

3. Сучасні педагогічні виховні технології [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://dppc.ru/data/attachments/library/5-2-suchasni-pedagogichni-vyhovni-tehnologiji-23826.pdf> (дата звернення: 24.09.2016). – Назва з екрана.

Наталія Танько

ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ВИЩОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ЗАКЛАДІ

У наш час перед викладачами іноземної мови у вищому навчальному закладі гостро стоїть проблема пошуку шляхів підвищення пізнавального інтересу студентів до вивчення мови, зміцнення їх позитивної мотивації у навчанні. Однією з можливостей вирішення даної проблеми є використання технології інтерактивного навчання. Технологію інтерактивного навчання можна визначити як сукупність способів цілеспрямованої посиленої рівноправної міжсуб'єктної (суб'єкт-суб'єктної) взаємодії педагога і студентів, послідовна реалізація якої створює оптимальні умови для їх розвитку.

Поняття «інтерація» (від англ. interaction – взаємодія) виникло вперше в соціології та соціальній психології. Для теорії символічного інтераціоналізму (основоположник – американський філософ Дж. Мід) характерним є розгляд розвитку й життєдіяльності особистості, творення людиною свого «Я» в ситуаціях спілкування та взаємодії з іншими людьми. У психології інтерація – це процес взаємодії, діалогу з чим-небудь (наприклад, з комп'ютером) або ким-небудь (людиною).

Поняття «інтерактивний» походить від англійського «interact» («inter» – «взаємний», «act» – «діяти»). Отже, «інтерактивні методи» можна перекласти як «методи, що дозволяють студентам взаємодіяти між собою». Сучасними вченими (В. Гура, С. Кашлев, М. Кларін, С. Мухіна, Л. Турик та ін.) інтерактивне навчання розглядається як «спосіб пізнання, що реалізується в формах спільної діяльності тих, то навчається» [6, с. 54]. Це і є сутність інтерактивних методів, яка полягає в тому, що навчання відбувається у взаємодії всіх студентів і викладача. У порівнянні з іншими методами, інтерактивні орієнтовані на більш широку взаємодію студентів не тільки з викладачем, а й один з одним, на домінування активності студентів в процесі навчання. За умов інтерактивного навчання іноземних мов активність викладача поступається місцем активності студентів, а завданням викладача стає створення умов для їх ініціативи. Він регулює навчально-виховний процес і займається його загальною організацією, визначаючи стратегічний напрям (готує заздалегідь необхідні завдання і формулює питання або теми для обговорення в групах), контролюючи час і порядок виконання наміченого плану роботи, даючи консультації, роз'яснюючи складні терміни, допомагаючи в разі виникнення певних труднощів.

Таким чином, до інтерактивних методів відносять лише ті, які ґрунтуються на психологічних механізмах посиленого впливу групи щодо перебігу процесу засвоєння кожним учасником досвіду взаємодії і взаємонавчання. Більшість уче-

них поділяють думку, що інтерактивні методи відносяться до інноваційних освітніх технологій.

Навчальний процес, що спирається на використання інтерактивних методів навчання, організовується з урахуванням включеності в процес пізнання всіх студентів групи без винятку. Спільна діяльність означає, що кожен вносить свій особливий індивідуальний внесок, в ході роботи йде обмін знаннями, ідеями, способами діяльності. Організуються індивідуальна, парна і групова робота, використовується проектна робота, рольові ігри, здійснюється робота з документами і різними джерелами інформації. Інтерактивні методи навчання іноземних мов засновані на принципах взаємодії, активності, опори на груповий досвід, обов'язкового зворотного зв'язку. Створюється середовище освітнього спілкування, яке характеризується відкритістю, взаємодією учасників, рівністю їх аргументів, накопиченням спільного знання, можливістю взаємної оцінки й контролю.

Інтерактивні методи навчання іноземних мов можна розділити на ігрові (ділова навчальна гра, рольова гра, психологічний тренінг) та неігрові (аналіз конкретних ситуацій (case-study), групові дискусії, методи кооперативного навчання) інтерактивні методи навчання.

Метод дискусії виступає базовим в системі інтерактивних методів навчання іноземних мов, інтегруючись у кожен із них як необхідна складова. Разом із тим, дискусія може виступати і як самостійний метод інтерактивного навчання, представлений великою кількістю модифікацій, що розрізняються способами організації процесу обговорення. У перекладі з латинської мови «discussio» – це дослідження або розбір. Інакше кажучи, це колективне обговорення конкретної проблеми, питання або зіставлення різних позицій, інформації, ідей, думок і пропозицій. Під час дискусії опоненти можуть або доповнювати один одного, або протистояти один одному. У першому випадку більше будуть проявлятися якості, притаманні діалогу, в другому – дискусія носитиме характер суперечки, тобто відстоювання своєї позиції. Як правило, в дискусії присутні ці обидва елементи.

Які б характеристики не переважали в дискусії (суперечка щодо відстоювання різних точок зору або взаємодоповнюючий діалог в діловому режимі), головний фактор для підвищення ефективності будь-якої дискусії – це зіставлення різних позицій суб'єктів дискусії.

У навчанні іноземних мов доречним є використання методу «круглого столу». Він спрямований на забезпечення вільного, нерегламентованого обговорення поставлених питань (тем) на основі постановки всіх студентів в рівне становище по відношенню один до одного, а також на системне, проблемне обговорення питань з метою бачення різних аспектів проблеми.

Необхідними атрибутами «круглого столу» виступають: відповідна підготовка приміщення для його проведення (симетричне розташування робочих місць для того, щоб студенти могли бачити один одного); застосування на практиці технології «вільного мікрофона»; створення й поповнення фонду питань, на які повинні відповісти учасники «круглого столу»; наявність технічних засобів отримання та обробки інформації, що надходить (при необхідності).

До ефективних засобів забезпечення інтерактивної взаємодії у ході вивчення іноземних мов відносимо також метод «мозкового штурму» («мозкова

атака»), що являє собою різновид групової дискусії, яка характеризується відсутністю критики пошукових зусиль, збором всіх варіантів рішень, гіпотез і пропозицій, народжених в процесі осмислення будь-якої проблеми, їх подальшим аналізом з точки зору перспективи подальшого використання або реалізації на практиці. Цікавим є те, що метод «мозкової атаки» з'явився ще в 30-і рр. XX століття як спосіб колективного, групового рішення проблем, що активізує творчу думку. Цей метод може заздалегідь плануватися як методичний складник заняття, в основу якого покладено пошук нових принципів вирішення проблеми.

Крім цього, доцільним є використання «техніки акваріуму», що надає студентам можливість вільного включення в обговорення проблеми і виходу з нього. Організація взаємодії у такий спосіб передбачає такі етапи: 1) студенти разом із викладачем утворюють два кола: зовнішній (спостерігачі) і внутрішній (активні учасники); 2) члени внутрішнього кола активно беруть участь в обговоренні запропонованого викладачем питання. Інші студенти спостерігають і виступають тоді, коли будь-чия версія їх зацікавила; вони доповнюють, задають питання, конкретизують. При цьому «спостерігач» повинен стати поруч з активним учасником, який привернув його своєю версією; 3) після обговорення однієї проблеми (питання) студенти міняються місцями (ті, хто стояли за межами кола, сідають в коло). Бажано, щоб всі студенти побували в колі.

Інтерактивне навчання іноземних мов передбачає використання викладачем на заняттях такого методу як ділова навчальна гра. За своєю суттю це моделювання професійної діяльності та рольова взаємодія майбутніх фахівців на основі ігрових правил, що відбувається в певному умовному часі, в атмосфері невизначеності, у контексті зіткненні позицій, з розігруванням ролей і оцінюванням.

Дослідженням встановлено, що для проведення ділової навчальної гри з метою вивчення іноземних мов характерні певні особливості, зокрема щодо орієнтації (викладач представляє досліджувану тему, знайомить студентів із основними уявленнями, які в ній використовуються, далі педагог надає характеристику імітації та ігрових правил, огляд загального ходу гри); підготовки до проведення (викладач ознайомлює студентів із сценарієм, зупиняючись на ігрових завданнях, правилах, ролях, ігрових процедурах, зразковому типі рішень в ході гри тощо); проведення гри (викладач організовує проведення власне гри, фіксує ігрові дії, роз'яснює незрозумілі поняття та ін.); обговорення гри (педагог проводить обговорення, в ході якого дається описовий огляд-характеристика подій гри та їх сприйняття учасниками, збір пропозицій щодо внесення до неї поправок, змін).

Рольова гра передбачає діяльність студентів в рамках обраних ними ролей, керуючись характером своєї ролі та внутрішньою логікою середовища дії, а не зовнішнім сценарієм поведінки. Гравці можуть вільно імпровізувати в межах обраних правил, визначаючи напрями і результат гри. Зауважимо, що поняття рольової гри і ділової гри не тотожні, хоча частково їх зміст збігається

Ділові ігри теж припускають розподіл ролей між учасниками, але процедура ділових ігор на відміну від рольових структурована і регламентована, в той час, як рольові ігри являють собою вільний процес імпровізації в рамках рольо-

вих «обмежень», напрямок якого визначається самими учасниками відповідно до їх індивідуальними особливостями.

Якщо в діловій грі, як правило, перед гравцями стоїть необхідність досягнення спільної мети, то у рольовій грі цілі гравців можуть не збігатися й навіть суперечити. У рольових іграх одну й ту ж саму роль в заданій ситуації можуть послідовно програвати кілька учасників, що дозволяє аналізувати різні варіанти поведінки та їх ефективність.

Установлено, що використання гри у навчанні іноземних мов дозволяє розширювати репертуар поведінкових реакцій, розвивати професійно-важливі якості особистості (креативність, гнучкість, здатність до ефективного міжособистісного взаємодії тощо). Однак управління рольовою грою, аналіз її процесу й результату вимагає від викладача психолого-педагогічної і іншомовної компетентності. Зокрема, вміння організовувати групову рефлексію, якою й повинна завершуватися рольова гра, під час якої особисті враження, переживання і самооцінка учасників гри співвідносяться з враженнями, переживаннями і оцінками спостерігачів, а так само з об'єктивними результатами гри.

Учені обґрунтовують такі істотні ознаки рольової гри: наявність ігрової ситуації; набір індивідуальних ролей; розбіжність рольових цілей учасників гри, які беруть на себе і виконують різні ролі; ігрова взаємодія учасників гри; програвання однієї і тієї ж ролі різними учасниками, варіативність рішень; групова рефлексія процесу і результату [2; 4; 5].

Позитивної оцінки щодо можливостей встановлення інтерактивної взаємодії заслуговує кейс-технологія. Аналіз конкретних ситуацій (case-study) – метод активізації навчально-пізнавальної діяльності особистості, при якому студенти та викладачі беруть участь у безпосередньому обговоренні ділових ситуацій або завдань. Названий метод характеризується такими ознаками, які є особливо важливі для вивчення іноземних мов: наявність конкретної ситуації; розробка групою (підгрупами або індивідуально) варіантів вирішення ситуацій; публічний захист розроблених варіантів вирішення ситуацій із подальшим опонуванням; підведення підсумків і оцінка результатів заняття.

Важливо, що «кейс-метод» має свою специфіку, що знаходить відбиття у низці характеристик, зокрема: 1) у процесі відбору інформації (при відборі інформації для кейса на перше місце завжди ставляться навчальні цілі. При цьому зміст ситуації має бути досить реальним (близьким до життя), здатним викликати стійкий інтерес; 2) у структуруванні змісту (кейс повинен містити дозовану інформацію, яка дозволила б студенту швидко увійти в проблему мати всі необхідні для вирішення дані, але не мати надлишкової інформації, не бути перенасиченим нею; внаслідок зміни різних сфер життя суспільства матеріали кейса поступово застарівають, тому їх треба постійно оновлювати; 3) у моніторингу навчальних результатів (одна з форм перевірки – з'ясування реакції студентів на кейс в групах, де він уже був апробований або в новій групі, безпосередньо в ході заняття); 4) у модерації роботи з кейсом (для максимальної активізації роботи з кейсом, важливо залучати студентів до процесу аналізу ситуації і прийняття рішень, кожна студентська група розбивається на підгрупи (3-5 чоловік), які вибирають собі модератора-керівника (на ньому лежить відповідальність за організа-

цію роботи підгрупи, за розподіл питань між її учасниками і прийняття рішень, саме він оголошує результати роботи його підгрупи).

Кооперативне навчання іноземних мов – це технологія навчання в малих групах. Кооперуватися з метою вивчення іноземних мов – це значить працювати разом, об'єднуючи свої зусилля для вирішення загального завдання, при цьому кожен повинен виконувати свою конкретну частину роботи. Сутність даного методу полягає в тому, що після отримання завдань та інструкцій від викладача студентська група поділяється на кілька малих груп. Потім кожна мала група самостійно працює над завданням до того часу, поки всі студенти успішно його виконають. Результатом кооперативних зусиль є загальна користь, оскільки успіх у виконанні завдань обумовлений характером діяльності кожного члена групи. Очевидним є й соціальне значення такого навчання: акцентується роль кожного студента у виконанні загального завдання, формується групова свідомість, позитивна взаємозалежність, комунікативні навички.

Одним із різновидів інтерактивного навчання є метод проектів. Його значення у навчанні іноземних мов важко переоцінити, оскільки його застосування дозволяє створити умови за яких студенти: самостійно й охоче здобувають знання з різних джерел; вчать користуватися набутими знаннями для вирішення пізнавальних і практичних завдань; набувають комунікативні вміння, працюючи в різних групах; розвивають дослідницькі вміння; розвивають системне мислення.

Учені підкреслюють такі базові характеристики проектного навчання: 1) в центрі уваги – студент; 2) мета – сприяння розвитку його творчих здібностей; 3) освітній процес будується не в логіці навчальної дисципліни, а в логіці діяльності, що має особистісний сенс для студента, а тому підвищує його мотивацію в навчанні; 4) індивідуальний темп роботи над проектом забезпечує кожному студенту індивідуальну траєкторію особистісного зростання; 4) комплексний підхід в розробці навчальних проектів сприяє збалансованому розвитку основних фізіологічних і психічних функцій студентів; 5) глибоко усвідомлене засвоєння базових знань забезпечується за рахунок їх універсального використання в різних ситуаціях [1].

Отже, дослідженням встановлено, що порівняно з традиційними, у ході застосування інтерактивних методів навчання цілком змінюється характер взаємодії студентів із викладачем: його активність поступається місцем активності студентів, завдання педагога – створити умови для їх пізнавальної ініціативи й активності. У ході інтерактивного навчання іноземних мов студенти виступають повноправними учасниками, їх досвід важливий не менше, ніж досвід педагога, який не лише ретранслює знання, а й спонукає студентів до самостійного когнітивного пошуку.

За умови використання інтерактивних методів викладач виступає в декількох основних ролях. У кожній з них він організовує взаємодію учасників з тією або іншою сферою інформаційного середовища. У ролі інформатора-експерта педагог викладає текстовий матеріал, демонструє відеоряд, відповідає на запитання суб'єктів взаємодії, відстежує результати процесу навчання тощо. У ролі організатора-фасилітатора викладач налагоджує взаємодію студентів з соціальним і фізичним оточенням (розбиває на підгрупи, спонукає їх самостійно збирати

дані, координує виконання завдань, підготовку міні-презентацій та ін.). У ролі консультанта педагог звертається до особистісного й професійного досвіду студентів, допомагає шукати рішення вже поставлених завдань, самостійно ставити нові тощо. До недоліків фасилітаторської позиції відносяться великі емоційні затрати праці викладача при підготовці, складність точного планування результатів, високі енерговитрати педагога.

Список використаної літератури

1. Гура В. В., Турик Л. А., Терновая И. П. и др. Интерактивные технологии обучения в подготовке социальных педагогов / под. ред. В. В. Гуры. – Таганрог : Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2010. – 108 с.
2. Кашлев С. С. Технология интерактивного обучения / С. С. Кашлев. – Мн. : Белорусский верасень, 2005. – 176 с.
3. Кларин М.В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта / М. В. Кларин // Педагогика. – 2000. – № 7. – С. 12–18.
4. Колеченко А. К. Энциклопедия педагогических технологий : пособие для преподавателей / А. К. Колеченко. – СПб. : КАРО, 2006. – 271 с.
5. Мухина С. А., Соловьева А. А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении / С. А. Мухина, А. А. Соловьева. – Ростов-на-Дону : Изд-во «Феникс», 2004. – 384 с.
6. Панина Т. С., Вавилова Л. Н. Современные способы активизации обучения / под. ред. Т. С. Паниной. – М. : Академия, 2007. – 176 с.
7. Управление образовательными системами: Учеб. Пособие для студ. высш. пед. заведений / Т. И. Шамова, Т. М. Давыденко, Г. Н. Шибанова; Под ред. Т. И. Шамо-вой. – М. : Издательский центр «Академия», 2002. – 384 с.

Мирослав Стрельников

РОЗВИТОК ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАГІСТРАНТІВ З БІЗНЕС-АДМІНІСТРУВАННЯ У ПРОЕКТИВНІЙ ОСВІТІ

Важливим завданням сучасної вищої школи є оновлення змісту навчання, впровадження інноваційних технологій навчання, забезпечення якості випускників на основі компетентнісного підходу. У цих умовах підвищення якості підприємницької компетентності магістрантів з бізнес-адміністрування залежить від обґрунтування і застосування інноваційних технологій навчання, які забезпечують конкурентоздатність і компетентність майбутніх фахівців.

Особливу соціальну цінність становить підготовка майбутніх підприємців, у тому числі магістрантів з бізнес-адміністрування, до підприємництва.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми показує, що значна увага приділяється проблемам професійної підготовки фахівців економічного профілю, зокрема, таким аспектам: розробка змісту вищої економічної освіти (Л. Каніщенко); організація професійного навчання бакалаврів з економіки (К. Беркита, Є. Калицький, В. Стрельников); ство-