

*Т.М. Гузій, Л.М. Гречок,  
Чернігівський державний інститут економіки та управління,  
м. Чернігів*

## **ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНОГО МОВЛЕННЯ СТУДЕНТІВ У НВНЗ**

*У роботі подано теоретичний та практичний матеріал використання інтерактивних технологій як одного з напрямків удосконалення навчального процесу та розвитку професійного мовлення студентів на заняттях з іноземної мови у НВНЗ.*

*In this work the theoretical and practical material of the usage of interactive technology is presented as one of the directions of the improvement of the scholastic process and the development of professional speech of students at foreign languages lessons at unlinguistic higher educational establishment.*

**Постановка проблеми.** Із розширенням міжнародних зв'язків України, вихід її у європейський простір, зростають професійні та науково-професійні зв'язки із зарубіжними спеціалістами, виникає необхідність безпосереднього обміну науково-технічною інформацією. Виходячи з цього, великого значення в системі освіти набуває підготовка кваліфікованих фахівців, які б володіли навичками та вміннями професійного іншомовного мовлення. На сучасному етапі методики викладання іноземних мов актуальним є використання інтерактивних технологій. **Метою даного дослідження** є відбір та аналіз найбільш ефективних, на нашу думку, інтерактивних технологій, які б сприяли формуванню професійного мовлення студентів.

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

Н.А. Ахметова сформулювала ціль інтерактивного процесу як зміну і покращення моделей поведінки та діяльності учнів педа-

гогічної взаємодії. Аналізуючи власні реакції та реакції партнерів, учасник змінює свою модель поведінки і свідомо засвоює її [1].

О. Пометун вважає, що інтерактивними можна вважати технології, які здійснюються шляхом активної взаємодії студентів у процесі навчання. Вони дозволяють на підставі внеску кожного з учасників у ході заняття спільною справою отримати нові знання й організувати корпоративну діяльність, починаючи від окремої взаємодії двох-трьох осіб поміж собою й до широкої співпраці багатьох [4, с. 5].

**Виклад основного матеріалу.** На нашу думку, інтерактивна діяльність це взаємодія викладача та студентів, що направлена на взаєморозуміння, взаємодію, до спільного вирішення спільного, але важливого для кожного учасника завдання. Інтерактив виключає домінування тільки виступаючого, так і однією думки над іншою. В ході інтерактивного навчання студенти вчать критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, приймати продумані рішення, брати участь в дискусіях, спілкуватися з іншими людьми. Для цього на заняттях організовується індивідуальна, парна та групова роботи, використовуються проекти, рольові ігри, робота з документами й різними джерелами інформації, творчі роботи.

Для ефективності використання інтерактивних технологій під час вивчення іноземних мов у вузі важливо, щоб зміст навчального процесу був пов'язаний з майбутньою професійною діяльністю студентів. Слід звертати увагу на рівень їхнього мовлення, комунікативні навички. Найбільш поширеним серед інтерактивних технологій є метод проектів. Є.С. Полат відзначав, що метод проектів передбачає визначену сукупність навчально-пізнавальних засобів та дій студентів, які дозволяють вирішити ту чи іншу проблему в результаті самостійних пізнавальних дій та припускають презентацію цих результатів у вигляді конкретного продукту діяльності [3]. Цей метод допомагає не тільки запам'ятовувати й відтворювати знання, а й вміти застосовувати їх на практиці. Для того, щоб сформувати комунікативну компетенцію поза мовного оточення, недостатньо наповнити практичне заняття умовно-комунікативними або комунікативними вправами, які дозволяють вирішувати поставлені задачі. Важливо надати студентам можливість мислити, вирішувати які-небудь проблеми, які породжують думки. Основна ідея подібного підходу до вивчення іноземної мови полягає в тому, щоб перенести акцент із різного виду вправ на активну розумову діяльність студентів, що вимагає для свого оформлення володіння певними мовними засобами. Ось чому ми звертаємося до методу проектів на етапі творчого вживання мовного матеріалу. Використовуючи даний метод, студенти мають можливість опинитися в реальній професійній ситуації. Наприклад, студентам нашого вузу спеціальності "Ту-

ризм” після вивчення теми “Берлін” було запропоновано завдання розробити свій власний маршрут екскурсії до Берліна. Даний проект викликав особливий інтерес студентів, допоміг їм увявити себе в ролі туристичних агентів, таким чином вони вирішували реальну життєву та професійну проблему.

На практичних заняттях з іноземної мови студенти мають можливість поспілкуватися та висловитися мовою, яку вони вивчають, тому досить доцільним є створення дискусій, які могли б мати місце в реальному професійному спілкуванні. За основу таких обговорень можна брати інформацію з прочитаних технічних текстів та статей. Викладач бере на себе роль керівника спілкування, пропонуючи студентам проблемне запитання. Під час дискусії звертається увага на оригінальні думки учасників, спірні питання. Досить часто в обговоренні проблемного питання між учасниками виникають напружені моменти. Завдання викладача – допомогти студентам, скорегувати обговорення в потрібному руслі.

Студентам спеціальності “Готельне господарство” для дискусії ми пропонуємо такі питання для обговорення:

– What is more important for being a good hotel manager: good education or experience?

– What is your overall vision of further development of hotel business in Ukraine?

Для урізноманітнення заняття та створення професійно-орієнтованих ситуацій у навчальному процесі ми використовуємо рольові ігри, у яких студенти мають можливість реалізувати свої комунікативні вміння та мовленнєві навички.

Учасники таких ігор можуть виконувати різноманітні ролі, при цьому їхнім завданням є вирішення проблемної ситуації. Саме серії проблемних завдань відкривають можливості використання іноземної мови для повсякденного спілкування, а також для вирішення професійних завдань. Забезпечуючи формування відповідних видів мовленнєвої діяльності, вони допомагають реалізувати основну функцію вивчення іноземної мови у ВНЗ – формування у студентів професійної комунікативної компетенції. Створюючи проблемні ситуації, викладачеві слід пам’ятати, щоб завдання відповідали рівню наявних знань та інтелектуальних можливостей студентів, не були стереотипними, відображали реальні ситуації професійної діяльності, подавали проблему під несподіваним кутом зору, а також були пов’язані з темою заняття, текстом, який вони читали, граматиною, яку вони опрацьовували. Виконуючи такі завдання, студенти можуть практично осмислити інформацію, подану в тексті, активізувати лексичний та граматичний матеріали. Студентам спеціальності “Готельне господарство” при вивченні теми “Working in hospitality industry” ми пропонуємо такі проблемні ситуації для розгляду:

– You are a trainee housekeeper. You are contacting the hotel Maintenance Engineer to tell him about:

- a) a TV set that is out of order in room 302;
- b) a telephone that is broken in room 123;
- c) a water pipe that is leaking in room 219;
- d) a window that cannot be shut in room 210;
- e) two bulbs that need replacing in the second floor corridor;

– You are the Hotel Manager. Ask the Housekeeper questions, to find out exactly how much is damaged or missing. Take a note of the information the Housekeeper gives.

– You are a Housekeeper reporting to a Hotel manager on the state of a room after a guest has left it. A lot of things have been damaged and a lot of things are missing.

Ефективним методом організації навчання в співпраці є “Пила”. На етапі творчого введення мовного матеріалу ми поділяємо студентів на групи по 3 особи. Кількість студентів в таких групах залежить від кількості тематичних текстів, що пропонуються. Ціль роботи на даному етапі – самостійне ознайомлення з текстом з метою повного розуміння або виявлення конкретної інформації й виконання завдань, пов’язаних із перевіркою розуміння прочитаного. Другий етап роботи проходить в експертних групах. Студенти, що працювали над першим текстом, збираються в одну групу, студенти, які працювали над другим текстом – в другу, над третім – в третю. У даних групах студенти порівнюють відповіді і приходять до єдиної думки, готують спільний варіант переказу тексту, з яким кожний член групи повернеться у свою початкову групу. На даному етапі роботи слід звернути увагу студентів, що відповідальність за те, як кожний учасник експертної групи буде підготовленим для подальшої роботи, залежить від спільної роботи, тобто більш підготовлені студенти допомагають менше підготовленим зрозуміти зміст тексту, підготувати те завдання, з яким студент повернеться в початкову групу. Третій етап роботи – повернення студентів у свої початкові групи, де вони по черзі переказують свої тексти. Ціль роботи на даному етапі – кожний студент повинен не тільки познайомити інших членів групи зі змістом свого тексту, але й допомогти їм його усвідомити. Після того, як висловилися всі три студенти, вони повинні обговорити та узагальнити всю отриману інформацію.

**Висновок.** Таким чином, використовуючи інтерактивні технології можна, ефективніше вирішувати цілий ряд завдань на уроці, а саме а) удосконалювати уміння монологічного і діалогічного мовлення на основі проблемного обговорення, б) удосконалювати уміння письмової мови, складаючи відповіді партнерам, беручи участь в підготовці рефератів, творів та інших епістолярних продуктів спільної діяльності партнерів; в) поповнювати свій словарний запас, як активний, так

і пасивний, лексикою сучасної англійської мови, що відображає визначений етап розвитку культури народу, соціального і політичного пристрою суспільства; г) знайомитися з знаннями, що включають в етикет особливості мовної поведінки різних народів в умовах спілкування, особливості культури, традицій країни мови, д) формувати стійку мотивацію іншомовної діяльності, на основі систематичного використання “живих” матеріалів, обговорення не тільки питань до текстів, але і актуальних проблем, що цікавлять всіх і кожного.

У нашому дослідженні ми зробили спробу проаналізувати найбільш ефективні на нашу думку інтерактивні технології, які б сприяли формуванню професійного мовлення студентів. На наш погляд, дані методи допоможуть не тільки збільшити діапазон термінологічної лексики за фахом, але зроблять процес навчання цікавим, пізнавальним, професійно-спрямованим та особистісно значущим.

### Література

1. Ахметова Н.А. Модульно-рейтинговая технология обучения: Научный подход. – Алматы, 2001. – 341 с.
2. Гейхман Л.К. Искусство быть и общаться с Другим (Интерактивное обучение). – Пермь: Центр развития образования, 2001.
3. Полат Е.С. Метод проектов на уроке иностранного языка / Иностранные языки в школе. – М, 2000. – N 2.
4. Пометун О., Пироженко Л. Интерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. – К., 2002.
5. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок: Інтерактивні технології навчання. – К., 2004.
6. John, Ann M. Text, Role and Context: Developing Academic Literacies.– NY: Cambridge University Press, 1977.

УДК 81'374

**С.А. Заскїна,**

*Національний університет “Острозька академія”,  
м. Острог*

## ВИКОРИСТАННЯ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ В НАВЧАЛЬНИХ СЛОВНИКАХ

*Стаття присвячена вивченню важливості використання ілюстративного матеріалу у лексикографічних працях. Розглядаються види та вимоги до прикладів, які використовуються в навчальних словниках. Практичною метою статті є порівняння та аналіз сучасних паперових та електронних*