель навчання»: модель навчання – це система взаємодій, що відрізняється внутрішньою структурою, між учасниками освітнього процесу, застосовуваними технологіями і засобами навчання відповідно до конкретних цілей, педагогічних завдань і умов навчання в межах обраних підходів і методів навчання.

Використання інтерактивних методів навчання спонукає не лише студента, але й викладача до постійної творчості, сприяє розвитку педагогічних здібностей, орієнтує на пошук унікальних якостей студентів, особливостей їх мислення.

Структура заняття з англійської мови із застосуванням інтерактивних технологій проходить в чотири етапи:

- 1) Підготовка. Цей етап передбачає організаційні моменти, такі як роздатковий матеріал, вирішення питань місця проведення та необхідних технічних засобів.

- 2) Вступ. На цьому етапі важливі пояснення правил, мети, технічно сформоване завдання, розділення на групи, розподіл ролей та нагадування студентам про кількість відведеного на «гру» часу.
- 3) Проведення. Обов'язковим є обговорення заданих викладачем ситуацій, самостійний або груповий пошук рішень, формування відповідей.
- 4) Рефлексія та результати. Елементами даного етапу є обговорення результатів «гри», оцінювання, зворотній зв'язок [1, с.7-11].

Інтерактивне навчання на заняттях англійської мови орієнтоване на:

- розвиток належного мислення, певної самостійності думок, висловлення своєї власної думки, вироблення творчого ставлення, сприйняття іншомовного носія, розвиток правильного мовлення, самостійного осмислення матеріалу, засвоєння лексики, чітке та правильне мовлення;
- розвиток здатності до навіювання думок, зразків поведінки, відстоювання власної думки, створення ситуації дискусії, зіткнення думок; розв'язання певної проблемної ситуації в умовах інтерактивних технологій, що активно стимулює діяльність мислення, спрямовану на подолання протиріччя, непорозумінь;
- вироблення критичного ставлення до себе, вміння бачити свої помилки та адекватно ставитися до них; розвиток таких умінь, як бачити позитивне і негативне, порівнювати себе з іншими й адекватно себе оцінювати.

Інтерактивне навчання сприяє самопізнанню особистості і на цій основі взаєморозумінню викладача та студента, розумінню студентами вимог і критичних зауважень викладача. Завдяки правильному, адекватному усвідомленню не лише позитивного, а й негативного у власній поведінці, діях, навчанні, виникає критичне ставлення до себе, що конче потрібне насамперед для сприймання вимог інших [10, с. 139–141].

Навчання ефективніше в тому випадку, коли:

- при формуванні цілі викладання враховані інтереси слухачів;

- воно відповідає їх нагальним потребам і глибоко мотивоване;
- пов'язане з їх минулим і теперішнім досвідом;
- учасники активно залучені до процесу навчання і самі ним керують;
- створена атмосфера взаємоповаги [12, с. 65].

До інтерактивних методів навчання відносять презентацію, евристичні бесіди, рольові ігри, дискусії, «мозковий штурм», конкурси з практичними завданнями та їх подальше обговорення, проектування бізнес планів, проектів, проведення творчих заходів, використання мультимедійних комп'ютерних програм та залучення англомовних спеціалістів. Гра – найбільш доступний для дітей вид діяльності, спосіб переробки отриманих із зовнішнього світу вражень. У грі яскраво проявляються особливості мислення та уяви студента, його емоційність, активність, розвиваюча потреба в спілкуванні. Кожна гра має свої особливості, але є індивідуальною в кожному варіанті. У психології гра традиційно розглядається як форма діяльності в умовах ситуаціях, спрямована на відновлення та засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого в соціально-закріплених способах, здійснення предметних дій, у предметах науки і культури [6].

Наступним видом інтерактивної діяльності є дискусія. Це ціленаправлений та впорядкований обмін думками, твердженнями з метою «знаходження істини» або формування в учасників певної точки зору. Дуже важливий момент, що дискусія ведеться серед групи студентів, викладач контролює тільки її хід, але не сам зміст, тобто вона стає сильним засобом самовираження, стимулом. Зміст може змінюватися залежно від ситуації, що дійсно має значення – це кінцевий результат – відтворення студентами акту комунікації.

Метод проектів є одним із активних методів проведення занять, який передбачає індивідуальну, парну чи групову діяльність тих, хто навчається, що забезпечує гарантоване досягнення спланованого результату. Проекти мають деякі загальні риси: – використання мови в комунікативних ситуаціях, які

наближені до реальних умов спілкування; – спонукання студентів до самостійної роботи (індивідуальної або групової); – пошук та вибір теми проекту, яка максимально цікавить студентів, і безпосередньо пов'язана з умовами, в яких проект виконується; – пошук мовного матеріалу, видів завдань та послідовності роботи згідно з темою та метою проекту; – візуальний показ кінцевого результату [9, с. 25].

Домінантною рисою всіх проектів є їх позитивна мотивація. Але чому проектне навчання є настільки мотивуючим? Це пояснюється наступними причинами: проект є індивідуальною роботою; проектна робота є дуже активним посередником; ті, що навчаються, не лише ознайомлюються з лексикою чи вживають її, вони:

- збирають інформацію;
- малюють карти, малюнки, діаграми, складають плани;
- групують тексти, використовують наочність;
- проводять опитування, інтерв'ю, проводять дослідження, роблять записи.

Аналіз стану застосування інтерактивних технологій навчання у практиці закладу вищої освіти свідчить про те, інтерактивні методи набувають дедалі більшої популярності. Разом з тим, ще не всі дисципліни підлаштовані під використання інтерактивних методів під час навчальних занять. Особливо повільно впроваджується використання інтерактивних методів через використання інтернет-технологій.

2.2 Методика навчання іноземної мови у закладі вищої освіти, побудована на застосуванні інтерактивних технологій

Доцільно розглянути принципи організації роботи студентів з розвитку письмово-мовних умінь на базі вікі-сайтів (див. табл. 2.1.). під принципами слідом за А. Щукіним будемо розуміти «основоположні методологічні положення, що визначають процеси навчання, виховання і розвитку студентів» [28, с. 149] і наведемо класифікацію застосовуваних принципів на базі наук, що лежать в їх основі. Дидактичні принципи є відображенням положень теорії освіти і навчання, що розробляються в дидактиці; лінгвістичні принципи ґрунтуються на мовознавстві; психологічні принципи визначають поведінку студентів; а власне методичні принципи представляють особливості викладання конкретної навчальної дисципліни, у цьому випадку іноземної мови.

Таблиця 2.1. Принципи навчання

Дидактичні принципи	Лінгвістичні принципи	Психологічні принципи	Власне методичні принципи
<ul style="list-style-type: none"> - свідомості; - активності; - міцності; - доступності і посильності; - професійної компетентності викладача (ІК складова); - інформатизації навчання; - інтерактивності; - урахування особливостей навчання на вікі-сайті. 	<ul style="list-style-type: none"> - системності; - розмежування - явищ на рівні мови і мови; - мінімізації мови в навчальних цілях. 	<ul style="list-style-type: none"> - мотивації; - обліку індивідуально-психологічних особливостей особистості того, хто навчається; - обліку адаптаційних процесів. 	<ul style="list-style-type: none"> - комунікативності; - професійної спрямованості навчання; - ситуативно-тематичної організації матеріалу.

Розглянемо перелічені вище принципи докладніше. Серед дидактичних принципів свідомості – один з провідних в методиці навчання іноземної мови, оскільки визначає свідомий вибір мовного матеріалу відповідно до ситуації і мети спілкування. Принцип активності має на увазі активну позицію студентів у процесі навчання, напруга уваги і процесів мислення. Принцип доступності та посильності передбачає, що навчальний матеріал відбирається з урахуванням можливостей студентів і не викличе непереборних проблем в його засвоєнні.

Принцип професійної компетентності викладача означає, що викладач повною мірою володіє професійними знаннями і іншомовною комунікативною компетентністю для успішної організації спільної та індивідуальної роботи студентів на навчальному сайті.

Принцип інформатизації навчання позначає широке використання новітніх цифрових технологій і можливостей інформаційних технологій в навчанні. Принцип інтерактивності має на увазі впровадження інтерактивних методів навчання, інтерактивних завдань і інтерактивної взаємодії між усіма учасниками освітнього процесу.

Принцип урахування особливостей навчання на вікі-сайті закликає враховувати технічні характеристики, дидактичні властивості і дидактичні функції, які реалізуються за рахунок дидактичних особливостей цього інструменту.

Лінгвістичний принцип системності дозволяє розглядати іноземну мову як систему, що включає різні елементи. Принцип розмежування лінгвістичних явищ на рівні мови і мовлення дозволяє виділяти мовні навички (лексичні, граматичні та орфографічні) і мовні вміння. Принцип мінімізації мови в навчальних цілях має на увазі відбір мовного і мовленнєвого матеріалу в достатній, але не надмірній кількості.

Принцип мотивації передбачає створення і підтримання високого рівня інтересу до дисципліни через систему внутрішньої і зовнішньої мотивації.

Принцип обліку адаптаційних процесів базується на пристосуванні студентів до мінливих умов навчання, що вкрай важливо в умовах швидкого розвитку новітніх технологій. Принцип обліку індивідуально-психологічних особливостей особистості студентів полягає в обліку індивідуальних особливостей студентів з метою підвищення ефективності навчання.

Серед власне методичних принципів навчання іноземної мови чільне місце посідає принцип комунікативності, тобто спрямованість на спілкування в ситуаціях, які максимально наближені до реальної комунікативної діяльності студентів, коли іноземна мова є і метою навчання, і засобом досягнення цієї мети, тобто засобом навчання.

Принцип професійної спрямованості навчання передбачає спрямованість на подальшу професійну діяльність студентів і введення матеріалу, безпосередньо пов'язаного зі сферою професійних інтересів студента. Принцип тематичної організації матеріалу дозволяє підбирати навчальний матеріал за тематичними блоками.

Отже, можемо говорити про те, що розробка методики використання інтерактивних методів під час викладання іноземної мови потребує дотримання основних принципів навчання. Серед компетентностей, які повинні формуватися під час викладання іноземної мови, основною є іншомовна комунікативна компетентність. Саме на розвиток цієї компетентності спрямовані інтерактивні методи.

2.3 Експериментальна апробація методики навчання іноземної мови, побудована на застосуванні інтерактивних технологій

У нашому дослідженні ми вирішили апробувати використання таких інтерактивних технологій, як брейнстормінг і моделювання проблемних ситуацій.

Уявлення про навчальну проблемну ситуацію, як про динамічне явище, що має свій зміст, структуру, особливості зміни і взаємодій з іншими чинниками навчального пізнання відкривають широкі можливі перспективи щодо поглибленого аналізу закономірностей функціонування проблемних ситуацій у навчанні. Розглядаючи структурно-функціональну модель внутрішньої проблемної ситуації, Матюшкін запропонував триланкову будову проблемної ситуації (невідоме, пізнавальна проблема, інтелектуальні можливості студента). Але вона відтворює загалом зрілу стадію розвитку проблемної ситуації, або, інакше кажучи, ця будова являє такий зріз у становленні мислительної діяльності студента, коли істотні властивості проблемної ситуації добре розвинуті й розрізнені, не являють собою якусь сукупність випадковостей. Проте психолого-дидатичний зміст навчальної проблемної ситуації далеко не вичерпується тільки зазначеними структурами. З метою сформулювати і наповнити конкретним змістом закономірності функціонування проблемної ситуації здійснено поглиблений психологічний аналіз внутрішньої проблемної ситуації, одним з результатів якого є розробка її структурно-функціональної моделі (див. додаток 1).

Обґрунтування моделі показує, що суттєвий бік проблемної ситуації становить пошукова пізнавальна активність студента, яка є внутрішнім критерієм міри його участі у пізнавальній творчості, виступає якісною характеристикою пізнавальної діяльності, її внутрішнім моментом.

Пізнавальна активність – це причина і водночас наслідок прогресивного функціонування проблемної ситуації. Наявність навчальної проблемної ситуації охоплює також і такі компоненти психологічної організації пізнавальної діяльності як мотиви, мета, внутрішні умови мислення. Причому ця діяльність являє собою не сукупність реакцій студента на новизну навчального матеріалу, а виступає як функціональна система, що має свою будову, постійні переходи та перетворення її підсистем. Найперше "діяльність == дія == операція" та "мотив == мета == умови" , тобто має свою закономірну логіку розвитку.

Здебільшого процес виникнення проблем і задач, будучи безпосередньо пов'язаним із змістом і характером запитань, відбувається тільки на певних стадіях розгортання пізнавального процесу в проблемній ситуації. Наприклад: пізнавальна потреба спричиняючи пошукову активність студента, деталізується через пізнавальний мотив, а пізнавальний мотив в свою чергу опредмечується у вигляді проблеми і наближаючи момент відкриття учнем суб'єктивно нового знання, стимулює виявлення ними особистої мети, постановку конкретних завдань.

Функціонування будь-якої явної проблемної ситуації, розпочинаючись з моменту виникнення і завершаючись моментом зняття її в пізнавальній активності в процесі діяльності студента має двохфазовий (двоскладовий) характер. Перша фаза включає всі ті психічні процеси, які забезпечують формування проблемної ситуації, друга - процеси, які забезпечують її розв'язання. Це так звані переборення. Своєрідною межею між цими фазами є той момент навчального пізнання, коли в свідомості студента суперечність між відомими і невідомими знаннями максимально загострена, тобто, коли вони зрівноважені. Цей момент настає під час словесного формування проблеми та переходу студента до її розв'язання. Зокрема, вища зрівноваженість протилежностей досягається на етапі вищого рівня боротьби - на початковому етапі розв'язання протиріч.

Суть процесу переборення студентом навчальної проблемності полягає в тому, що воно виявляється у визначені ними реального змісту зв'язків і відношення між елементами проблемної ситуації, у перетворенні цієї ситуації в ситуацію знайому, пізнану та опануванні новими знаннями й прийомами мислення.

Кожну фазу проблемної ситуації можна поділити на два етапи: виникнення і встановлення проблемної ситуації, а також розв'язання і зняття її. Отриманий повний функціональний цикл проблемної ситуації у фазах і етапах характеризуватиметься:

а) завершеною послідовністю 4 етапів функціонування, які, характеризуючись взаємопереходами, ідуть один за одним і в такий спосіб забезпечують динаміку цілісного розвитку продуктивного мислення;

б) насиченістю кожного етапу відповідним психологічним змістом (суб'єктивна невизначеність, інтелектуальне утруднення, здивування, позитивні і негативні емоції, внутрішній конфлікт з точки зору оптимальної приставленості психічних явищ у пізнавальній діяльності студента);

в) спрямованість фаз і етапів на розв'язання освітніх, розвиваючих і виховуючих завдань навчання, які в своїй результативній сукупності приводять учня до оволодіння знаннями вищого рівня узагальнення, до певного приросту в розвитку творчих здібностей, та вдосконалення соціально-цінних рис особистості.

«У документі «Загальноєвропейські компетенції володіння іноземною мовою: Вивчення, навчання, оцінка» в дескрипторі, що характеризує сформованість письмово-мовних умінь на рівні B2, сказано, що студенти повинні вміти «писати есе або доповіді, висвітлюючи питання або аргументуючи точку зору «за» або «проти» [9, с. 25]. Через це одним із запропонованих варіантів навчання письмовій іноземній мові стало застосування методу моделювання проблемних ситуацій для подальшого написання есе. Письмова мова в цьому випадку одночасно виступає в якості засобу і мети навчання іншомовного

спілкування. «В якості мети навчання передбачається формування навичок і умінь висловлювати думки в письмовій формі в залежності від вмісту висловлювання, тобто користуватися письмом як засобом спілкування. Будучи засобом навчання, письмо і письмова мова є джерелом оволодіння засобами мови» [25, с. 300].

Вивчення впливу інтерактивних методів навчання будемо проводити на прикладі дослідження особливостей використання методу дискусії через аргументоване есе, засобами вікі-технологій.

Мета визначила наступні завдання:

- визначити вихідний рівень володіння іншомовної комунікативної комунікацією;
- оцінити ефективність використання методу моделювання проблемних ситуацій;
- визначити ефективність використання інтерактивних засобів (брейнстормінг, моделювання проблемних ситуацій).

Було проведено вхідне онлайн-тестування студентів контрольних і експериментальних груп на визначення рівня володіння іншомовної комунікативною комунікацією. Результати тестування були представлені в табл. 2.2. Оцінка результатів вхідного онлайн тесту свідчать про те, що студенти контрольної групи (КГ 1) показали вищий вихідний рівень сформованості іншомовної комунікативної компетенції в порівнянні з експериментальною групою (ЕГ 1).

В експериментальному навчанні із використанням інтерактивних засобів навчання взяли участь 15 осіб. Така ж кількість осіб була відібрана для контрольної групи. Експериментальне навчання було присвячено підготовці студентів до складання тесту з англійської мови на пороговому просунутому рівні за європейською шкалою володіння іноземною мовою. Паралельно велося навчання в контрольній групі КГ1 на основі традиційного формату. Всі студенти вчилися у одного і того ж викладача за єдиною навчальною програмою.

Основним завданням було моделювання проблемних ситуацій, вихід з яких, після обговорення, повинен був бути описаним через використання аргументованого есе.

На першому етапі було проведено підготовку до написання аргументованого есе.

Студентам були запропоновані вправи на множинний вибір:

- Use of English Multiple Choice Cloze;
- словотвір Use of English Word formation;
- граматичні трансформації Use of English Sentence Transformation;
- заповнення пропусків відповідними словами Use of English Open Cloze.

Розвиток вмінь писемного мовлення здійснювалося через реферування текстів наукових статей до 50-100 слів або реферування статей за профілем, і написання індивідуальних есе обсягом 200-250 слів. У реферуванні основним завданням було визначення ключових аргументів, які би стали основою для ведення письмової дискусії за темою.

Студенти контрольної (КГ1) і експериментальної групи (ЕГ1) пройшли вхідне тестування у форматі іспиту, яке включало 5 розділів:

- читання;
- лексико-граматичний тест;
- аудіювання;
- письмо;
- говоріння.

Окрім того, було запропоновано написати есе на тему “Teaching is my reasonable choice”.

Результати тестування відображені на Рис. 2.1.

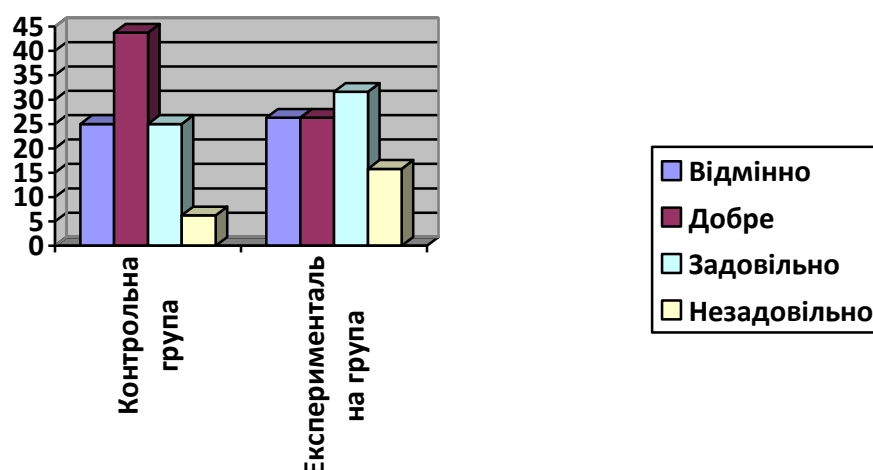


Рис. 2.1. Результати вхідного тестування (контрольна і експериментальна групи)

Відтак, у написанні аргументованого есе на задану тему контрольна і експериментальна групи показали приблизно однакові результати (Див. Таблиця 2.2.).

Таблиця 2.2. Результати вхідного тестування контрольної і експериментальної груп

Оцінка	Контрольна група		Експериментальна група	
	Кількість осіб	%	Кількість осіб	%
Відмінно	4	25	5	26,3
Добре	7	43,25	5	26,3
Задовільно	4	25	6	31,6
Незадовільно	1	6,25	3	15,8

Відтак, бачимо, що на етапі констатувального експерименту студенти обох груп перебувають на одному рівні володіння іноземною мовою (в загальному зрізі).

Далі експериментальна група працювала через використання методів моделювання проблемних ситуацій і брейнстормінгу.

Частими для виконання були завдання типу моделювання ситуації інтерв'ювання під час пошуку роботи. До прикладу:

Task. These are the most common questions asked in a job interview. Answer them and act out a dialogue between an interviewer and a candidate:

an interviewer

- 1) Tell me about yourself
- 2) What were your main responsibilities in your last job?
- 3) What are your greatest strengths / weaknesses? (your ability to work well under pressure, prioritizing skills, problem-solving skills, professional expertise, leadership skills, team spirit etc.)
- 4) Why do you want to work for this company? (My aim is to have a position in the Management Team. I will find the work both challenging and rewarding).
- 5) Why do you want to leave your current job? Why did you leave your last job?
- 6) Are you willing to travel?
- 7) What are your salary requirements?

a candidate

- 1) What kind of job do you offer?
- 2) How much does the job pay?
- 3) Where is it located?
- 4) Do you offer any benefits? (discounts, training courses, medical insurance, bonuses).
- 5) Is there any chance for a promotion or a raise?

Для реалізації методу пошуку вирішення проблеми, були завдання типу «А чим я кращий?», або «А в чому моя унікальність?»

Студентам пропонувалося вивчити попередньо біографії 3 відомих осіб, проаналізувати їх, а тоді підготувати есе на тему «А в чому моя унікальність?».

До прикладу, пропонуються портрети Генрі Форда, Адама Сміта, Білла Гейтса. Далі робота проводиться в декілька етапів. На першому етапі вивчається

біографія запропонованої особи, а тоді у вигляді висновку пропонується студентам дати відповіді на певний перелік запитань.

Questions:

1. Why is Bill Gates important?
2. How did Gates begin his career?
3. Where did Bill Gates study?

На 2 етапі студенти інтуїтивно дають відповіді на запитання «так» або «ні».

Після відповідей студентам пропонується автентичний текст.

1. It's well-known (V) – знаю: the richest man in the world, the most powerful company.
2. It's new and interesting (+) – нове: programming computers at age 13, Harvard.
3. I don't believe it (-) – думав(ла) інакше: Bill doesn't believe in luck, just hard work.
4. I need additional information (?) – незрозуміло: collaborator, belief, spotlight.

Bill Gates William Henry Gates, also known as “Bill”, has established himself as the richest man in the world. His welfare is worth about 92,000,000,000 dollars. Bill Gates created the biggest, strongest, richest and the most powerful company in the world. Bill was born on October 28, 1955. Gates began his career in PC software, programming computers at age 13. As to his education, he attended a well-known private school in Seattle. Bill Gates entered Harvard in 1973...

Далі, на наступному етапі студенти записують ключові лексеми:

Collaborator – співробітник;

belief – переконання;

competitiveness – конкурентоздатність;

spotlight – центр уваги.

На наступному етапі студенти проводять самостійну пошукову роботу, визначаючи, які сильні і слабкі сторони мають / мали вказані особи, що

допомогло їм досягти успіху. Ця робота передбачає освоєння лексичного матеріалу великого обсягу, визначення ключових характеристик, а також порівняння цих характеристик із власними.

Власне на цьому етапі відбувається осмислення інформації. Після чого студенти пишуть аргументоване есе, вказуючи власні сильні і слабкі сторони, завдяки яким вони зможуть досягати успіху в майбутньому.

Для визначення ефективності запропонованої методики було проведено контрольні заміри із уміння вести письмову дискусію через написання аргументованого есе. Для підсумкового дослідження було запропоновано підготувати аргументоване есе за темою «The importance of motivation of being a teacher». Результати перевірки есе контрольної і експериментальної груп відображено на рис. 2.2.

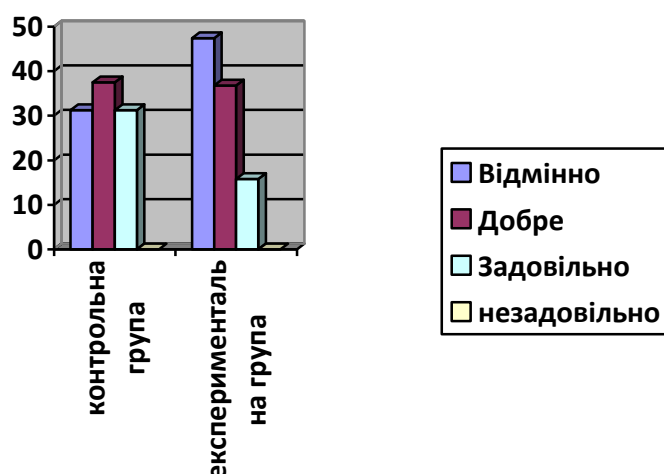


Рис. 2.2. Результати підсумкового контролю із написання есе (контрольна і експериментальна групи)

Тобто бачимо, що результати підсумкового контролю показали, що навички ведення англійської письмової дискусії вдосконалились. У таблиці 2.3. відображено порівняння результатів вхідного і контрольного тестування.

Таблиця 2.3. Результати вхідного і підсумкового тестування

Оцінка	Контрольна група		Експериментальна група	
	Вхідне	Контрольне	Вхідне	Контрольне

	тестування		тестування		тестування		тестування	
	К-ть осіб	%	К-ть осіб	%	К-ть осіб	%	К-ть осіб	%
Відмінно	4	25	5	31,25	5	26,3	9	47,4
Добре	7	43,25	6	37,5	5	26,3	7	36,8
Задовільно	4	25	5	31,25	6	31,6	3	15,8
Незадовільно	1	6,25	0	0	3	15,8	0	0

Відтак, можемо говорити про ефективність використання інтерактивних методів (брейнстормінг, моделювання проблемних ситуацій) у процесі навчання англійської мови.

2.4 Рекомендації для викладача іноземної мови щодо застосування інтерактивних технологій навчання

Проведене дослідно-експериментальне навчання дозволяє зробити такі висновки:

В організації процесу англomовного спілкування важливу роль відіграє психологічна готовність студента до навчання та психологічний тип особистості викладача.

Встановлено, що вчителі екстраверти та інтроверти мають різні системи роботи:

- інтроверти – «викладач – студент»;
- екстраверт – «викладач-аудиторія».

Домінуючий тип мотивації особистості (маніпулятивний, авторитарний, діалогічний) впливає на діалогізацію особистості, її орієнтації на встановлення атмосфери співробітництва, встановлення довірливих стосунків, взаєморозуміння зі студентами, що є надзвичайно важливим, оскільки повноцінне природне спілкування може відбуватися лише в атмосфері співробітництва.

Широко відомо, що формування ключових компетентностей з дисципліни «Іноземна мова» вимагає активного застосування в навчальному процесі інформаційно-комунікаційних технологій: цифрових навчальних та інтернет-ресурсів, аудіо- і відеоматеріалів, спеціалізованих програмних засобів, застосування сучасних технічних засобів: комп'ютери, проектори, інтерактивні дошки [8, с.37].

Головною перевагою використання інтерактивних технологій навчання під час вивчення англійської мови є формування іншомовного комунікативного мовлення студентів та розвиток навичок професійного спілкування. Відомо, що

неможливо правильно організувати навчання комунікації без систематичної роботи над формуванням лексичних навичок [8, с.38]. За умов використання інтерактивних технологій навчання опрацювання нових лексичних одиниць будується з різним спектром інтерактивних вправ, використанням малюнків, створених самим користувачем чи отриманих з програмного забезпечення дошки. Завдяки візуальній опорі студенти швидко та надовго запам'ятовують слова, фрази, професійну лексику, необхідну інформацію тощо.

Для формування та закріплення навичок іншомовного спілкування ефективними будуть інші види інтерактивних технологій навчання: кейс-стаді (проблемна ситуація), «синтез думок», мозковий штурм, групова робота, «коло ідей», рольова та ділова гра тощо.

У нашому дослідженні ми використовували метод письмової дискусії через вікі-технології. Проведене еспериментальне дослідження показало, що запропонована нами методика була досить ефективною.

Інноваційний аспект поновлення сучасної освіти пов'язаний з проблемою вдосконалення навчання, розробкою і висуванням активних його форм, актуалізацією самостійної роботи студентів, формуванням компетентнісних властивостей особистості, що характеризують діяльні можливості студента в соціальному контексті діяльності.

Введенням нових форм і методів навчання, засобів активізації пізнавальної діяльності студентів крім цілей формування особистісних, навчально-ознайомчих та діяльнісних компетенцій, що реалізуються в педагогічному університеті, переслідується додаткова мета - перевести освітній процес від застарілої парадигми «багажу знань» до нової освітньої парадигми діяльнісного, проектного, особистісно-орієнтованого, диференційованого навчання.

Альтернативність сучасних навчальних програм і форм викладання розширює поле вибору, стверджує право студентів на вільний доступ до різних предметних комплексів і способів передачі знань, активне використання

інформаційного простору мережі Інтернет, супутникового телебачення та інших засобів.

Перелічені напрямки інноваційного розвитку в значній мірі будуть сприяти формуванню пріоритетною моделі професійної підготовки, в тому числі в галузі вузівської підготовки фахівців педагогічного напрямку.

Аналіз змісту навчальних планів педагогічних спеціальностей дозволяє зробити висновки про прагнення розширити кількість навчальних дисциплін. Однак це ще не свідчення фундаментальності знання, що є основою, здатною дати можливість учням нарощувати нове, відсутнє знання.

У нашому вузі йде реалізація компетентнісного підходу, що передбачає широке використання в навчальному процесі активних та інтерактивних форм проведення занять (ділові та рольові ігри, дослідження конкретних ситуацій, психологічні та інші тренінги) в поєднанні із позааудиторною роботою, що сприяє формуванню і розвитку професійних навичок студентів. Узагальненість ж дає можливість застосувати знання і вміння в конкретних ситуаціях, при розгляді приватних питань в майбутньої виробничої, наукової та суспільного життя випускників вузів.

Ми можемо відзначити, що специфіка навчання в педагогічному вузі дозволяє умовно виділити три періоди становлення фахівця.

Перший період – адаптація студентів до умов навчального процесу в вузі. У цей час здійснюється пристосування до способів організації навчальної роботи у ВНЗ.

Другий період – активне освоєння способів самостійної роботи і оволодіння методологічними вміннями і навичками.

Третій період - професійна орієнтація студентів, що вимагає включення додаткових компонентів в процес навчання (наприклад, педагогічної практики) і надання професійної спрямованості іншим формам і методам навчання.

Усі ці періоди характеризуються високим рівнем інтеграції знань основ наук зі спеціальними педагогічними знаннями.

Об'єктом вивчення викладачів університету є інтерактивні освітні технології. Так, багато викладачів використовують методику проведення лекційного заняття, коли студентам заздалегідь лунає текст майбутньої лекції, в якому відбивається практична значущість матеріалу, звертається увага студентів на невирішені питання або проблематику, наявну в даній галузі. Завдання викладача полягає в поясненні складних питань, розширенні міститься в конспекті матеріалу, відповіді на питання. Студенти здійснюють записи тільки в тому випадку, якщо у них виникають проблеми з освоєнням матеріалу або їх цікавлять подробиці конкретного питання.

Лекція удвох орієнтована на двох викладачів, які читають лекцію з однієї і тієї ж теми і взаємодіючих на проблемно-організованому матеріалі як між собою, так і з аудиторією. Лекція із запланованими помилками (лекція-провокація), де особливе місце займає вміння слухачів оперативно аналізувати інформацію, орієнтуватися в ній і оцінювати її [1].

Сьогоднішній студент, який навчається за освітньою програмою, схильний до досить активної взаємодії з викладачем в ході лекції. Найбільш високу активність на лекції проявляють студенти III і IV курсів, які прагнуть, очевидно, повніше задовольнити свої потреби, інтереси, прояснити неясності, дозволити сумнів і незгоду у ході сприйняття матеріалу. Студенти високо оцінюють лекцію, що залишає після себе різноманітні форми-наслідки - пізнавальну, особистісну, стимулюючу бажання поділитися пізнанням з іншими (комунікативну).

Таким чином, взаємодія студентів і викладачів – характерна і бажана особливість інтерактивної технології, що відображає позицію студента, з одного боку, майстерність і професіоналізм викладача - з іншого. Інтерактивні технології – це технології, в яких навчання відбувається у взаємодії всіх учнів, включаючи педагога. Кожен вносить свій особливий індивідуальний внесок, в ході роботи йде

обмін знаннями, ідеями, способами діяльності. Створюється середовище освітнього спілкування, яке характеризується відкритістю, взаємодією учасників, рівністю їх аргументів, накопиченням спільного знання, можливістю взаємної оцінки і контролю.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II

Апробація моделі навчання письмово-мовленнєвої діяльності студентів на базі вікі-технології доводить ефективність її застосування як для розвитку письмово-мовних умінь, так і щодо підвищення рівня володіння іншомовною комунікативною компетентністю в цілому.

Було встановлено, що вікі-технологія є дидактично виправданим інструментом для формування інформаційно-навчального вікі-середовища в рамках змішаного навчання.

Навчання іншомовної письмово-мовленнєвої діяльності в рамках запропонованої моделі сприяє підвищенню рівня мотивації студентів за рахунок створення віртуального навчального простору, впровадження інтерактивних групових завдань, реалізації технології взаємооцінювання, прозорості процедури оцінювання, доступу до якісних електронних освітніх ресурсів за професійним спрямуванням спеціалізації студентів і можливості отримання зворотного зв'язку від викладача та інших студентів.

Застосування запропонованої моделі навчання письмово-мовної діяльності показало найбільшу ефективність щодо формування умінь написання есе жанру «Вираження думки». На початку дослідно-експериментального навчання різниця у рівні сформованості письмово-мовних умінь написання есе у студентів контрольної групи та двох видів експериментальних груп не спостерігалось. По завершенню експериментального навчання студенти показали досить гарну динаміку, вони значно покращили свої знання з тих тем, які опрацьовувалися і поліпшили навички написання аргументованого есе.

Застосування вікі-технології у навчанні іноземної мови збільшує кількість і якість письмових робіт таких жанрів як реферування наукового тексту і есе

порівняно із традиційним навчанням. Доведено також, що інтеграція вікі-технології в процес навчання іноземної мови сприяє підвищенню рівня іншомовної комунікативної компетентності студентів. Навчання письмово-мовленнєвої діяльності іноземною мовою у межах запропонованої моделі знаходить позитивний відгук у студентів.

ВИСНОВКИ

Динамізм сучасної політичної та соціально-економічного життя істотно впливає на всю систему політичних, економічних і соціальних відносин. При цьому будь-які зміни в першу чергу зачіпають систему освіти, так як саме вона є основним каталізатором розвитку соціуму. У зв'язку з цим до утворення ХХІ століття пред'являються нові вимоги, і проблема якості підготовки студентів закладів вищої освіти стає все більш актуальною. У сучасних умовах все ще має місце розрив між якістю практичної підготовки випускників і потребами установ, які в умовах ринкової конкуренції все більше орієнтуються на нові технології. Ліквідувати цю прогалину можна шляхом широкого впровадження інноваційних освітніх технологій у вищому навчальному закладі.

Сьогодні освіта проходить етап модернізації, для якого характерні такі напрямки, як комп'ютеризація, інформатизація, інтернаціоналізація, активізація, інтенсифікація, персоніфікація, демократизація, доступність освіти і відкритість освітнього простору. Традиційна система навчання іноземних мов, орієнтована на парадигму набуття нових знань, втратила свою актуальність при переході на компетентнісну парадигму. Соціальне замовлення суспільства випускати висококваліфікованих фахівців, здатних вступати в міжкультурну комунікацію і представляти нашу країну на міжнародній арені, сучасні стандарти вищої освіти і тенденція скорочення аудиторного навантаження диктують необхідність розробки нових підходів і технологій навчання іноземної мови. На даний момент актуальними підходами в навчанні іноземної мови у ЗВО є: комунікативний підхід, заснований на формуванні іншомовної комунікативної компетентності в умовах міжкультурної комунікації, компетентнісний підхід, заснований на

формуванні різних компетентностей студентів, і контекстний підхід, що враховує форми майбутньої професійної діяльності студентів.

Інтерактивний метод («inter» – це взаємний, «act» – діяти) – означає взаємодіяти, перебувати в режимі бесіди, діалогу з будь-ким. Іншими словами, на відміну від активних методів інтерактивні орієнтовані на більш широку взаємодію студентів не тільки з викладачем, але і один з одним і на домінування активності студентів в процесі навчання. Місце викладача в інтерактивних заняттях зводиться до напрямку діяльності студентів на досягнення цілей заняття.

Інтерактивне навчання – це така форма організації навчання при якій всі його учасники активно взаємодіють. При інтерактивному навчанні студент вчиться бути демократичним, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити та приймати обдумані, зважені рішення. Основна мета такого навчання – створити комфортні умови, за яких кожен студент може проявити себе, свої інтелектуальні та творчі здібності.

Інтерактивне навчання дозволяє студенту набагато швидше засвоювати та обробляти інформацію, адже воно впливає не лише на його свідомість, але й на його дії та практику. Останнє твердження впливає з аналізу “Піраміди навчання”.

Заняття, проведені в інтерактивному режимі, дозволяють включити усіх студентів у активну роботу, забезпечити кожному студентові посильну участь у вирішенні проблем. В результаті слабкі знаходять деяку впевненість у власних силах, сильні відчувають користь, допомагаючи товаришам зрозуміти матеріал.

Якщо при традиційній системі навчання викладач і підручник були основними і найбільш компетентними джерелами знань, то при новій парадигмі викладач виступає в ролі організатора самостійної пізнавальної діяльності студентів, компетентним консультантом і помічником, знання ж студенти отримують в результаті своєї активної пізнавальної діяльності. У процесі роботи в інтерактиві у них формуються комунікативні навички, здатність до співпраці та

взаємодії, розвивається критичне мислення, що є необхідним для їх майбутньої професійної діяльності.

Основні правила організації інтерактивного навчання, з використанням ІКТ:

- залучення в роботу всіх учасників;
- психологічна підготовка учасників;
- студентів в технології інтерактиву не повинно бути багато;
- підготовка середовища навчання для роботи;
- чітке закріплення (фіксація) процедур і регламенту.

Обов'язкові умови організації інтерактивного навчання:

- довірливі, принаймні, позитивні відносини між викладачем і студентами;
- демократичний стиль;
- співробітництво в процесі спілкування викладача і студента між собою;
- опора на особистий ("педагогічний") досвід студентів, включення в навчальний процес яскравих прикладів, фактів, образів;
- різноманіття форм і методів подання інформації, форм діяльності студентів, їх мобільність;
- включення зовнішньої і внутрішньої мотивації діяльності, а також вдаємомотивації студентів.

Завдяки дидактичним можливостям інструментів Веб 2.0, таких як інтерактивність, мультимедійність, колективний доступ, гіпертекстова природа, в учасників навчального процесу з'являється можливість спільно створювати інформаційно-навчальне середовище, що не має тимчасових і просторових обмежень.

Одним із перспективних і часто використовуваних веб інструментів є вікі-технологія, на базі якої можна організовувати навчальну взаємодію між студентами і викладачем, в тому числі в рамках змішаного навчання, а також віддалено адмініструвати освітній процес. Останнім часом все більше педагогів

звертаються до вікі-технології при викладанні мови для відпрацювання різних навичок і розвитку умінь.

В ході дослідження розроблена модель навчання письмово-мовленнєвої діяльності студентів в рамках змішаного навчання на базі вікі-технології, яка представляє собою систему взаємодій між викладачем і студентами в інформаційно-освітньому середовищі вікі-сайту з використанням інтерактивних проблемно-групових завдань і технології взаємного оцінювання для оптимізації розвитку іншомовних письмово-мовних умінь з урахуванням професійного навчання студентів.

Ця модель включає такі структурні елементи:

- 1) цільовий блок визначає мету і зміст навчання студентів у письмово-мовленнєвої діяльності;
- 2) теоретичний блок присвячений оцінці підходів, принципів розвитку умінь писемного мовлення на базі вікі-технології, а також технологічним характеристикам, дидактичним властивостям і функціям вікі-сайтів;
- 3) в технологічному блоці розглядаються методи, організаційні форми, засоби навчання та умови ефективної інтеграції вікі-технології в навчанні іноземної мови;
- 4) оціночно-результативний блок охоплює критерії сформованості письмово-мовних умінь студентів.

На підставі аналізу та розширення переліку технологічних характеристик, що впливають на дидактичні властивості і дидактичні функції вікі-технології, розроблені та апробовані інтерактивні завдання, що дозволяють розвивати письмово-мовні вміння, зокрема вміння створення креативного тексту і вміння написання есе жанру «вираження думки». Для кожного із завдань розроблені детальні алгоритми дій усіх учасників освітнього процесу і критерії оцінювання.

Пропонована модель навчання письмово-мовленнєвої діяльності відповідає вимогам сучасних стандартів і дає можливість впроваджувати активні й

інтерактивні методи навчання іноземної мови, сприяє підвищенню рівня самостійності і автономності студентів. Апробація змішаної форми навчання показує позитивне ставлення студентів до застосування інтерактивних технологій, що виражається, зокрема, у підвищенні рівня залученості в освітній процес і в поліпшенні відвідуваності студентами аудиторних занять. Застосування інтерактивних технологій в процесі навчання іноземної мови сприяє підвищенню рівня сформованості іншомовної комунікативної компетентності студентів.

Головною перевагою використання інтерактивних технологій навчання під час вивчення англійської мови є формування іншомовного комунікативного мовлення студентів та розвиток навичок професійного спілкування. Відомо, що неможливо правильно організувати навчання комунікації без систематичної роботи над формуванням лексичних навичок [8, с.38]. За умов використання інтерактивних технологій навчання опрацювання нових лексичних одиниць будується з різним спектром інтерактивних вправ, використанням малюнків, створюваних самим користувачем чи отриманих з програмного забезпечення дошки. Завдяки візуальній опорі студенти швидко та надовго запам'ятовують слова, фрази, професійну лексику, необхідну інформацію тощо.

Для формування та закріплення навичок іншомовного спілкування ефективними будуть інші види інтерактивних технологій навчання: кейс-стаді (проблемна ситуація), «синтез думок», мозковий штурм, групова робота, «коло ідей», рольова та ділова гра тощо.

У нашому дослідженні ми використовували метод письмової дискусії через вікі-технології. Проведене еспериментальне дослідження показало, що запропонована нами методика була досить ефективною.

Для успішної реалізації навчання на інтерактивних методах потрібно подолання можливих труднощів технічного, методичного, психологічного та організаційного характеру. Ефективність інтеграції вікі-технології в освітній

процес залежить від низки психологічних умов, яку необхідно доповнити такими позиціями:

- готовність працювати в команді, делегувати повноваження в групі студентів і надавати взаємодопомогу в процесі спільної роботи;
- наявність постійного зворотного зв'язку або з боку викладача, або з боку інших студентів;
- створення ситуації успіху для підвищення мотивації участі у спільній діяльності.

Тобто запропонована нами модель розвитку іншомовних письмово-мовних умінь студентів є ефективною.

Підсумки проведеної роботи дозволяють спрогнозувати невирішені проблеми, що вимагають подальшої розробки теми, а саме:

- необхідний розвиток стратегій позааудиторної самостійної і автономної роботи студентів;
- необхідне розширення номенклатури спільних інтерактивних завдань на базі вікі-технології з урахуванням змісту навчання іноземної мови студентів.

РЕЗЮМЕ

Актуальність даного дослідження зумовлена необхідністю постійного пошуку нових підходів та методів викладання, зумовленого потребами часу, а також постійним інтересом викладачів до покращення умов освітнього процесу у ЗВО.

Об'єктом дослідження є освітній процес у ЗВО.

Предметом дослідження є застосування інтерактивних технологій у процесі навчання іноземної мови.

Метою роботи є теоретичне обґрунтування та експериментальна апробація ефективності застосування інтерактивних технологій в процесі навчання іноземної мови.

Для реалізації мети необхідно вирішити такі **завдання**:

- з'ясувати сутність інтерактивних технологій навчання;
- вивчити теоретичні аспекти впровадження інтерактивних інноваційних технологій в навчальний процес;
- вивчити виховний та розвивальний потенціал інтерактивних технологій в навчанні;
- проаналізувати стан застосування інтерактивних технологій навчання у практиці закладу вищої освіти;
- запропонувати методикау навчання іноземної мови у ЗВО на основі інтерактивних технологій;
- провести експериментальну апробацію методики навчання іноземної мови на основі інтерактивних технологій;
- сформулювати рекомендації для викладача іноземної мови ЗВО щодо використання інтерактивних технологій у навчальному процесі.

Методи дослідження. Крім загальнонаукових аналізу і синтезу, в роботі використані такі методи, як поурочний аналіз, розробка методики використання

інтерактивних засобів в навчальному процесі, проведення експериментального дослідження.

Елементи наукової новизни роботи полягають в тому, що дослідження скероване на вивчення особливостей використання інтерактивних технологій (зокрема, вікі-технологій) для вивчення іноземної мови (англійської). Експериментальне дослідження апробації запропонованих технологій підтвердило ефективність використання інтерактивних технологій в навчальному процесі.

Структура дослідження. Робота складається зі вступу, двох розділі із підрозділами, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел і додатків.

RESUME

The relevance of the research is connected with a constant necessity to continue searching for new approaches and methods of teaching that is also caused by the demands of modern life and the teachers' interest to university studying conditions improvement.

The object of the thesis is the educational process at the university.

The subject is an interactive technologies implementation during the teaching of a foreign language.

The aim of the study is a theoretical explanation and experimental approbation of the interactive technologies' usage efficiency during the teaching of a foreign language.

The aim is followed by such tasks:

- to figure out the concept of interactive technologies;
- to study theoretical aspects of interactive technologies' implementation into the process of studying;
- to explore an educational and developing potential of interactive technologies;
- to analyze the current situation of interactive technologies' implementation into the process of university studying system;
- to create a methodology of foreign language teaching based on interactive technologies;
- to make an experimental approbation of the methodology of foreign language teaching based on interactive technologies;
- to elaborate recommendations for teachers on the subject of using interactive technologies in studying.

Methods of research. Such methods as scientific analysis, scientific synthesis, classes' analysis, the methodology of interactive technologies' usage elaboration and an experiment were applied in the study.

The elements of scientific novelty are that the study is aimed at interactive technologies' peculiarities learning (especially wiki-technologies) in the process of English language learning.

Experimental study of the following technologies approbation proved the efficiency of interactive technologies used in the studying process.

The structure of the study. This paper consists of an introduction, 2 chapters with subchapters, conclusions to each chapter, general conclusions, a list of references and appendices.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреев А.А. Дидактические основы дистанционного обучения: монография. М.: РАО, 1999. 120 с.
2. Андреев А.А. Интернет-технологии и модели обучения в среде Интернет: учеб. пособие для слушателей курсов повышения квалификации. М.: МИПК, 2013. 62 с.
3. Бабанский Ю.Н. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. Москва, 2009. 420 с.
4. Баканова М.В., Сафонова О.Ю. Использование wiki-проектов в обучении иностранному языку в вузе. Сборники конференций НИЦ Социосфера. Прага: Vedecko vydavatelske centrum Sociosfera-CZ s.r.o. 2015. № 13. С. 21–22.
5. Биболетова М.З. Enjoy English – 10 учебник англ.яз. Обнинск: Титул, 2011. 406 с.
6. Бовтенко М.А. Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Базовый уровень: электронный учебно-методический комплекс. Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2011.
7. Василевич М.Н., Пожарицкая Г.П. Формирование грамматических навыков речи студентов на основе вики-технологии. URL: <http://elib.grsmu.by/bitstream/handle/files/6282/103-107z.pdf?sequence=1>
8. Гапонова С.В. Типологія помилок у мовленні майбутніх учителів на уроках англійської мови. Іноземні мови. 2006. №2. С. 3-5.
9. Загвязинский В.И. Гнездо вопросов. Фрагменты из готовящейся к печати книги «Теория обучения в вопросах и ответах». URL: <http://www.eidos.ru/journal/2006/0511.htm>
10. Калугина Ю.В., Мустафина А.Р., Салимгареева Н.И. Интерактивные формы обучения как средство реализации компетентностного подхода на занятиях

- иностранному языку в вузе. Актуальные проблемы преподавания социально-гуманитарных, естественнонаучных и технических дисциплин в условиях модернизации высшей школы : материалы Междунар. науч.-методич. конференции. Уфа, 2014. С. 156–160.
11. Кашлев С. С. Технология интерактивного обучения. Минск: Белорусский верасень, 2005. 176 с.
12. Китайгородская Г. А. Интенсивное обучение иностранным языкам. Теория и практика: учеб.-методич. пособие. М.: Высшая ЗВО; Научно-образовательный центр «ЗВО Китайгородской», 2009. 277 с.
13. Коваленко О. Концептуальні зміни у викладанні іноземних мов у контексті трансформації іншомовної освіти. Іноземні мови в навчальних закладах. Педагогічна преса, 2003. С. 4-10.
14. Коментар до базового компонента дошкільної освіти в Україні: Наук.-метод. посіб.. К.: Ред. журн. «Дошкільне виховання», 2003. 243 с.
15. Комунікативні методи та матеріал для викладання англійської мови; перекл. з англ. мови та адаптація Л. В. Биркун. Oxford Univ. Press, 1998. С. 20-48.
16. Копетчук Т. Соціокультурні завдання як засіб поповнення загальнокультурної компетентності майбутніх учителів іноземної мови. Іноземні мови в навчальних закладах. 2008. №1. С.54-59.
17. Коряковцева Н. Ф. Новые технологии в языковом образовании и автономия обучающегося. Актуальные вопросы преподавания иностранных языков на современном этапе. М.: ФГБОУ ВПО МГЛУ. 2014. С. 40– 47.
18. Кошеляева Е. Д. Использование социального сервиса вики на занятиях по иностранному языку. Вестник Тамбовского ун-та. Серия: Гуманитарные науки. 2010. № 4 (84). С. 119–122.
19. Кошеляева Е. Д. Методика развития социокультурных умений студентов посредством социального сервиса «Вики» (английский язык, языковой вуз) : дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.02. М.: МПГУ, 2010. 210 с.

20. Куріч М. Використання інтерактивних технологій на уроках іноземної мови.
URL: file:///C:/Users/Lizard/Downloads/Npd_2013_2_21.pdf
21. Литвин С. В. Система вправ для навчання писемного спілкування студентів старших класів середньої загальноосвітньої ЗВО. Іноземні мови. 2001. № 1. С. 4-9.
22. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах / кол. авторів під керівн. С. Ю. Ніколаєвої. Вид. 2-ге, випр. і перероб. К.: Ленвіт, 2002. 328 с.
23. Панина С.В. Современные способы активизации обучения: учебное пособие для студентов высшего учебного заведения. Москва: 2008. 228 с.
24. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2010. 368 с.
25. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В. Теория и практика дистанционного обучения: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М.: Академия, 2004. 416 с.
26. Полханова И.А. Формирование правового сознания на уроках обществознания. Игры по праву в школе. Москва, 2010. 228 с.
27. Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. К., 2002. С. 7-142.
28. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. К.: А.С.К., 2005. 362 с.
29. Програми для середньої загальноосвітньої ЗВО. 1-4 класи. К.: «Початкова ЗВО», 2006. 432 с.
30. Редько В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. Рідна ЗВО. 2011. № 8-9. С. 28-36.

- 31.Слєпкань З.І. Методика навчання математики: підручник для студ.мат.спеціальностей педагогічних навчальних закладів. Київ: Зодіак-ЕКО, 2000. 512 с.
- 32.Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. ИКТ компетенция учителя иностранного языка: определение понятий и компонентный состав. Иностранные языки в школе. 2011. № 6. С. 16–20.
- 33.Титова С.В., Авраменко А.П. Мобильные устройства и технологии в преподавании иностранных языков: учеб. пособ. М.: Изд-во МГУ, 2013. 224 с.
- 34.Титова С.В., Харламенко И.В. Метод совместного написания эссе и их взаимного оценивания при обучении письменно-речевым умениям. Вестник МГУ. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2017. № 3. С. 26–41.
- 35.Харламенко И.В. Использование вики-технологии для организации совместной работы по составлению вики-гlossария терминов специальности силами студентов неязыкового вуза. Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2016. № 11. С. 73–81.
- 36.Харламенко И.В. Технологические свойства, дидактические свойства и дидактические функции вики-технологии. Язык. Культура. Перевод. Коммуникация: сб. науч. трудов. Вып. 2. М., 2018. С. 510–513.
- 37.Харламенко И.В., Титова С.В. Вики-проект в обучении иностранному языку в вузе. Преподаватель XXI век. 2018. №41. С. 112–126.
- 38.Щукин А. Н. Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам: учеб. пособие. М.: Филоматис, 2008. 188 с.
- 39.Alshumaimeri Y. The effects of wikis on foreign language students writing performance. Procedia. Social and Behavioral Sciences, 2011. № 28: p. 755–763. URL: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187704281102578X>

40. Betty Schramper Azar, Barbara F. Matthies. *Fundamentals of English Grammar*. Second Edition. *Teacher's Guide*. Prentice Hall Regents. 1995. Introduction XXV.
41. Choi C. Strange but True: When Half a Brain Is Better than a Whole One. *Scientific American Online*. 2007. May, 24, 2007. URL: <http://www.scientificamerican.com/article/strange-but-true-when-half-brain-betterthan-whole/>
42. *Common European Framework of Reference: Learning, Teaching, Assessment*. Cambridge: CUP, 2001. 273 p.
43. Cunningham, Ward, What is a Wiki, *WikiWikiWeb*, June 27, 2002. URL: <http://www.wiki.org/wiki.cgi?WhatIsWiki>
44. Frolova N. Electronic means of foreign language learning in the system of higher education. *Educational Research and Reviews*, 2017. 12(3): 116–119 p.
45. Hedge, T. *Writing*. 2nd edition. Oxford University Press, 2005. 154 p.
46. Higdon J. Wikis in the Academy. In Mader, S. *Using Wikis in Education*. Chapter 9. 2006. Pp. 72-76.
47. Holec H. *Autonomy and foreign language learning*. Oxford : Pergamon Press, 1981. 51 p.
48. Jimoyiannis A., Roussinos D. Students' collaborative patterns in a wikiauthoring project: Towards a theoretical and analysis framework. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 2017. 9(1): 24–39 p.
49. Kessler G. Student-initiated attention to form in wiki-based collaborative writing. *Language Learning and Technology*, 2009. 1. URL: <http://llt.msu.edu/vol13num1/kessler.pdf>
50. Kuteeva M. Wikis and academic writing: Changing the writer-reader relationship. *English for Specific Purposes*, 2011. 30(1): P. 44–57.

- 51.Lamb B. Wide Open Spaces: Wikis, Ready or Not. Educause Review, 2004. 39. Pp. 36-48. URL: <http://www.educause.edu/ero/article/wideopen-spaces-wikis-ready-or-not>
- 52.Langdon S. Wikis & Blogs. UK. IATEFL CALL. July 2005. Pp.38-40.
- 53.Leuf B., Cunningham W. The Wiki Way: Quick Collaboration on the Web, Addison-Wesley. 2001.
- 54.Li M., Kim D. One wiki, two groups: Dynamic interactions across ESL collaborative writing tasks. Journal of second language writing, 2016. # 31. Pp. 25–42.
- 55.Li M., Zhu W. Good or bad collaborative wiki writing: Exploring links between group interactions and writing products. Journal of Second Language Writing, 2017. # 35. Pp. 38–53.
- 56.Martinsen R. A., Miller A. Collaboration through wiki and paper compositions in foreign language classes. IALLT Journal of Language Learning Technologies, 2016. # 42(1). Pp. 72–95.
- 57.Nunan D. A Language Teaching Methodology. London, Longman. 1996.
- 58.Reinders N., Jitpaisarnwattana, N. 2018. LMOOCs: What Teachers need to know. Modern English Teacher April 2018, # 27(2). Pp. 46–48.
- 59.Robinson M. Wikis in education: Social construction as learning. The Community College Enterprise. 2006. Pp.107–109.
- 60.Rollinson P. Thinking about Peer Review. Oxford: Oxford University Press. 2004.
- 61.Surowiecki J. The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations. Doubleday; Anchor. 2004. 336 p.
- 62.Tapscott D., Williams A. Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything, Portfolio Hardcover. 2006.
- 63.White R. and Arndt V. Process writing. Longman: London and New York. 1991.

64. Yang M., Badger R., Yu Z. A comparative study of peer and teacher feedback in a Chinese EFL writing class. *Journal of Second Language Writing*, 2007. 15(3): Pp. 179–200. URL: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jslw.2006.09.004>

ДОДАТКИ

Додаток А. Зразки завдань, які були використані під час формувального експерименту

Тема Travelling

Travel? Why? Why do people travel? Here are a few of the reasons

- a) — I want to work with animals when I'm older. So I like to go to different places and observe them. That's what I do every holiday. I go to the beach, or the mountains – and I look at the animals and the birds. Sometimes I take photos, too. I belong to a few Animal Observation Forums on the Internet, too. So I have friends all over the world. (I.W., 12.)
- b) — Curiosity! I want to see different places. I like to read about them, and then go to see what they're really like. I've had a few surprises... And it makes me appreciate the good things at home, too. (K.T., 30.)
- c) — Why do I travel? The climate! Here in Northern Europe, the winter's really long. It's so good to see the sun, and to forget about rain. Sometimes I go with my family – sometimes with my friends. We do different things, of course – but it's nice to have a big change like this. I feel great when I get back. (W.L.G., 23.)
- d) — I travel because I have to! I don't like to travel – but there are no good jobs in my town. So I go to the capital every week. And I hate big cities! (J.A.A., 28.)
- e) — My parents move every few years. It's because of their work. So we have to go too. New friends, new school, a new house. It's hard, but it makes you independent. Trouble is, you don't want to get too friendly with anyone – it makes moving harder. I guess when I'm older, I'll never move again! (T.Y., 13.)
- f) — Travel! I never travel! Well, I go to school, of course. On the bus. But we don't have a car. We live in a small town, so I walk a lot. Oh, I went on a plane once, with my grandparents. It was strange. But I'd like to fly again. It was kind of exciting, arriving at a new place so quickly. (B.J., 12.)
- g) — I just love it! I like to see new places, have new experiences, meet new people. (L.L., 25.)

Conclusion (Teacher): As you see, people travel of different reasons, but not everybody likes travelling.

Завдання до теми «Освіта»:

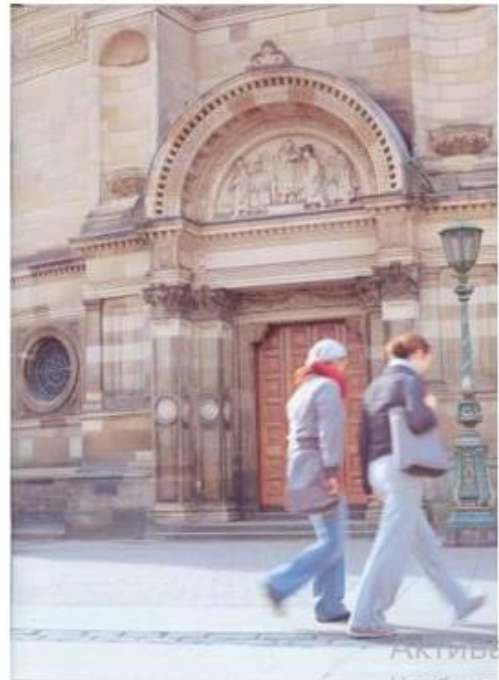
Проаналізуйте дві біографії відомих випускників університету. Поясніть у формі есе, завдяки чому вони досягли успіху.



University of Edinburgh

Alumni

Gordon Brown	Prime Minister
David Hume	Philosophy
Charles Darwin	Medicine
Joseph Lister	Antiseptic Surgery
Sir Arthur Conan Doyle	Literature
Sir Walter Scott	Literature
Robert Louis Stevenson	Literature
JK Rowling	Literature
John Witherspoon	Divinity
Alexander Graham Bell	Physics



АКТИВІ
Щоб ака