

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ВНЗ

Для навчання іноземної мови студентів у ВНЗ широкого використання набувають інноваційні методи навчання такі, як *кейс-метод*, *проектна діяльність*, *IT-технології*, *веб-квести* тощо.

Кейс-метод (від англійського *case* – випадок, ситуація) – це метод активного проблемно-ситуаційного аналізу, заснований на навчанні шляхом вирішення конкретних завдань – ситуацій. Цей метод вперше був використаний у навчальному процесі у Гарвардському університеті у 1870 році. Перші збірники кейсів були опубліковані у 1925 році у Звітах Гарвардського університету. На сьогоднішній день існують дві класичні школи *case-study* – Гарвардська (американська) і Манчестерська (європейська). Різниця між ними полягає у тому, що європейська передбачає багатоваріантне рішення проблеми, а американська – єдине вірне рішення.

Так звані кейси розробляються на основі фактичного матеріалу з метою подальшого розбору на заняттях і переслідують наступні цілі:

1. Метод призначений для отримання знань з дисциплін, в яких немає однозначної відповіді на поставлене питання.
2. Акцент навчання переноситься не на оволодіння готовим знанням, а на його вироблення, на співпрацю студента і викладача; звідси принципова відмінність кейс-методу від традиційних методик – студент по суті справи є рівноправним з іншими студентами і викладачем в процесі обговорення проблеми.
3. Результатом застосування методу є не тільки знання, але і навички професійної діяльності.
4. Технологія методу полягає в наступному: з урахуванням певних правил розробляється модель конкретної ситуації, яка має місце у реальному житті, і відбиває той комплекс знань і практичних навичків, які

студентам потрібно отримати; при цьому викладач виступає в ролі ведучого, який генерує питання, фіксує відповіді, підтримує дискусію, тобто в ролі посередника у процесі співпраці.

5. Позитивною стороною методу ситуаційного аналізу є не тільки отримання знань і формування практичних навичок, але і розвиток системи цінностей студентів, професійних позицій, життєвих установок, своєрідного професійного світовідчуття.

6. У кейс-методі долається класичний дефект традиційного навчання – беземоційність викладу матеріалу – відповідним чином організоване обговорення кейса може нагадувати театральну виставу.

Кейс-метод є тим засобом, що дозволяє застосувати теоретичні знання до вирішення практичних завдань, що сприяє розвитку у студентів самостійного мислення, вміння вислуховувати і враховувати альтернативну точку зору, аргументовано висловити свою думку. Завдяки цьому методу студенти мають можливість проявити й удосконалити аналітичні та оціночні навички, навчитися працювати в команді, знаходити найбільш раціональне рішення поставленої проблеми. Як інтерактивний метод навчання, кейс-метод завойовує позитивне ставлення з боку студентів, забезпечуючи освоєння теоретичних положень та оволодіння практичним використанням матеріалу; він впливає на професіоналізацію студентів, сприяє їх дорослішанню, формує інтерес і позитивну мотивацію відносно навчання. Одночасно цей метод виступає і як спосіб мислення викладача, його особлива парадигма, що дозволяє по-іншому думати і діяти, оновлювати свій творчий потенціал.

Вебквест (від англійського *quest* – тривалий цілеспрямований пошук) – пошук, який базується на Інтернет-ресурсах. Я. Биховський визначає освітній «вебквест» так: «освітній веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу». М. Гриневич розглядає медіаосвітні квести, як нову й перспективну технологію в медіа дидактиці.

Квести можуть бути як короткострокові, так і довгострокові, в межах однієї дисципліни та міжпредметні. Ключовим розділом будь-якого квесту є детальна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники проекту оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується й учитель. Квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання має ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату.

Розробником веб-квесту Б. Доджем визначено наступні види завдань для веб-квестів: *переказ* – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентацій, плаката, оповідання; *проекткування* – розробка проекту на основі заданих умов; *самопізнання* – будь-які аспекти дослідження особистості; *компіляція* – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури; *творче завдання* – творча робота у певному жанрі – постановка п'єси, написання віршів, пісень, створення відеоролика; *аналітична задача* – пошук і систематизація інформації; *детектив, головоломка, таємнича історія* – висновки на основі суперечливих фактів; *досягнення консенсусу* – вироблення рішення до гострої проблеми; *оцінка* – обґрунтування певної точки зору; *журналістське розслідування* – об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів); *переконання* – схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб; *наукові дослідження* – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

Проектна діяльність – одна з найперспективніших освітніх технологій, яка створює умови творчого саморозвитку та самореалізації студентів, формує всі необхідні життєві компетенції: полікультурні, мовленнєві, інформаційні, політичні та соціальні. Самостійне здобування знань, систематизація їх, можливість орієнтуватися в інформаційному просторі, бачити проблему і приймати рішення відбувається саме через метод проектної діяльності.

Проектна діяльність – сукупність певних дій, документів, текстів для створення реального об'єкта, предмета, створення різного роду теоретичного продукту.

Основою методу проектів є розвиток критичного мислення, умінь самостійно конструювати свої знання, орієнтуватися в інформаційному просторі. Цей метод завжди зорієнтований на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову, яку вони виконують протягом певного відрізка часу. Цей підхід органічно поєднується з груповим (cooperative learning) підходом до навчання. Метод проектів завжди припускає розв'язування деякої проблеми, яка передбачає, з одного боку, використання різноманітних методів, засобів навчання, а з іншого – інтегрування знань, умінь із різних галузей науки, техніки, технології, творчих галузей. Результати виконаних проектів повинні бути “відчутними”, тобто, якщо це теоретична проблема, то конкретне її розв'язання, якщо практична – конкретний результат, готовий до впровадження.

За допомогою *методу проектів* розвивається дослідницький дух, уміння самостійно здобувати знання, аналізувати та синтезувати матеріал, самостійно висловлювати власну точку зору, розвивати критичне мислення і творчий підхід до завдань, ініціативність і наполегливість, толерантність і вміння працювати в команді. Застосовуючи на заняттях цей метод, ми створюємо можливість розвивати комунікативні здібності, мовлення. Це один із найуніверсальніших методів на заняттях із іноземної мови. Уміння користуватися методом проектів є показник високої кваліфікації науково-педагогічного працівника ВНЗ.

ІТ технології (від англійського ІТ – *Information Technology*) – сукупність методів, виробничих і програмно-технологічних засобів, що забезпечують збирання, зберігання, обробку, узагальнення і поширення інформації.