

ДЕРЖАВНА СЛУЖБА СТАТИСТИКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ СТАТИСТИКИ, ОБЛІКУ ТА АУДИТУ

МАТЕРІАЛИ
МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

СТРАТЕГІЯ РОЗВИТКУ УКРАЇНИ: ЕКОНОМІЧНИЙ ТА ГУМАНІТАРНИЙ ВИМІРИ,



*присвяченої пам'яті першого ректора
Національної академії статистики, обліку та аудиту,
доктора економічних наук, професора,
заслуженого економіста України*

**Івана Ісаковича
Пилипенка**

КИЇВ 2016

З. Д. Варавкіна,
в. о. доцента кафедри сучасних європейських мов;
О. Д. Яковенко,
ст. викладач кафедри сучасних європейських мов,
Національна академія статистики, обліку та аудиту,
м. Київ

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ – ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Основне завдання викладачів сучасних ВНЗ – формувати конкурентоздатну, компетентну особистість студента. Набуття компетентності перетворює студента з носія академічних знань на людину соціально активну, налаштовану на соціалізацію в суспільстві з метою практичного використання здобутих знань.

Найбільш ефективними шляхами реалізації комунікативного підходу до вивчення української мови є застосування інтерактивних методів навчання, які не тільки допомагають формувати у студентів комунікативну компетентність, а й виховують у них потребу удосконалювати власну мовленнєву культуру протягом усього життя.

Інтерактивне навчання (англ. Interest – взаємодія) – технологія, яка передбачає активну взаємодію усіх учасників навчально-виховного процесу, індивідуалізує участь кожного в колективній (груповій) діяльності з чітко спланованим очікуваним результатом навчання.

Термін “інтерактивна педагогіка” відносно новий, його увів 1975 року німецький дослідник Г. Фрінц. Лінгвістичне тлумачення слова, представлене в іншомовних словниках, свідчить, що поняття “інтерактивність” прийшло до нас з англійської мови “inter” – взаємо-, act – діяти, отже можна пояснити як взаємодію учнів, перебування їх у режимі бесіди, діалогу, спільної дії. Інтерактивним є метод, у якому той,

хто навчається, є учасником, який щось здійснює, говорить, управляє, моделює, пише, малює тощо, тобто не виступає слухачем, спостерігачем, а бере активну участь у тому, що відбувається, власноруч створюючи це. Суть навчання за інтерактивними технологіями полягає у тому, що навчальний процес відбувається тільки шляхом постійної, активної взаємодії усіх учасників навчального процесу (і студентів, і викладача). Вони є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Викладач виступає як організатор процесу навчання, консультант.

Китайський філософ Конфуцій сказав більше як 2400 років тому: "Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу, я пам'ятаю. Те, що я роблю, я розумію". Ці три прості твердження обґрунтовують потребу людини в активному навчанні. Дещо змінивши слова великого китайського педагога, можна сформулювати *кредо інтерактивного навчання*: "Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу і чую, я трохи пам'ятаю. Те, що я бачу, обговорюю, я починаю розуміти. Коли я чую, бачу, обговорюю й роблю, я набуваю знань і навичок. Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром".

Існують різні підходи до визначення інтерактивного навчання. Деякі вчені визначають його як діалогове навчання: інтерактивний означає здатність взаємодіяти чи знаходитись у режимі бесіди, діалогу з чимось (наприклад, комп'ютером) або кимось (людиною). Отже, інтерактивне навчання — це насамперед діалогове навчання, у процесі якого здійснюється взаємодія вчителя та учня.

Працюючи над цією актуальною темою, ми спірались на практичний досвід доктора педагогічних наук, професора О. Пометун, кандидата педагогічних наук Л. Пироженко (які займаються вивченням використання у навчанні інтерактивних технологій) та кандидата педагогічних наук Г. Передрій (яка обстоює ідею використання ігрових форм роботи). Вищезазвані науковці стверджують, що інтерактивні технології навчання мають великий освітній і розвивальний потенціал, забезпечують максимальну активність слухачів у навчальному процесі, оптимальний час навчання і його результативність.

Зацікавленість студентів у використанні інтерактивних технологій є головною мотивацією впровадження інтерактивних технологій у навчальний і виховний процес. Важливим завданням викладача є створення творчої атмосфери. Він виступає і організатором, і консультантом одночасно. Взаємна довіра, партнерство у спілкуванні викликає у студентів задоволення від навчального процесу, бажання брати у ньому активну участь.

Ми пропонуємо якомога частіше використовувати різноманітні інтерактивні технології на практичних заняттях, оскільки використання інтерактивного навчання дозволяє значно збільшити відсоток засвоєння інформації (приблизно до 90%).

О. Пометун і Л. Пироженко визначили умовну робочу класифікацію технологій інтерактивного навчання залежно від мети та форм організації навчальної діяльності студентів:

- *інтерактивні технології кооперативного навчання* (робота в парах, карусель, робота в групах – діалог, синтез думок, спільний проект, коло ідей тощо);
- *інтерактивні технології колективно-групового навчання* (мікрофон, мозковий штурм, дерево рішень тощо);
- *технології ситуативного моделювання* (стимуляційні або імітаційні ігри, рольові ігри тощо);
- *технології опрацювання дискусійних питань* («Займи позицію», «Зміни позицію», діалог у стилі ток-шоу, дебати тощо).

У нашій педагогічній практиці ми застосовуємо низку таких інтерактивних технологій:

Робота в парах. Об'єднані в малі творчі колективи, студенти згодом стають професіоналами, здатними співпрацювати в команді.

Робота в групах. По-перше, студенти працюють у групі однолітків, де вони можуть досить вільно висловлювати власні думки, мобілізувати знання, виявити творчий, організаторський та лідерський потенціал. По-друге, після закінчення роботи групи розпочинають дискутувати, обмінюватися думками та аргументами. У такий спосіб до роботи залучається ще й подвійна мотивація: мотив прояву особистості та самоствердження в групі та мотив досягнення колективної мети, що повинна бути доцільнішою, ніж в іншій групі. Мета викладача – об'єктивно оцінити їхні результати, намагаючись акцентувати увагу не на бажанні бути кращими, а на досягненні поставленої мети.

«Ажурна пилка» – це метод, який передбачає роботу групами з 4–5 осіб. Уся команда працює над одним і тим же матеріалом. Але при цьому кожен член групи отримує свою підтему та стає експертом з певного питання.

«Майстерня лінгвіста». Студенти виконують роль мовознавців, лінгвістів, наукових працівників.

«Музей помилок». Студенти – музейні працівники. До них потрапляють реліквії, але час наклав свій відбиток – стерто частини речень, нечітко написані слова, відсутні розділові знаки, переплутано місцями слова, коли склеювали аркуш. Завдання – відтворити текст, пояснити помилки, виправити їх. А ще іноді потрібно відредувати текст-переклад з давньої мови, виконаний не досить грамотними дослідниками.

«Мистецтво красномовства». Студенти виступають у ролі журналістів, письменників. Завдання – написати творчу роботу, статтю, репортаж, узяти інтерв'ю... Може пропонуватися лише тема роботи, а можуть – опорні слова чи сполучення слів.

«Мозковий штурм» – інтерактивна технологія колективного обговорення, що широко застосовується для вироблення кількох вирішень конкретної проблеми. "Мозковий штурм" спонукає студентів проявити уяву та творчість, дає їм можливість вільно висловлювати свої думки. Мета "мозкового штурму" – зібрати якомога більше ідей щодо проблеми від усіх студентів протягом обмеженого періоду часу.

Рольова гра. Імітує реальність призначенням ролей учасникам і наданням їм можливості діяти, наче насправді. Кожна особа в рольовій грі має чітко знати зміст її ролі та мету рольової гри взагалі. Мета рольової гри – визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри (наприклад, усний журнал « Економічна Україна в особистостях», де студенти виконують ролі екскурсоводів, журналістів, фоторепортерів та ін.).

Дискусія – це активне висловлювання власних думок, тобто без інтерактивності вона просто неможлива. Учні отримують можливість не тільки здобути нові знання, а й використати, активізувати вже наявні. Використовуємо такі види дискусії: згода – незгода, капелюх з квитками, відповіді по колу, дебати, форум.

Метод проектів є дієвим засобом формування компетентності студентів. Навчальне проектування орієнтоване передусім на самостійну діяльність студентів: індивідуальну, групову або колективну, яку вони виконують упродовж певного часу. Метод проектної технології використовуємо на завершальному етапі вивчення будь-якої теми програми.

До кожного із зазначених інтерактивних методів можна підбирати й застосовувати **мовні ігри**, оскільки гра – це найцікавіший для студентів вид діяльності. У грі яскраво проявляються особливості мислення та уяви, емоційність, активність, розвивальна потреба у спілкуванні. Цікава гра підвищує рівень активності студента і є одним із інтерактивних методів, який дає гарні результати у поєднанні з традиційними методами навчання.

Вітчизняні й зарубіжні методисти вважають, що застосування інтерактивних технологій є найбільш ефективним засобом реалізації комунікативного підходу до вивчення мови. Саме тому їх використання є актуальним для сучасної освіти. Перевагами інтерактивного навчання є свідоме засвоєння студентами навчального матеріалу і подальше застосування його на практиці; можливість розвитку у молоді критичного та креативного мислення; можливість створення умов навчання, за яких студенти знаходяться у стані пошуку та активно взаємодіють, обговорюючи проблеми та намагаючись довести власну позицію.

Не менш важливим моментом є самооцінка студентів, аналіз їх досягнень та обговорення їх слабких сторін. Тому нами було проведено

анкетування серед студентів 2-х курсів Академії. Виявлено, які саме інтерактивні методи і прийоми навчання є для них найбільш цікавими та корисними. Так, під час вивчення української мови студенти віддають перевагу різним інтерактивним технологіям, а саме використанню на заняттях: а) дискусій; б) проєктів; в) ділових ігор; г) евристичних бесід; д) презентацій; е) ділових ігор.

Цікавим є той факт, що 100% студентів зацікавлені, щоб викладачі не тільки української мови, а й інших навчальних дисциплін у подальшому використовували на своїх заняттях інтерактивні технології навчання.

Нині широкого розвитку набули різні сфери професійної діяльності, ось чому оволодіння навичками професійної україномовної комунікативної компетенції є необхідністю для майбутніх спеціалістів-економістів НАСООА. Виходячи з цього, викладачі української мови намагаються широко використовувати різноманітні технології інтерактивного спрямування. Покладаємо надію, що студенти, одержуючи належні знання, вміння та навички в Академії, будуть і надалі професійно зростати, а знання української мови допоможуть їм достойно реалізувати себе у подальшому житті.