УДК 378.046+378.09.
<https://doi.org/10.31548/philolog2020.04.145>

ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТАМ НЕМОВНИХ ФАКУЛЬТЕТІВ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Н. В. ЯРЕМЕНКО, кандидат педагогічних наук, доцент,
Національний університет біоресурсів і природокористування України
E-mail: iaremenko.nv@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5894-0295>

Анотація. У статті висвітлено підхід до викладання англійської мови студентам немовних факультетів з використанням інтерактивних технологій та представлено власний досвід їх застосування під час занять зі студентами механіко-технологічного факультету Національного університету біоресурсів і природокористування України. Установлено, що використання інтерактивних технологій під час навчального процесу не тільки дозволяє реалізувати особистісно-орієнтовний підхід у навчанні, але й забезпечує індивідуалізацію та диференціацію в залежності від рівня знань та умінь студента, його особистих якостей. З'ясовано, що за допомогою інтерактивних технологій можна вдосконалити такі компоненти навчального процесу як: передача інформаційно-методичних та навчальних матеріалів, організація та перевірка самостійної роботи студентів, система оцінювання та перевірки знань студентів, підвищення мотивації до вивчення мови. Наведено декілька прикладів ефективних ігор, що сприяють підвищенню мотивації студентів, а саме: "Chain Word", "Sink or Swim", "Noun Attack". Установлено, що використання інформаційних технологій значно прискорює процес вивчення іноземної мови, посилює зацікавленість у процесі навчання.

Ключові слова: інформаційні технології, англійська мова, гра, студенти.

Актуальність дослідження. Початок третього тисячоліття характеризується глобалізацією суспільного розвитку, зближенням націй, укріпленням міжкультурних зв'язків, відбувається перехід людства від індустріальних технологій до науково-інформаційних. Такий стан речей позначився і на концепції вищої освіти в Україні, головною метою якої є не тільки підготовка високоякісних спеціалістів різних галузей, але й сприяння розумовому, емоційному, моральному й фізичному розвитку студентів, всебічному розкриттю їх творчих можливостей, забезпеченні умов для проявлення індивідуальності.

Зазначені причини, а також ціла низка інших впливових факторів значно підвищують не тільки значущість вивчення іноземної мови, але й вимоги до її викладання. Головним чином це стосується системи вищої освіти, оскільки саме кваліфіковані спеціалісти є безпосередніми суб'єктами міжнародної взаємодії та співробітництва.

Досконале володіння іноземними мовами стає необхідною умовою працевлаштування майбутніх спеціалістів, що пов'язано з постійною світовою інтеграцією. Отже після закінчення закладу

вищої освіти студенти мають володіти мовою на рівні B2, що є досить складним завданням, враховуючи кількість годин, які відводяться на вивчення дисципліни.

Одним із засобів модернізації процесу підготовки майбутніх спеціалістів у ЗВО педагоги вбачають у використанні інформаційних технологій, які дозволяють модернізувати традиційну методику, значно розширити рамки навчального процесу, створити умови, які сприяють розвитку самостійної, пошукової, науково-дослідницької діяльності, підвищенню професійного інтересу студентів до навчальних предметів [3, с. 35; 5].

Аналіз останніх досліджень та публікацій засвідчив, що до питання використання інтерактивних технологій зверталось багато науковців. Зокрема, Б. Герушинським, М. Лапчик, Т. Лавіною висвітлено проблеми використання комп'ютерних технологій, Ю. Барановський, В. Болотов, Г. Кручиніна досліджували психолого-педагогічні аспекти інтерактивних технологій, Л. Дунаєва, А. Тряпельников, А. Щукін зверталися до вивчення інтеграції педагогічних і інтерактивних технологій у сучасних умовах навчання тощо. Разом із тим, вважаємо, що висвітлення підходів до використання інтерактивних технологій для

вивчення мови професійного спрямування було б корисним для викладачів іноземних мов.

Високо цінуючи вклад науковців у розробку цієї важливої проблеми, вважаємо за необхідне узагальнити накопичений досвід у закладах вищої освіти, що сприятиме його подальшому творчому використанню у навчальному процесі, що і є **метою** нашої публікації.

Під час роботи над публікацією використовувалися такі **методи** дослідження як метод аналізу та синтезу наукової літератури для розуміння сутності проблеми. Було опрацьовано достатню кількість матеріалів для розуміння теми дослідження.

Результати дослідження та їх обговорення. Як відомо, сучасні педагогічні технології, впровадження новітніх інформаційних технологій, Інтернет-ресурсів дозволяють значно підвищити якість навчання та оволодіння необхідними вміннями та навичками. Викладачі іноземної мов солідарні у тому, що використання інтерактивних технологій під час навчального процесу не тільки дозволяє реалізувати особистісно-орієнтовний підхід у навчанні, але й забезпечує індивідуалізацію та диференціацію в залежності від рівня знань та умінь студента, його особистих якостей [4; 6].

Отже, на сучасному етапі розвитку освіти та відповідно до провідних методик викладання іноземної мови використання таких технологій у закладах вищої освіти є пріоритетом, адже ці технології дозволяють розширити види діяльності зі студентами як протягом аудиторної роботи, так і під час організації самостійної роботи.

Досвід роботи у вищій школі засвідчив, що за допомогою інтерактивних технологій можна вдосконалити такі компоненти навчального процесу як:

- передача інформаційно-методичних та початкових матеріалів;
- організація та перевірка самостійної роботи студентів;
- система оцінювання та перевірки знань студентів;
- підвищення мотивації до вивчення мови.

Розглянемо кожний із цих компонентів більш детально. Відповідно до робочих програм навчальних дисциплін та загальної політики викладання іноземної мови у закладах вищої освіти, студенти вивчають не тільки англійську мову загального вжитку, але й англійську мову професійного

спрямування. Ця дисципліна є вузько спрямованою, тому викладачі мають самостійно складати та видавати навчально-методичні посібники, добираючи тексти за фахом та розробляючи спеціальні лексико-граматичні вправи, які корелюються з фахом студентів.

Враховуючи складні умови та довгий процес друку нових навчальних та навчально-методичних посібників, новітні технології спільно із різноманітними електронними пристроями (планшети, смартфони тощо) є вдалим розв'язанням проблеми. Це пов'язано з тим, що тепер, після видання нового посібника викладач може просто розмістити його на сайті кафедри або в електронній бібліотеці закладу вищої освіти, а студенти закачати його собі. Таким же чином відбувається передача й інших навчальних матеріалів.

Разом із тим, останнім часом все більшої популярності набувають дистанційні курси навчання.

Так, викладачами НУБіП України розроблені дистанційні курси, які розміщені на платформі e-learn з текстами різного рівня складності у відповідності з основною спеціалізацією студента та низкою вправ до них. Як слушно зазначено С. Лазаренком, використання комп'ютерних технологій дозволяє обирати найзручніший темп роботи для студентів, сприяє формуванню вміння працювати з додатковим матеріалом, а вправи після текстів сприяють розвитку умінь знаходити у тексті різноманітну інформацію, перевіряють глибину розуміння прочитаного матеріалу [8].

Ефективною, на наш погляд є і організація самостійної роботи з вивчення нової лексики та закріплення тих лексичних одиниць, які були вже вивчені студентами раніше. Для поглибленого вивчення лексики як професійної, так і побутової тематики ми рекомендуємо нашим студентам зареєструватися, наприклад, на Lingvo Leo. Досвід засвідчив, що студенти із задоволенням користуються цією програмою, адже вона не потребує багато часу та є ефективною для запам'ятовування лексичних одиниць.

Вдосконаленню навичок аудіювання сприяє застосування програм, які включають у себе відео уроки та з розробленими тестовими та письмовими завданнями до них. Для посилення мотивації вивчення іноземної мови завдання можуть бути представлені у ігровій формі з якісним графічним зображенням та звуковим

супроводом. Сам навчальний процес у більшості зазначених програм побудовано за принципом „від простого до складного”, що практично втілено в наявності цілої низки рівнів навчання. В ході вивчення іноземної мови опанування знаннями, уміннями та навичками нижчого рівня дозволяє перейти на вищий рівень [7].

Крім того, комп'ютерні програми з вивчення іноземної мови обов'язково оснащені системою тестування та системою відстеження власного індивідуального прогресу, що дозволяє досить точно визначити рівень опанування іноземною мовою.

Під вдосконалення навичок письма за допомогою інтерактивних технологій розуміємо підготовку презентацій англійської мови переважно за темами з майбутньої спеціальності та вдосконалення граматичних навичок студентів, адже без знання граматики неможливо коректно будувати речення.

Досвід роботи також засвідчив, що інформаційні технології навчання можуть бути невичерпним джерелом для підвищення мотивації студентів щодо вивчення англійської мови. Як зазначають психологи, мотивація є одним із найпотужніших факторів під час вивчення іноземної мови.

Одним із методів, який сприяє підвищенню мотивації студентів – є гра. Дослідження засвідчили, що гра є набагато більш дієвим методом, ніж просте виконання вправ.

Елементи гри можуть полегшити навчання та вплинути на поведінку студентів. Вони створюють ненапружену та доброзичливу атмосферу, від якої отримують задоволення усі учасники освітнього процесу та забезпечують негайний зворотній зв'язок. Саме тому, освітні ігри набувають все більшої популярності у сучасній вищій школі.

Науковцями доведено, що ігри сприяють формуванню комунікативної компетентності та спонукають використовувати мову творчо та спонтанно [1].

Звісно від час аудиторних занять ми не можемо приділяти багато часу ігровим видам діяльності, але все ж таки намагаємось відвести для цього 5-10 хвилин. Наведемо приклади найбільш цікавих, з нашої точки зору, ігор.

Для організації таких видів діяльності ми, як правило, використовуємо сайт GameZone, на якому представлено ігри як на

закріплення граматичних навичок, так і лексичних одиниць [2].

Для повторення тем «Їжа», «Одяг» та «Тварини» ми використовуємо гру “Chain Word”. У цій грі кожне наступне слово починається з останньої букви попереднього слова. Гравцю надається декілька секунд, щоб записати наступне слово. Коли таймер дорівнює 0, нараховується штрафне очко. Зручним є те, що студенти можуть обрати відповідний рівень мови, що є дуже важливим для немовних факультетів, адже часто бувають ситуації, коли в одній групі викладач має працювати зі студентами різних рівнів [2].

Для студентів з більш високим рівнем знань ми пропонуємо гру “Noun Attack”. У цій грі студенти із набору слів мають вибрати або абстрактний іменник (у першому раунді), або збірні іменники. Інші слова представлено у вигляді «невинних іменників» з букетами квітів, в які стріляти заборонено. У кожному раунді можна зробити тільки одну помилку. Гру побудовано таким чином, що кожний раунд є складнішим, ніж попередній.

З кожною секундою слова наближаються до гравця; якщо відповідь не надана протягом п'яти секунд, гравець програє.

Для студентів з досить високим рівнем знань ми також пропонуємо гру “Sink or Swim”. У цій грі студенти додають префікси або (та суфікси) до запропонованого слова, змінюючи частину слова або його значення. Якщо, студенти роблять помилку, чоловік глибше занурюється у воду, якщо відповідь правильна, навпаки. Мета гри – не дати йому утонуту [2].

Ще одним цікавим ресурсом для залучення студентів до вивчення іноземної мови та підвищення їх мотивації є електронний веб ресурс Kahoot. Ми працюємо з безкоштовною версією, яка дозволяє викладачу створювати питання на множинний вибір, які студенти можуть виконувати за допомогою мобільних телефонів.

Під час роботи зі студентами ми здебільше використовуємо класичні опитування. Студентам не потрібно створювати обліковий запис, вони просто заходять на веб-сайт www.kahoot.it та вводять PIN-код для гри. Вони можуть грати, використовуючи свої справжні імена чи прізвища для анонімності. Вони також можуть вибрати назву команди, якщо хочуть працювати спільно. Програма відстежує прогрес геймерів після виконання кожного завдання

та визначає п'ятірку кращих гравців. Це додає елемент конкуренції, який додає до навчального процесу жвавості.

Отже, підсумовуючи, зазначимо, що комп'ютерні технології дозволяють ефективно вирішувати велику кількість завдань та застосовувати новітні педагогічні методики у відповідності до особистих можливостей студента.

Висновки і перспективи. Використання комп'ютерних технологій у вивченні іноземної мови стала ознакою сучасної системи вищої освіти. Доступність

можливостей мережі Інтернет значно прискорюють процес вивчення іноземної мови, посилюють зацікавленість у процесі навчання. Але, разом з тим, інформаційні технології не можуть зовсім замінити живого спілкування між викладачем та студентом, тому вони є тільки вагомим допоміжним засобом навчання. Разом з тим, використання комп'ютерних програм потребує подальшого розвитку з урахуванням науково обґрунтованих та практично перевірених методів сучасної педагогічної науки.

Список використаних джерел

1. Chen, I-Jung. Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning URL: <http://iteslj.org/Techniques/Chen-Games.html> (дата звернення: 30.08.2019)
2. Game Zone. веб-сайт. URL: <https://www.english-online.org.uk/games/gamezone2.htm> (дата звернення: 16.09.2019)
3. Вартанова И. И. К проблеме мотивации учебной деятельности. *Вестник МГУ Серия Психология*. 2000. №4. С. 33-41.
4. Владимиров Л. П. Новые информационные технологии в обучении иностранным языкам. URL: www.virtlab.ioso/method.htm# (дата звернення: 16.07.2019)
5. Еремін Ю. В. Методические аспекты использования компьютерной техники в обучении иностранному языку. URL: www.linguact.hyperlink/articles/eremin.html (дата звернення: 16.07.2019)
6. Калашник Д. М. Мультимедийные справочные комплекты в подготовке переводчика URL: www.linguact.hyperlink/articles/kalashnik.html (дата звернення: 16.08.2019)
7. Комарова Ю. А. О принципах обучения в интенсивном курсе иностранного языка для научных работников URL: linguact.hyperlink/articles/komarova.html (дата звернення: 16.08.2019)
8. Лазаренко С. В., Шамсидинов А. Використання сучасних засобів інформаційно-комунікативних технологій у процесі викладання іноземних мов у вищих навчальних закладах *Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія : Філологічна*. 2015. Вип. 52. С. 157-159.

References

1. Chen, I-Jung. Using Games to Promote Communicative Skills in Language

Learning Available at: <http://iteslj.org/Techniques/Chen-Games.html>

2. Game Zone. Available at: <https://www.english-online.org.uk/games/gamezone2.htm>

3. Vartanova, I. I. (2000) K probleme motivatsii uchebnoy deyatel'nosti [To the problem of motivation of educational activity]. *Vestnik MGU Seriya Psihologiya*, 4. 33 – 41.

4. Vladimirova, L. P. Novyye informatsionnyye tehnologii v obuchenii inostrannym yazykam. [New information technologies to study foreign languages] Available at: www.virtlab.ioso/method.htm

5. Eremin, Yu. V. Metodicheskie aspekty ispol'zovaniya kompyuternoy tehniki v obuchenii inostrannomu yazyku. [Methodical aspects of computer techniques usage when teaching a foreign language] Available at: www.linguact.hyperlink/articles/eremin.html

6. Kalashnik, D. M. Multimediynye spravochnye komplekty v podgotovke perevodchika [Multimedia reference sets when training a translator] Available at: www.linguact.hyperlink/articles/kalashnik.html

7. Komarova, Yu. A. O printsipah obucheniya v intensivnom kurse inostrannogo yazyka dlya nauchnykh rabotnikov [To the principles of education in the foreign language intensive course for researchers] Available at: linguact.hyperlink/articles/komarova.html

8. Lazarenko, S. V., Shamsitdinov, A. (2015). Vikoristannya suchasnykh zasobiv informatsiyno-komunikativnykh tehnologiy u protsesi vikladannya inozemnykh mov u vischih navchalnykh zakladakh [Usage of modern information and communication methods in the process of teaching a foreign language in higher educational establishments] *Naukovi zapiski Natsionalnogo universitetu "Ostrozka akademiya". Seriya : Filologichna*, 52, 157-159.

TEACHING ENGLISH TO NON-LANGUAGE FACULTY STUDENTS USING INTERACTIVE TECHNOLOGIES

N. V. Yaremenko

Abstract. *Perfect knowledge of foreign languages becomes a necessary condition for employment of future specialists, which is associated with constant global integration. Therefore, after graduating from universities, students must speak the language at the B2 level, which is quite a difficult task with a short number of hours devoted to the study of the discipline. One of the means of improving the process of training future specialists in free economic education teachers see in the use of information technology, which allows to modernize traditional methods, significantly expand the educational process, create conditions conducive to independent, exploratory, research activities, increase students' professional interest.*

Results. *As you know, modern pedagogical technologies, the introduction of the latest information technologies, Internet resources can significantly improve the quality of learning and mastering the necessary skills and abilities. Foreign language teachers are united in the fact that the use of interactive technologies during the educational process not only allows to implement a personality-oriented approach to learning, but also provides individualization and differentiation depending on the level of knowledge and skills of the student, his personal qualities.*

It was found that with the help of interactive technologies it is possible to improve such components of the educational process as: sharing of information-methodical and initial materials, organization and testing of students' independent work, system of assessment and testing of students' knowledge, increasing motivation to learn language. Here are some examples of effective games that help to increase student motivation, namely: "Chain Word", "Sink or Swim", "Noun Attack". It is established that the use of information technology significantly accelerates the process of learning a foreign language, increases interest in the learning process.

Conclusion. *The use of computer technologies in foreign language learning has become a hallmark of the modern higher education system. The availability of Internet opportunities significantly accelerates the process of learning a foreign language, increases interest in the learning process. But, at the same time, information technology cannot completely replace live communication between teacher and student, so they are only an important learning tool.*

Keywords: *information technologies, English, game, students.*