

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет української й іноземної філології та журналістики
Кафедра англійської мови та методики її викладання**

**ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ЛІЦЕЇ**

Кваліфікаційна робота

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконала: студентка 2 курсу 09-251М групи
Спеціальності 014.02 Середня освіта (Мова і
література (англійська))
Освітньо-професійної програми «Середня
освіта (Мова і література (англійська))»
Чекамова Каріна Сергіївна

Керівниця кандидатка філологічних наук,
доцентка Поторій Наталія Володимирівна
Рецензентка вчителька англійської мови
академічного ліцея ім. О. Мішукова ХМР
при ХДУ, кандидатка педагогічних наук,
доцентка Кострубіна Ольга Валеріївна

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Інтерактивне навчання як основа новітнього освітнього процесу	8
1.1. Суть інтерактивного навчання.....	8
1.2. Інтерактивне навчання як засіб підвищення мотивації учасників освітнього процесу.....	14
РОЗДІЛ 2. Інтерактивний підхід при вивченні мови. Класифікація інтерактивних вправ	23
2.1. Інтерактивний підхід до навчання писемного мовлення.....	23
2.2. Навчання усного мовлення через інтерактивні методи.....	30
2.3. Інтерактивні вправи для введення учнів в мовленнєве середовище.....	38
2.4. Класифікація інтерактивних вправ за темами у 9 класі.....	44
ВИСНОВКИ	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	56
ДОДАТКИ	61

ВСТУП

Стрімкий розвиток суспільства висуває нові вимоги до освіти, де головною вимогою є підготовка активних, самостійних творчих людей, спроможних критично мислити, швидко адаптуватися до змінюваного світу. Ці риси особистості стають найважливішими на сучасному етапі історичного розвитку, а їх формування потребує реалізації нових підходів до процесу навчання, так як школа має забезпечити самовизначення кожного учня та створити умови для їх самореалізації.

Зміни сьогодення корегують мету та призначення сучасного освітнього процесу. У таких умовах класична та традиційна організація навчання відступає на другий план разом з сухою передачею знань від учителя до учнів, на її зміну приходить реформа освіти.

Прийняття рамкового Закону України «Про Освіту» забезпечило можливість проведення значних реформ вітчизняної освіти [24]. Згідно закону, ключова ціль освіти – «всебічний розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, її талантів, інтелектуальних, творчих і фізичних здібностей, формування цінностей і необхідних для успішної самореалізації компетентностей, виховання відповідальних громадян, які здатні до свідомого суспільного вибору та спрямування своєї діяльності на користь іншим людям і суспільству, збагачення на цій основі інтелектуального, економічного, творчого, культурного потенціалу Українського народу, підвищення освітнього рівня громадян задля забезпечення сталого розвитку України та її європейського вибору» [27].

Отже, основною метою реформи освіти в Україні є відмова від застарілого стилю викладання, що характеризується насамперед авторитарністю, та впровадження більш демократичного, гуманістичного стилю, основними рисами якого є дитиноцентризм, використання прийомів та методів навчання, які сприятимуть

всебічному розвитку особистості та її творчих здібностей, враховуючи індивідуальні особливості цієї особистості. Це служить гарантією самоцінності знань, розвиває уміння отримувати та обробляти інформацію з багатьох джерел, а також повноцінно використовувати її для власного розвитку.

Отже, щонайперше потрібно зацікавити навчальною темою учасників освітнього процесу та «затягнути» тих, хто відстає, у вивчення нового матеріалу, у такий спосіб перетворити пасивних спостерігачів на активних учасників заняття. У цьому викладачеві допоможе використання активних форм роботи, які будуються на інтерактивних методах, тоді виникне зв'язок як між учителем та учнями, так і між самими учнями.

Актуальність роботи визначається її відповідністю сучасності та зумовлена загальним спрямуванням розвитку освіти. Інтерактивні методи навчання на сьогодні є передовим способом роботи викладача в аудиторії, тренера в групі та педагога в будь-якому освітньому закладі. В основі інтерактивних методів навчання, на відміну від традиційних, лежить безперервна взаємодія учасників освітнього процесу між собою та з учителем. Такий підхід дозволяє активізувати навчання та зробити його захоплюючим для учнів.

Значна кількість закордонних та українських дослідників в царинах педагогіки та психології звертала увагу на застосування інтерактивних методів у процесі освіти. Перші спроби використання інтерактивних методів робилися ще на початку 20-тих років ХХ ст., у зв'язку з початком докорінних реформ в системі освіти. Згідно з Г. Сиротенком, ще А. Рівін (1918 р.) згадує у своїх дослідженнях про використання в українських школах певних методів, що можна характеризувати як інтерактивні, проте їх впровадження не було належно забезпечене методичним матеріалом, також їм бракувало теоретичного обґрунтування та практичної перевірки. Такі педагоги, як:

В. Сухомлинський, Ш. Амонашвілі, В. Шаталов, Є. Ільїн, С. Лисенкова та інші, забезпечували подальший розвиток особливостей інтерактивного методу навчання. З розвитком сучасних психолого-педагогічних наук слід звернути особливу увагу на такі напрямки досліджень, як поняття «інноваційні процеси» у психолого-педагогічній науці (І. Лернер, С. Литвин, В. Беспалько, С. Гончаренко), освітні технології (Р. Гуревич, Г. Сиротенко, С. Сисоєва) та інтерактивні технології навчання (О. Пометун). Крім того, низка таких учених, як: Л. Малинович, С. Єрмоленкова, Л. Мацько тощо, також застосовують у своїх дослідженнях новітні інноваційні освітні концепції. Дослідженням розробки теоретичних та практичних засад забезпечення належних психологічних та педагогічних умов, що сприятимуть удосконаленню навчального процесу, займаються В. Гузеєв, А. Гіну О. Пометун, Л. Пироженко, А. Фасоль [18].

Зв'язок роботи з науковими програмами. Роботу виконано в межах науково-дослідної теми кафедри англійської мови та методики її викладання «Пріоритетні тенденції розвитку методики викладання іноземних мов у середніх та вищих навчальних закладах». Державний реєстраційний номер 0117U006791.

Мета дослідження полягає у виявленні значення інтерактивних методів навчання та наскільки вони відповідають сучасним вимогам освітнього процесу, наскільки вмотивоване їх використання на уроках англійської мови в ліцеї.

Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких **завдань**:

- 1) визначити суть поняття «інтерактивні методи навчання»;
- 2) уточнити специфіку інтерактивного навчання як засобу підвищення мотивації учасників освітнього процесу;
- 3) запропонувати інтерактивні вправи для навчання усного та писемного мовлення в ліцеї;

4) визначити специфіку реалізації інтерактивних вправ при введенні учасників освітнього процесу в мовленнєве середовище на уроках англійської мови;

5) зробити класифікацію інтерактивних вправ за темами для 9 класу.

Об'єктом дослідження постає освітній процес навчання англійської мови в ліцеї.

Предметом вивчення виступає інтерактивна методика навчання англійської мови в ліцеї.

Методи дослідження, які були використані при написанні дипломної роботи:

- методи аналізу і синтезу при доборі інформації;
- описовий (описали інтерактивні вправи);
- метод експерименту (дізналися на практиці у ліцеї, чи підходять зазначені вправи, ігри та форми роботи старшій ланці навчання);
- метод спостереження (спостерігали за настроєм, поведінкою та вмотивованістю ліцеїстів при використанні деяких форм).

Наукова новизна одержаних результатів визначається у розробці інтерактивних вправ для навчання англійської мови в ліцеї.

Практичне значення роботи полягає в тому, що результати дослідження можуть бути використані у курсі «Методика викладання англійської мови», а також зумовлене можливістю використання поданих інтерактивних методів навчання на уроках англійської мови.

Апробація кваліфікаційної роботи була здійснена під час виступів з доповідями на засіданнях кафедри англійської мови та методики її викладання (протокол №5). Окремі положення кваліфікаційної роботи було висвітлено у наукових публікаціях «Магістерські студії» та на міжнародних науково-практичних конференціях «Science Education:

Problems, Prospects and Innovation» та «Priority Directions of Science and Technology Development».

Публікації:

1. Стаття «Інтерактивні вправи для введення учнів у мовленнєве середовище на уроках англійської мови» представлена до публікації в альманасі «Магістерські студії» Херсонського державного університету.

2. Стаття «Інтерактивний підхід до навчання писемного мовлення англійської мови» представлена до публікації в збірнику II Міжнародної науково-практичної конференції «Science Education: Problems, Prospects and Innovation» (Кіото, Японія, 4-6 листопада 2020 р.)

3. Тези «Навчання усного мовлення англійської мови через інтерактивні методи» представлені до публікації в збірнику III Міжнародної науково-практичної конференції «Priority Directions of Science and Technology Development» (Київ, Україна, 24-25 листопада 2020 р.)

Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ ЯК ОСНОВА НОВІТНЬОГО ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

1.1. Суть інтерактивного навчання

На сьогодні інтерактивні навчальні технології розвиваються досить стрімко. Для того, щоб більш детально з'ясувати сутність інтерактивних навчальних технологій, потрібно глибоке порівняння з традиційними підходами до навчання.

Ще в минулому столітті Я. Голантом було описано три підходи до навчання, які використовуються і наразі. Ним виділено *активну й пасивну моделі*. Їх основні характеристики підпорядковані участі школярів у навчальній діяльності [5, с. 134].

Відомо, що термін «*пасивна*» є досить умовним, оскільки навчальна діяльність передбачає за учнем певну роль, яку він виконує під час засвоєння й передавання знань. Без цього втрачається будь-який ефект від навчання.

Пасивність – це не про відсутність діяльності, а лише про її відтворення, що визначається мізерним вкладом учня в навчання, відсутність будь-якого творчого підходу [6, с. 176].

Така систематизація зробила можливим вважати інтерактивне навчання як варіація активного, що має свою логіку та унікальність.

У такій характеристиці навчаної діяльності школяр виконує лише роль «об'єкта» навчання. Для цієї моделі характерно лише засвоєння й дублювання матеріалу, що передається вчителем або тестом навчального посібника. Властиві методи навчання: лекція – монолог, пояснення, читання, відтворювальне опитування учнів, демонстрування. Це передбачає відсутність творчої діяльності учнів [14, с. 2].

Активній моделі навчання властиве використання методів, що спрямовані на стимулювання творчої активності та самостійності школярів. Учень, перш за все, – «суб'єкт» навчальної діяльності, здатен до активного діалогу з однокласниками та вчителем, застосовує творчі здібності у виконанні поставлених завдань. Передбачені такі методи, як: самостійна робота, проблемні та творчі завдання (часто домашні), самостійна робота, запитання від учня до вчителя і навпаки, що сприяє розвитку творчого мислення [32, с. 54].

Слово «*інтерактивний*» означає здатний до діалогу. *Інтерактивне навчання* – це спеціальна форма організації навчальної діяльності, яка має конкретну, передбачену мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [14, с. 2].

Інтерактивне навчання – навчальний процес, що ґрунтується на принципах гуманізації, демократизації, диференціації та індивідуалізації, в центрі якого знаходиться цілеспрямована взаємодія вчителя з учнями та учнів між собою, які рівноправні на уроці [37, с. 45]. Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх учнів (співнавчання, взаємонавчання) [36, с. 5].

Основним принципом інтерактивного навчання є *принцип активної кооперації* учнів, що беруть участь у навчальному процесі. Згідно з цим принципом, учень і вчитель мають рівні права та рівноцінні функції в процесі навчання, беруть у ньому участь осмислено та здатні об'єктивно оцінювати рівень власних знань, умінь, мету та результат своїх дій. Це реалізується за допомогою таких методів та прийомів, як рольові ігри, взаємодія та співпраця учасників у вирішенні проблеми, змодельованої на основі певної життєвої ситуації, де розв'язання має ґрунтуватися на аналізі ситуації та відповідних обставин тощо [11, с. 75]. Як результат, учні безпосередньо засвоюють нові навички та вміння,

застосовуючи їх на практиці. Окрім того, це сприяє виробленню в учнів системи цінностей, в якій головне місце посідає повага до співрозмовника та його думки, критичне мислення та врівноважений, методичний підхід до вирішення проблем. Також, завдяки тому, що інтерактивне навчання передбачає перевагу демократичних стосунків між його учасниками над підходом, при якому одна ідея домінує над рештою, учитель отримує можливість стати повноцінним лідером колективу, на відміну від більш авторитарного його сприйняття учнями.

У інтерактивному навчанні важливою є взаємодія всіх учасників навчального процесу.

Мета інтерактивного навчання – створення сприятливих і комфортних для учнів умов навчання. Адаптивність є основною вимогою для цього, адже школяр повинен почувати слухність і результативність, інтерактивну досконалість. Усе перераховане робить навчальний процес продуктивним [14, с. 2].

Пріоритет інтерактивного навчання над традиційним:

- взаємозв'язок абсолютно всіх учнів у класі;
- виробляються навички роботи в команді;
- формування поважного відношення до опонента;
- учням випадає шанс висловлювати власну думку;
- формується «ситуація успіху»;
- засвоєння більш ґрунтовних знань за короткий проміжок часу ;
- виробляється навичка відноситись до опонента з терпінням;
- формування здатності до аргументування власної думки, знаходження альтернативного розв'язання поставленої задачі.

Отже, мета інтерактивного навчання полягає в тому, щоб учитель якісно передав знання та поважне ставлення до опонента. Провідні форми інтерактивного навчання – це, перш за все, робота дітей у мікрогрупах (4-6 осіб) і парах.

Ознаки інтерактивного навчання:

- двосторонній характер;
- сумісна робота учителя й учнів;
- вчитель – основний керівник процесу;
- особлива організація та різногранність форм навчання ;
- інформаційне недотягнення;
- нерозривність та згуртованість;
- стимул та зв'язок зі справжнім життям;
- виховання та розвиток особистості учнів одночасно з процесом

засвоєння нових знань.

Організація інтерактивної роботи передбачає використання дидактичних і рольових ігор, моделювання життєвих ситуацій, створення проблемних ситуацій [15, с. 82].

Сучасні реалії передбачають важливість викликати інтерес до теми уроку та трансформації пасивних учнів на активних. Для цього вчителем використовуються активні форми та методи навчання. Як ми вже з'ясували, активні форми навчання будуються на інтерактивних методах. Це можливо лише за умови існування взаємозв'язку слухачів у навчанні. Учитель повинен бути, перш за це, спостерігачем, направляючим в потрібне русло навчальний процес.

Значення слова «інтерактивний» можна знайти в англійській мові. Воно походить від слова «інтерактив». «Inter» – «взаємний», «act» – діяти. «Інтерактивний» – означає сприяти, взаємодіяти чи знаходитися в режимі бесіди, діалогу з будь-чим (комп'ютером), чи з будь-ким (людиною). Інтерактивне навчання – це, перш за все, навчання, яке ґрунтується на діалозі, під час якого виникає взаємозв'язок учителя й учня [15, с. 81].

Основна характеристика «Інтерактива»:

- це спеціальна форма пізнавальної діяльності;

- організація освітнього процесу така, що абсолютно всі школярі є стимульовані вчителем до пізнавального процесу, вони здатні самостійно та творчо виконувати поставлене завдання;

- доброзичливе оточення – форма кооперації та співпраці;

- заняття ґрунтується на різних формах роботи: індивідуальної, парної, групової;

- застосування досліджень, рольових ігор, роботи з документами, різними джерелами інформації, використання творчих завдань.

Одночасно можна розв'язати такі *задачі*:

- розвиток в учнів високого рівня комунікативних умінь і навичок;

- поява емпатії між опонентами;

- формування навичок і умінь роботи в команді, толерантності до думки опонента;

- інтерактивні методи та форми навчання сприяють заохоченню слухачів самостійно та творчо мислити, рефлексувати.

Те, що запам'ятовують люди, можна зобразити у вигляді *навчальної піраміди*:

- 5% – лекції;

- 10% – того, що читають;

- 20% – того, що бачать на власні очі;

- 50% – того, що слухають та бачать одночасно;

- 70% – того, що обговорюють і пишуть;

- 80% – того, що роблять практично власноруч;

- 90% – того, що роблять і обговорюють одночасно;

- 95% – того, чому навчають інших.

Ця піраміда повністю відображається в інтерактивному навчанні.

У ході навчання за допомогою діалогу учні набувають здатність мислити критично, продуктивно спілкуватися з іншими, обробки

інформації, участі в обговоренні. Для цього на заняттях організовується індивідуальна, парна і групова роботи, застосовуються дослідницькі проекти, рольові ігри, йде робота з документацією різними джерелами інформації [18].

Як постать, що відіграє важливу роль у процесі навчання, вчитель має вміти:

– заохочувати аудиторію до конструктивної дискусії та пошуку вирішення поставлених задач, а також створювати сприятливу цьому атмосферу. З-поміж різних прийомів та методів навчання обирати ті, що стимулюватимуть розвиток здібностей учнів до самоосвіти, критичного мислення, свідомої оцінки своїх здібностей та дій;

– застосовувати інноваційні освітні методики та ділитися досвідом їх використання з колегами, виступати авторитетом для аудиторії [10, с. 88].

– всебічно розвиватися професійно – удосконалювати здібності до спостереження, визначення нових проблем, створення оригінальних стратегій для їх вирішення, застосовуючи ті методи, які вчитель має в наявності і які довели свою ефективність [30, с. 169].

При застосуванні стратегії, що базується на методах інтерактивного навчання, роль та функції, які відіграє вчитель, зсуваються від традиційної моделі «викладач – головна фігура навчального процесу» в бік викладача як організатора, спостерігача та консультанта – вчитель лише контролює перебіг навчального процесу, спрямовує його в необхідне русло та виконує загальні організаційні функції – підготовка завдань до уроку, формулювання питань для групових дискусій, контроль за часом і перебігом виконання поставлених завдань, пояснення незрозумілих моментів, надання допомоги у разі ускладнень [22, с. 9].

Григорій Сиротенко узагальнив існуючі інтерактивні методи навчання, розподіливши їх на п'ять груп: кооперативне навчання, технологія роботи в парах або змінних групах («карусель», «діалог», «синтез думок», «навчаючи вчуся», «аналіз ситуацій», «ажурна пилка»); технології навчання у грі; дискусія («метод прес», «обери позицію», «ток-шоу»); метод проектів; тренінгові методи навчання («міні-лекція», «групова дискусія», «ігрова ситуація», «метод кейсів», «мозкова атака») тощо [28].

Класифікація активних методик:

– *вступні* – створюють необхідний настрій в колективі, знімають початкову напругу та встановлюють атмосферу невимушеності, довіри, відкритості та поваги;

– *основні (ключові)* – протягом них учні розв'язують центральну проблему уроку. До них входять дискусії, рольові ігри, «карусель», тематичні дослідження (*case study*), інтерактивні лекції тощо;

– *завершальні (підсумкові)* – наприклад, написання сенканів (п'ятирядкових віршів), що мають містити індивідуальний погляд учня на розглянуту проблему та її розв'язок, або вернісаж;

– *допоміжні (енерджайзери)* – спрямовані на полегшення переходу між етапами, зміни виду діяльності, зняття напруги з учнів.

Отже, користуючись вищенаведеними активними методиками, та дотримуючись порядку їх ужитку, вчитель отримує можливість урізноманітнити перебіг уроку, зацікавити учнів та підвищити їх ефективність.

1.2. Інтерактивне навчання як засіб підвищення мотивації учасників освітнього процесу

Одна з характерних рис іноземної мови як навчального предмета у ліцеї – відсутність в учнів усвідомлення корисності опанування мовою.

Це пов'язано з тим, що навіть у старших класах учні ще не вибрали остаточно свою майбутню професію, і, як наслідок, не впевнені, які уміння знадобляться їм в майбутньому, як фахівцям.

Інтерактивні методи належать до одних з найважливіших методів навчання, які вчитель має застосовувати з метою підвищення активності учнів та посилення мотивації до вивчення іноземної мови. Завдяки сучасним інформаційним технологіям, таким як онлайн-тести, актуальні та трендові відео, презентації, викладач може подавати навчальний матеріал у різні способи, щоб зацікавити та заохотити учнів та урізноманітнити завдання [7, с. 76].

Для успішного заохочення учнів учитель може користуватися такими *порадами*:

- один з найважливіших факторів, що сприяє успішному заохоченню учнів до активної участі в навчальному процесі – надання їм умов для прояву власної ініціативи при вирішенні завдань. Активні методи, що вимагають самостійної дослідницької діяльності, формують в учнів стійкий інтерес до навчання. При застосуванні цих методів, а також при складанні завдань та запитань необхідно брати до уваги інтереси та інтелектуальні потреби учнів;

- безперервна зацікавленість учнів має бути рушійною силою навчального процесу;

- не зупинятися на одному методі навчання, використовувати різні методи та прийоми, особливо ті, що мотивують та підбадьорюють учнів відчуттям колективного успіху, наприклад, виконуючи завдання, що будуть під силу кожному учню за рівнем їх навчання;

- організовувати роботу колективу учнів, що має на меті спільне рішення певної проблемної ситуації, а також сприятиме розвитку таких навичок, як взаємодопомога, взаємоперевірка, використання методу

«проб і помилок», застосовувати ігрові та змагальні елементи при організації групової роботи учнів [21, с. 77];

– викладати навчальний матеріал в нестандартній формі, що стимулюватиме зацікавленість учнів;

– слідкувати та контролювати досягнення учнів у навчанні. Не скупитися на відзнаку їхніх успіхів;

– не допускати утворення атмосфери напруженості та страху перед вчителем, особливо – не картати учня за помилки та невдачі, тим більше – перед колективом. Страх невдачі, до якого додається страх перед покаранням та страх відторгнення колективом, значно знижує мотивацію та вкрай негативно впливає на самооцінку учня і його подальше ставлення до навчального процесу. Важливо привчити учня до думки, що кожна невдача — це досвід, на якому теж можна навчатись і досягати успіху. Вчитель має бути для учня фігурою, до якої можна звернутися за порадою, а не особою, що нетерпляче ставиться до помилок;

– залучати учнів до участі в активностях, що безперервно сприятимуть всебічному розвитку якостей, пов'язаних з розвитком когнітивних здібностей: розвиток уваги, тренування всіх видів пам'яті та швидкості реакції, використовуючи засоби свого предмета;

– при кожній змозі розширювати кругозір учнів, інтегруючи свій предмет з іншими. Показувати учням, як пов'язуючи одну дисципліну з іншою, збагачуються знання та поглиблюється розуміння кожного з предметів, формується система знань про навколишній світ;

– заохочувати учнів до самостійності з метою розвитку їх віри в себе й у власні сили. Сприяти розвитку здатності до контролю ситуації та самоконтролю, віри у самовдосконалення (у здатність вчитися краще, ніж зараз), а також очікування успіхів в навчанні;

– прищеплювати учням звичку до рефлексії – заохочувати їх самих давати оцінку, як власній діяльності, так і діяльності інших членів колективу, оцінювати і результат роботи, і проблему, вирішення якої може потребувати різноманітні варіанти відповіді [34].

Проте не слід забувати, що не існує єдиної методики, що сприятиме зростанню ефективності навчального процесу незалежно від умов. Вчитель має належно вибирати найбільш відповідну методику, враховуючи умови, в яких проходить навчальний процес, рівень вмотивованості та активності учня, а також його вік.

Мотивація в навчанні є циклічною; даний процес раз за разом відбувається на вищому рівні кожного відрізка навчального процесу. Через це, викладач має застосовувати певні форми, з метою забезпечення виконання кожної стадії циклу мотивації в навчальному процесі. Основними *прийомами та методами заохочення*, так само, як і прискорення та поліпшення навчання, серед інших є:

- комунікативна атака;
- доведення та переконання;
- сугестія (навіювання);
- подолання перешкод;
- делегування;
- закріплення позитивного враження [33].

Отже, мотивація – це процес, що скеровує, урегульовує та активізує діяльність суб'єкта навчального процесу.

Для підвищення рівня мотивації учнів при інтерактивній формі навчання, вчитель може використовувати такі *комунікативні методики*, як:

- методи, що мають на меті стимулювання розумових здібностей, наприклад рольові ігри або ділові ігри, вирішення проблемних завдань тощо;

– методи, що ґрунтуються на змодельованій імітації реальної або уявної ситуації.

Використання зазначених методик сприяє засвоєнню учнями матеріалу, мотивуючи їх використовувати на практиці опановані раніше правила граматики та лексику.

Застосовуючи ці комунікативні методи, варто пам'ятати про увагу, що зосереджується на ролі та функції вчителя протягом цього процесу:

– учитель – це носій знань, що необхідні учням при опануванні нового матеріалу;

– у разі колективної роботи в невеликих творчих групах, вчитель виступає у ролі спостерігача, та надає консультації та допомогу в індивідуальному порядку;

– у разі колективної роботи учнів над певною ситуаційною вправою або проектом, вчитель виступає у ролі порадирика, який у разі потреби додатково роз'яснює зміст завдань та може надати певні рекомендації [33].

Вищенаведені приклади наявно ілюструють роль методів навчання як одного з ключових елементів навчально-виховного процесу. Саме від правильно підібраних вчителем методів комунікації, активних методик та інших методів великою мірою залежить як загальний розвиток учнів, так і те, наскільки якісно вони засвоюють предметні знання [13, с. 25].

Певні методи навчання є традиційними в українській системі освіти, а отже відомі та застосовуються усіма вчителями. Це, насамперед, такі методи, як виконання вправ і завдань, бесіда, розповідь, демонстрація навчальних матеріалів тощо.

Слід пам'ятати, що методи навчання не є сталими та можуть бути адаптовані. Результат взаємодії між вчителем та учнями може відрізнитися від поставленої мети. Тому, з огляду на взаємодію засобів, результату та мети, ключовим пунктом є аналіз пізнавальної активності

учнів, керування неї викладачем, а також використання й адаптація відповідних до мети й обставин методів навчання [33].

У такий спосіб для підвищення ефективності навчального процесу, інтелектуального розвитку учнів, оволодіння ними не тільки предметних, але й соціальних навичок, можна досягти завдяки сучасним технологіям, як-от: технології інтерактивного навчання [4, с. 56]. Застосовуючи ці технології, вчитель може перетворити традиційний шкільний урок на інтерактивний. Інтерактивне навчання сприяє всебічному розвитку школяра, особливо розвитку навичок взаємодії та кооперації з іншими людьми, а отже, готує учня його до ролі як члена громадянського суспільства та громадянина демократичної правової держави. Окрім того, методи інтерактивного навчання забезпечують практичну цінність засвоєних знань на відміну від матеріалу, відокремленого від сучасних реалій та суспільного досвіду.

Щоб бути певним у можливості утримання контролю над перебігом навчального процесу в умовах застосування інтерактивної моделі, вчитель повинен бути ретельно підготовленим, насамперед:

- продумати та вивчити увесь навчальний матеріал що планується застосовуватися – навіть додатковий, як-от: групові ситуаційні завдання, тексти різних стилів, зразки документів, приклади від носіїв мови;

- підготувати ретельний план заняття – насамперед час заняття має бути розписаний, розподілити ролі між учасниками, мати заготовленими питання, можливі відповіді на них та розроблені критерії оцінки ефективності заняття;

- добирати найбільш цікаві випадки, проблемі та теми для дискусій з метою заохочення учнів до вивчення;

- оголосити очікувані результати заняття та критерії оцінки роботи учнів;

– спланувати та мати в запасі декілька методів для привернення уваги учнів, встановлення робочої атмосфери та дисципліни, необхідної для нормального проведення заняття [33].

На відміну від традиційних уявлень, для реалізації мети процесу навчання – отриманих, засвоєних та осмислених стійких знань учнем, лише методів пояснення і демонстрації недостатньо. Процес навчання – це не просто механічне запам'ятовування та відтворення навчального матеріалу учнем; це процес, який потребує значних ресурсів, розумової роботи учня, і насамперед – його власної, вмотивованої та активної участі у ньому. Тільки завдяки інтерактивному навчанню, що надає учню можливість застосувати отримані раніше знання на практиці, можливе стійке та результативне засвоєння навчального матеріалу [23, с. 145].

В умовах використання інтерактивної форми організації навчального процесу випасти учневі з нього і в такий спосіб не брати в ньому участі неможливо – кожен член колективу або має власне індивідуальне завдання, або є членом групи, отже разом з іншими відповідає за якість виконання групового завдання [23, с. 146]. Саме це і є гарантією того, що здобуті в умовах інтерактивного навчання знання будуть не тільки завченою теорією, але і застосованими учнями на практиці. Окрім того, подібна групова діяльність формує в учнів позитивне ставлення до навчання, сприяє розвитку навичок роботи в колективі, зміцнює між собою учнівський колектив і забезпечує активність та вмотивованість учнів.

С. Сисоєва виділила наступні критерії ефективності інтерактивних технологій: критерій пізнавальної активності, мотивації, активної інформативності, активізації мислення, співпраці та результативності [29, с. 277-278].

Сучасні тенденції в освіті приділяють все більше уваги застосуванню технічних засобів в навчанні, особливо комп'ютерної

техніки. Використання сучасної техніки значно підвищує ефективність навчально-пізнавального процесу, насамперед завдяки інтерактивній природі взаємодії між учнем та комп'ютером. Технічні засоби допомагають значно урізноманітнити навчально-методичну роботу, надати їй більш динамічний та творчий характер. Окрім того, важливим фактором, що впливає на важливість технічних засобів в навчальному процесі, є їх наочність. Сучасна система освіти, слідом за традиційною, заснована на переважно вербальній передачі знань, і механічному запам'ятовуванню та осмисленню аудіоінформації, що може перевантажити роботу слухового аналізатора учня. У такий спосіб, візуальні канали майже не використовуються (окрім як для письма), і в учня виникає сенсорне голодування, що негативно впливає на його творчий потенціал та творчий характер навчального процесу в цілому [33]. При тому, в умовах збільшення нестачі навчального часу та стрімкого зростання інформаційних потоків, завдяки сучасному рівню розвитку техніки учень може за один і той самий термін засвоїти значно більший обсяг навчального матеріалу, якість якого, у свою чергу, значно підвищується внаслідок своєї наочності та інтерактивності. У такий спосіб «використання технічних засобів навчання у викладанні навчальних дисциплін дозволяє збільшити обсяг інформації, яку необхідно запам'ятати, приблизно на 35% і підняти ефективність занять на 20% [33], що свідчить про значне підвищення ефективності когнітивної діяльності учнів. Інтерактивність взаємодії між учнем та комп'ютером з одного боку підвищує рівень та обсяг роботи, яку учень може виконувати самостійно та в індивідуальному темпі, а з іншого боку надає широкі можливості для кооперації учнів та спільного планування діяльності, наприклад, у підготовці до групових занять або дискусій.

Отже, правильний вибір методів підвищення ефективності навчального процесу залежить від багатьох факторів, наприклад, умови, за яких навчальний процес відбувається, активність та вмотивованість

учнів тощо. Найбільш результативними та поширеними способами стимулювати ефективність навчального процесу є розвиток та вдосконалення комунікації між учителем та учнями, ретельний вибір найбільш відповідних методів навчання, застосування інтерактивних, кооперативних форм організації навчального процесу, та застосуванням сучасних технічних засобів, особливо технологій електронного навчання тощо.

Методи інтерктивного навчання змінюють роль вчителя від передавача інформації до організатора та координатора навчального процесу та дають можливість формувати важливі компетенції для особистості.

РОЗДІЛ 2

ІНТЕРАКТИВНИЙ ПІДХІД ПРИ ВИВЧЕННІ МОВИ. КЛАСИФІКАЦІЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ

2.1. Інтерактивний підхід до навчання писемного мовлення

Усне та писемне мовлення (говоріння та письмо) є складовими комунікативної компетенції. Комунікативна компетенція передбачає прості та складні вміння. До простих умінь відносять: вміння вербального (уміння говорити, слухати) і невербального спілкування (жести, міміка, погляд тощо), уміння розподіляти свою увагу, уміння сприймання та розуміння емоцій та почуттів партнера, уміння впевнено поводити себе перед аудиторією та уміння спілкуватися. До складних комунікативних умінь відносять: уміння встановлювати контакт з аудиторією, уміння втримати і перехопити ініціативу в спілкуванні [17].

Писемне мовлення – це цілеспрямоване та творче висловлення думки за допомогою письма. Головною метою навчання письма є формування в учнів письмової комунікативної компетенції, до якої входять: володіння графічними знаками, вміння правильно побудувати зміст і форму письмового мовлення відповідно до стилю, формування у тих, хто навчається, необхідних графічних автоматизмів, мовленнєвих навичок і умінь, автентичних уявлень про предметний зміст, розширення знань і кругозору, оволодіння культурою та інтелектуальною готовністю створювати креативний авторський текст [2].

Писемне мовлення є експресивним видом комунікації. Процес писемного мовлення починається з внутрішнього мовлення, з якого проходить підготовка та обґрунтування програми висловлювання, будується вірне граматичне оформлення висловлювань чи речень та угруповання їх в абзаци, відбувається відбір лексичних одиниць,

активно проходить тренування і покращення уяви та фантазії учнів [3, с. 62].

Повернення до проблеми навчання іншомовного писемного мовлення обумовлено збільшенням важливості ролі письмової форми спілкування на сучасному етапі в особистій, навчальній, професійній сферах діяльності. Навчання письма сприяє вдалій міжкультурній комунікації, розвитку логічно й аргументовано висловлювати думку, аналізувати, зіставляти та оцінювати деякі факти, події.

Інтерактивний підхід до навчання писемного мовлення – це організація взаємодії самостійної та групової навчальної діяльності учасників освітнього процесу, що спрямована на вдосконалення навичок індивідуального писемного мовлення учнів завдяки виконанню різних соціальних ролей (письменника, журналіста, редактора, читача, учителя тощо) під час освітнього процесу. Тому учень розвиває своє мовлення під час створення та перевірки своєї та чужої творчої роботи. Від обговорення та розробки ідеї написання до кінцевого варіанту твору ліцеїсти спілкуються та взаємодіють між собою, отже, таке навчання спрямоване на розв'язання проблемних завдань та запитань. Отож основним завданням навчання писемного мовлення в ліцеї є розвиток практичних навичок і вмінь, що дозволяють ефективно створювати письмові висловлювання необхідного обсягу і формату, відповідно до заданих параметрів, а також аналізувати й коригувати написаний текст для максимального його удосконалення [16, с. 5].

На практиці інтерактивні методи навчання більше реалізуються через навчання учнів усного мовлення, оскільки щодо навчання писемного мовлення існує менша кількість інтерактивних вправ. Адже вони побудовані на комунікації, а головною умовою писемного мовлення являється відсутність безпосереднього зв'язку між усіма учасниками освітнього процесу. Але не можна не відмітити, що хоч писемне мовлення має монологічний характер, воно є специфічною

формою спілкування, а отже, передбачає певну форму взаємодії [25, с. 3].

Головним завданням інтерактивного навчання писемного мовлення у старшій школі є формування і розвиток умінь обговорення, аналізу, взаємоперевірки і самооцінювання [16, с. 4]. Після проходження практики в ліцеї можна сказати, що учасники освітнього процесу зазвичай будують свої розповіді, спираючись на мовний досвід, а не на знання про побудову написання твору/листа, тому їм не завжди вдається упорядкувати текст відповідно до загальноприйнятих норм і правил. Дехто взагалі не робить вступу, а інші – зосереджуються виключно на ньому. Заключну частину висловлювання не пов'язують із його початком.

Характерною рисою організації освітнього процесу уроку англійської мови в ліцеї є розвиток комунікативної компетенції, яка пов'язана з підвищенням змістовності мовлення учнів як усного, так і писемного, та використання таких форм та методів роботи, які спонукають виражати власне ставлення до подій чи проблем, що розглядаються на уроці [1].

Інтерактивна методика навчання писемного мовлення англійської мови відбувається за наступними принципами:

1. Принцип активності

Усі учасники освітнього процесу залучені до участі в кожному етапі практиці письма та розвивають свої знання, вміння, навички. Завдяки інтерактивній технології навчання відбувається активна взаємодія між учнями, що дозволяє зменшити кількість помилок при написанні тексту.

2. Принцип розвитку особистості

Усі учасники освітнього процесу знаходяться в умовах для особистісного розвитку, розвитку активності, самостійності й творчості, де набувають соціальних навичок.

3. Принцип інтеграції

Цей принцип передбачає взаємозв'язок усіх видів діяльності (аудіювання, читання, говоріння) з писемним мовленням та зв'язок між цими видами діяльності [19, с. 48-52].

У методичній літературі розрізняють графічні та орфографічні навички і письмові мовленнєві вміння. Такі навички й уміння формуються за допомогою відповідних вправ. Отже, для навчання писемного мовлення використовують умовно-комунікативні і комунікативні вправи. [31, с. 4].

Умовно-комунікативні вправи використовуються для засвоєння мовного матеріалу у графічному оформленні, а також для автоматизації операцій, пов'язаних з письмовим викладом думок. У свою чергу, комунікативні вправи використовуються для формування навичок творчого письма.

До творчих вправ навчання писемного мовлення ми можемо віднести написання анотацій та рецензій на прочитаний твір чи переглянутий фільм, опис картини чи фото. Такі вправи на початкових етапах виконуються з опорою на малюнки, запитання чи початок речення, яке потрібно продовжити.

Навчаючись письма, учні повинні оволодіти вмінням складати план, тези до усного повідомлення, писати анотації та резюме прочитаного, складати реферат, а також робити письмові повідомлення в межах вимог до монологічного мовлення.

На сучасному етапі з розвитком інформаційних технологій ми можемо покращити чи відійти від стандартних вправ, як-от: *перепишіть і доповніть речення, дайте відповіді на запитання, виправте твердження, напишіть листа другу, складіть діалог, напишіть запрошення / скаргу / оголошення за зразком, опишіть персонажів* тощо. Адже з'явилися більш цікаві форми роботи покоління Z. Це такі вправи, як:

1) створення власного сайту / вікі-сторінки з наповненням, де будуть такі підрозділи, як: *my personality, about my hobby, about my education / work, my future* тощо;

2) створення інтелект-карт, інтерактивних публікацій, ігор, опитувальників, завдань, наприклад, для формування орфографічних навичок.

У цьому допоможуть наступні веб-ресурси:

1) *Live Worksheets* перетворює традиційні роздруковані завдання в інтерактивні вправи, які учні можуть робити онлайн та надсилати вчителю, а також після виконання вправи, одразу можна дізнатися результат. Такі завдання ідеально підходять для дистанційного навчання, але можна використовувати в якості поточного чи тематичного оцінювання учнів;

2) за допомогою сервісу *Wizer.me* також можна створити інтерактивні завдання, але тут більший вибір вправ (відкриті запитання, вікторина, текст з пропусками, завдання на співвіднесення, таблиця, сортування, можна додати місце для малювання, малюнок, аудіо, відео, посилання) і можна створити свій власний дизайн оформлення. Даний веб-ресурс нагадує поєднання Google форм та LearningApps;

3) онлайн-інструмент зворотного зв'язку *SeeSaw* – учень може робити не тільки знімки і посилати повідомлення, але і записати відеоповідомлення. Уся робота, яку виконують учні, одразу відправляється в додаток для вчителів, де вони можуть організувати персоніфіковану роботу, залишати свої коментарі та рекомендації.

4) *Edpuzzle* – додаток для створення відео з аудіо і текстом, питаннями і завданнями до них. Учитель може прослідкувати, чи переглядають учні відео, скільки разів переглядають і чи розуміють зміст. Так учні знайомляться із самонавчанням за допомогою інтерактивних відеоуроків, до яких можна легко додати власний

голосовий переказ та запитання. Можна використовувати відео з різних сайтів, а можна записувати та завантажувати власне відео [20].

5) *LearningApps* – при підготовці до уроку англійської мови на тему «*Gestures*» було створено гру *Body language* в *LearningApps*, де потрібно співвіднести зображення зі словом (*bow, beckon, wave, wink etc*), а в кінці уроку вивчену лексику закріпили відомою всім грою «Крокодил». Учень показує жест, а інші мають сказати, що він робе, наприклад, *He is nodding his head*.

Отже, сучасні технології можуть забезпечити вчителям та учням, викладачам та студентам доступ до спеціалізованих матеріалів поза підручниками, дати можливість працювати в різних форматах, підтримувати нові способи навчання, орієнтовані на учнів як активних учасників.

Серед інтерактивних вправ без використання інформаційно-комунікаційних технологій варто зазначити:

1) *Find the Difference*

Мета: перевірити правильність вживання ступенів порівняння прикметників

Тип: репродуктивна, некомунікативна

Режим виконання: письмово

Інструкція: Демонструємо два майже однакових зображення і просимо учнів знайти різницю, пояснивши відмінності

Приклад: показуємо дві картинки різних порід собак, учень має відповісти: *This dog is longer than that dog*. Також можна порівнювати стилі будівель, рослин, тварин, регіони, інтер'єри, меблі тощо.

2) різні види інтерактивних диктантів: парні, групові, з пропусками, з обміном інформації. Один з прикладів такого диктанту полягає в наступному: клас ділиться на 2 групи, з кожної групи обирається 1 учень – «диктувальник», текст диктанту розташовуємо на

однаковій відстані від обох груп. Завдання: записати текст по фразі чи реченню, яке буде говорити «диктувальник»;

3) груповий твір є добрим прикладом діяльності, коли аудиторія стає майстернею, а учнів просять працювати невеликими групами над конкретним завданням. Взаємодія групи та внесок кожного учасника є колективною творчістю, адже у цій справі кожен по черзі має сказати речення, щоб у кінці вийшла історія.

4) креативне письмо (*free-writing*) передбачає самовираження автора, свободу творчості та політ думок і фантазії. Головними завданнями для автора є показ власного бачення світу, нестандартного мислення; писати протягом 20 хв, навіть якщо думки закінчилися, незважаючи на пунктуацію, граматику, орфографію. Креативне письмо допомагає проаналізувати себе та знання лексики і граматичних конструкцій. Також зазвичай використовуються вербальні й невербальні опори (звуки, пісні, вірші, малюнки тощо).

5) завдання з письмової перевірки передбачає допомогу учням у виконанні письмового завдання, заохочуйте їх обмінюватися проектами з партнером. Партнер читає есе і пише відповідь із трьох абзаців: перший абзац описує сильні сторони есе, другий абзац – проблеми есе, а третій абзац – приклади того, на чому партнер зосередився б у процесі написання, якби це було його есе. Учні можуть багато чому навчитися один у одного.

Отже, інтерактивне навчання сприяє досягненню деяких основних цілей навчання англійської мови в старшій школі – розвитку вмінь висловлювати думки англійською мовою як в усній, так і письмовій формі, та формування комунікативної компетенції. Різноманітність інтерактивних методів навчання писемного мовлення забезпечують можливість вибору вправ для вчителя у підготовці уроків та створення сприятливих умов освітнього процесу учням.

2.2. Навчання усного мовлення через інтерактивні методи

У сучасних методах викладання іноземних мов усне мовлення розглядається, з одного боку, як мета, з іншого, як інструмент навчання [12, с. 5]. Навчальна програма не лише вказує короткий зміст процесу навчання усного мовлення на кожному етапі, але також наводяться приблизні параметри навичок аудіювання учнів, які говорять у формах діалогічного та монологічного мовлення на кожному етапі. Спроби встановити вимоги до вторинних мовленнєвих навичок, особливо коли вони формуються на основі узагальнення позитивного педагогічного досвіду, заслуговують не тільки для гідного схвалення, але і для розумного їх впровадження в навчальний процес, оскільки подібний підхід робить можливим здійснення ефективного контролю, формування у свідомості учнів відповідних мовленнєвих навичок та конкретизує вимоги до нормативного знання іноземної мови на кожному етапі навчання.

Методологічно важливим є те, щоб аудіювання і говоріння були в органічних відносинах та щоб це сприяло взаємному розвитку у процесі навчання. Для того, щоб навчитися розуміти мову, учень повинен говорити, а за тим, як буде зрозуміле сказане, можна судити його розуміння.

Такі форми роботи, як: індивідуальна, групова, колективна – мають бути передбачені у навчальному процесі інтерактивного підходу, адже використання різних форм роботи сприяє досягненню високих результатів, а також стимулює учнів до роботи, розвиває їх самостійність та творчість.

Усне мовлення – це вид мовленнєвої діяльності, за якого відбувається словесне спілкування у звуковій формі та розуміння сприйнятого на слух мовлення.

Метою навчання усного мовлення є вміння висловлювати свої думки за допомогою спілкування та вдосконалення комунікативної

компетенції учнів, оскільки у такий спосіб вони можуть виразити себе, а також навчитися слідувати соціальним та культурним правилам, відповідним кожній комунікативній ситуації.

Сучасні інформаційно-комунікаційні технології можуть бути яскравим доповненням до традиційних методів навчання, їх використовують для того, щоб створити живу атмосферу в класі [8, с. 78].

Виходячи з класифікації та видів інтерактивних методів, можемо розділити інтерактивні вправи на такі категорії: індивідуальні, парні та групові інтерактивні вправи.

1. Індивідуальні інтерактивні вправи

Target

Мета: перевірити знання з теми

Тип: рецептивно-репродуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: для цієї гри нам потрібне обладнання для гри в дартс або ще можна намалювати на дошці три кола всередині один одного і взяти липку кульку. Учні підходять по одному вчитель ставить їм запитання, а якщо вони відповідають, то можуть кинути кульку в мішень і побачити, хто скільки набрав балів. У кінці гри бали підраховуються.

Приклад:

1. How many countries does the UK consist of? (4 countries).
2. Where does the monarch of the UK live? (Buckingham Palace).
3. What is the highest mountain of Great Britain? (Ben Nevis)
4. What is the symbol of England? (a red rose)
5. What kind of weather is the most common in GB? (Rainy)

Guess the Rule

Мета: розвинути мислення. логіку

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: Один учень виходить з класу, інші частина класу вигадують правило. Після того, як всі зрозуміли правило, учень повертається назад. Його мета – ставити закриті запитання, відповідь на які може бути *так* або *ні*, та вгадати правило. Інші учні повинні відповісти згідно з правилами незалежно від питання.

Приклад: учень заходить до класу і ставить запитання:

- *Is today Thursday?*

- *Do we speak English?*

- *Is this English book?*

Правила можуть бути такими: *people with glasses say YES, people without say only NO. Elbows on the desk say YES, elbows off the desk say only NO. Boys say YES, girls say NO. If you smile you say YES, if you frown you say NO.*

Кубування

Мета: розвинути мислення

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: суть полягає в розгляді якогось предмета із шести точок зору: учень кидає кубик і виконує завдання на одному з його ребер (опишіть його, порівняйте його, засоціюйте його, проаналізуйте його, застосуйте його, обговоріть [9, с. 65])

Приклад: предмет *shopping centre*. Учень 1 кидає кубик, йому випадає – опишіть його: *it's a large building or a group of buildings containing a lot of different stores*, учень 2 – порівняйте його: *shopping centre is bigger than clothes store*.

2. *Парні інтерактивні вправи*

What's my problem?

Мета: активізувати пасивний словниковий запас і закріпити вивчену лексику

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: на аркушах паперу пишуться життєві проблеми, які пов'язані з навчанням, роботою, здоров'ям, сім'єю, стосунками, потім вони кріпляться на спину або на лоба. Учень має запитувати свого партнера, куди звернутися, щоб розв'язати цю проблему, чи що йому потрібно зробити для цього, і на основі цього зрозуміти свою проблему

Приклад: в учня стікер з проблемою *toothache*, тому він може ставити такі питання: *Do I need to talk to my parents about this? Teachers? Do I need to retake the exam? Do I need to go to the hospital? Do I need to see a dentist / surgeon / ophthalmologist?*

Philosophical Questions

Мета: розвинути критичне мислення

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: розділяємо клас на пари. Диктуємо 5 неоднозначних запитань кожній парі, по черзі кожному. Мета – відповісти на ці запитання якомога креативніше та смішніше

Приклад:

- *What happens after death?*

- *We go to an afterlife KFC and have to forever wait in line to order our fried chicken.*

Інші запитання: *Why are we on Earth? Why is the sky blue? Why haven't we met aliens yet? What happens after death? Why are fruits sweet? What is love? What makes a great person?*

Крім того, учні в кінці можуть проголосувати за шкалою креативності 1-3 за кожну відповідь і виграти найбільшу кількість балів.

Wisdom from another

Мета: навчитися аналізувати роботу один одного

Тип: рецептивно-продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: після індивідуального мозкового штурму або творчої діяльності об'єднайте учнів у пари, щоб вони поділитися своїми результатами. Тоді запитайте тих, хто визнав роботу свого партнера цікавою чи зразковою. Ліцеїсти часто більше охоче діляться роботою однокласників публічно, ніж їх роботою. Звичайно, ви завжди можете заохотити ділитися й їхніми власними результатами

Приклад: *I reckon Anna's essay is exciting. She uses many different idioms to describe the event and some interesting stories from her life. However, she has spelling mistakes when writing some words.*

Optimist/Pessimist

Мета: розвинути критичне мислення, навчитися не боятися висловлювати свою думку

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: Парами студенти приймають протилежні сторони тематичного дослідження чи теми та висловлюють їх кожен у своєму стилі

Приклад: тема: Cinema

Optimist: *Going to the movies is one way to relax and get out of the house. It has its own atmosphere. It is especially cool to watch movies in 3D.*

Pessimist: *I think watching a movie at home is cheaper and more convenient. You can lie in your pajamas under the covers, pause the movie if necessary. If you see a film at the cinema, you can face different facts that distract your attention.*

Two lines

Мета: засвоїти вживання в мовленні граматичної конструкції

Тип: репродуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: Для цієї вправи просимо стати учнів у дві лінії обличчям один до одного, перед цим обговоривши запитання, які вони будуть ставити один одному. Наприклад, з новим виразом чи словосполученням або ж новою граматичною конструкцією. Краще, щоб запитань було три-чотири, і в ході цієї вправи одна лінія ставить запитання іншій, а друга лінія відповідає на ці запитання, потім пари змінюються за годинниковою стрілкою. Гра продовжується до тих пір, доки перші пари не зустрінуться знову

Приклад:

- What did you use to do as a child?

- I used to cry.

- When did you use to get up?

- I used to get up at 6:30.

- How much did you use to weigh?

- I used to weigh 30 kilograms.

Дана вправа добре тренує вивчення граматичного матеріалу, а саме вивчення часів англійської мови при ставленні запитань та відповідях на них. У такий спосіб тренуємося утворювати стверджувальні, заперечні та питальні речення певного часу.

3. Групові інтерактивні вправи

Підліткам подобається бути зі своїми однолітками, і вони іноді не можуть дочекатися, поки закінчиться урок, щоби розважитися з однокласниками. Із цієї причини середовище для вивчення мови з великою кількістю соціальної взаємодії є набагато сприятливішим для навчання, ніж таке, де практично немає взаємодії. Це означає, що важливо створити якомога більше простору для автентичного спілкування на уроках і завжди розглядати групову роботу як корисний складник діяльності з мовної практики. Як додатковий зиск від спільної, інтерактивної групової роботи ви отримуєте підхід, орієнтований на учнів, у якому вчитель виконує роль фасилітатора, а не вчителя, і це сприяє залученню учнів та вивченню мови.

Hot Seat

Мета: розвинути логіку та мислення

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: школярів розділяємо на дві команди, кожна команда обирає одного учня, який сідає обличчям до класу і спиною до дошки, адже на дошці записана певна лексика для кожної команди. Учні мають по одному сісти на *Hot Seat* і допомогти відгадати слово на дошці за допомогою опису. Переможцем стає та команда, яка відгадала більше слів за відведений час

Приклад: список слів:

Дана вправа на уроках англійської мови користується величезною популярністю серед учнів та допомагає розвинути навички говоріння та швидше запам'ятовувати лексику.

Roll a Random Association

Мета: розвинути критичне мислення

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: розділяємо клас на дві групи, просимо, щоб кожен учень склав список із шести випадкових пронумерованих слів від одного до шести. Далі групі дається гральний кубик, усі учні по черзі кидають його, потім створюють історію з усіх отриманих слів. Після групи представляють свої історії перед рештою класу й обирають кращу. Або можна пограти у другий варіант цієї вправи, розділивши учнів на пари. Двоє ліцеїстів кидають гральний кубик і вступають в дуель

Приклад: перший учень кинув 4, а 4 – це *pizza* у списку, а у другого випало 5, *car*, у третього – 3, *child*. Тепер кожному потрібно придумати речення чи історію, що включає ці 3 слова, наприклад, *I have never eaten pizza in the car when I was a child*.

Basket-method

Цей метод навчання є одним із видів рольової гри та заснований на імітації роботи та характеру людей певного виду діяльності та професії. Учні представляються ситуація або роль, яку вони повинні зіграти, та матеріали, які повинні бути використаними у цій справі. Учень виконує запропоновані дії, далі проводиться остаточна бесіда, в якій студент обґрунтовує та аналізує свої дії, а також оцінює особисте задоволення результатом. Вчитель проводить діагностику почутої інформації, отриманої від учнів, пропонує альтернативне рішення, висвітлює упущені можливості, прогнозує результати рішень та дає рекомендації на майбутнє.

Наприклад, учень, який грає роль шкільного вчителя, проводить урок. Кожен «учень» діє відповідно до своєї ролі, невідомої для «вчителя»: він / вона може раптово поставити питання про «урок», кричати зі свого місця, просити у сусіда лінійку і т. д. У сценарій також можуть бути включені батьки, інші вчителі, директор, електрик тощо. Таким чином, учень, який проводить урок, повинен швидко і адекватно реагувати на те, що відбувається, але в і в кінці гри вчитель та всі інші учні дають свої оцінки тому, що вони бачили на «уроці» [40].

Debate

Одним з найкращих способів практики навичок говоріння є *дебати*. Дебати – це структурований та спеціально організований публічний обмін думками, дискусія між двома сторонами на актуальну тему. Дві найважливіші характеристики дискусії, які відрізняють її від суперечки, – це публічність (присутність аудиторії) та аргументація. Розглядаючи проблему дискусії, кожна зі сторін, виступаючи проти думки співрозмовника, аргументує свою позицію. Дебати є важливим інструментом розвитку критичного мислення та міркувань, оскільки вони сприяють розвитку критичного мислення на основі вивчення аргументів, проведення досліджень, збору інформації, аналізу, оцінки аргументів, вивчення припущень та міжособистісного спілкування [38].

Дебати як інтерактивний метод навчання також формують здатність уважно слухати контраргументи, ставати питання та аналізувати відповіді. У ході дебатів передбачають поділ учасників на основних доповідачів та громадськість. Найголовнішим у застосуванні цього інтерактивного методу навчання є розподіл учасників на дві команди – сторона пропозиції та опозиції. Цей розділ повинен бути чітким, що відбивається у формулюванні тези, він повинен бути зрозумілим (краще провокаційним). Дебати – це чудовий тренінг для публічних виступів; учасники вивчають принципи побудови виступів, прийомів та відповідного використання невербальної комунікації [38]. Дебати допомагають у навчанні, невеликий досвід дебатів негайно допоможе почуватися впевненіше в будь-якій аудиторії, швидко орієнтуватися в будь-якій темі, правильно ставити питання, розвиває комунікативні вміння.

Отже, проаналізувавши вищезгадані інтерактивні методи навчання на уроках англійської мови, можна зробити висновок, що такі вправи дають можливість більше взаємодіяти учителям з учнями та учневі з учнями, розвивати навички аудіювання, говоріння, письма, а також поповнювати та розширювати свій словниковий запас, краще та швидше запам'ятовувати інформацію, що вивчається.

2.3. Інтерактивні вправи для введення учнів в мовленнєве середовище

Інтерактивна форма навчальної роботи співвідноситься із комунікативно-діяльнісним підходом до оволодіння іноземною мовою, який домінує у практиці сучасної школи. Відповідно до концепції навчання іноземної мови передбачається соціальна взаємодія учнів як міжособистісна комунікація, важливою характеристикою якої є здатність одного зі співрозмовників приймати роль іншого як партнера у спілкуванні і відповідно інтерпретувати ситуацію,

визначаючи власні дії. У практиці навчання іноземних мов інтерактивне навчання можна асоціювати з розвитком критичного мислення як конструктивної інтелектуальної діяльності школярів під час організації та здійснення мовленнєвої взаємодії [26, с. 29].

У свою чергу мовленнєва зарядка (*warm-up*) є одним із найважливіших етапів року іноземної мови. Перші хвилини уроку часто є дуже важкими для вчителя, тому що треба задати тон усього уроку, створити певну атмосферу і налаштувати учнів на творчу працю. Предметом мовлення є думки мовця, продуктом мовлення є висловлювання, а результатом – реакція слухача [39, с. 420].

За допомогою мовленнєвої зарядки досягаються такі цілі на уроці англійської мови:

- активізувати увагу учнів до теми уроку;
- повторити матеріал, який вивчали раніше;
- поповнити лексичний запас новими словами;
- дати змогу учням використати загальні знання;
- розговорити учнів;
- залучити до роботи учнів усього класу.

Різноманітність видів мовленнєвої зарядки роблять початок уроку незвичним та цікавим. Причому кожного разу можна обирати нову форму роботи, у такий спосіб постійно утримуючи увагу та мотивацію учнів. На цьому етапі уроку вчитель може використати прийом гри, бесіду, малюнки, за якими потім практикувати монологічне чи діалогічне мовлення, розділити клас на групи чи пари, вивчити короткі вірші або пісні, щоб допомогти учасникам освітнього процесу вільно спілкуватися та вживати іноземну мову у житті без стресу.

У навчанні іноземних мов інтерактивні методи навчання можна розглядати як творчі види діяльності, що дозволяють створювати ситуації мовленнєвої взаємодії, сприяють удосконаленню

комунікативного досвіду учнів. Творчі комунікативні завдання можуть виконуватись у різних формах, зокрема індивідуально та колективно (парна, групова робота). Найбільш повно це виявляється під час проведення рольових тематичних ігор, проектної роботи, у процесі вирішення навчальних мовленнєвих ситуацій, змістом яких передбачається монологічне, діалогічне й полілогічне спілкування учасників навчального процесу [26, с. 31].

Крім звичайної застарілої бесіди за вивченою темою на початку уроку, можна використати такі інтерактивні вправи як *warm-up* для введення в іншомовне мовленнєве середовище:

1. *Name three things in 5 second*

Мета: розвинути швидке мислення

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: ставимо таймер на 5 секунд і просимо учня назвати, наприклад, 3 речі, які можна купити в магазині чи 3 речі, які потрібно зробити зранку

Приклад:

Учитель: Name 3 things you can buy in the butcher's.

Учень: Beef, lamb, ham.

2. *True confessions*

Мета: навчитися ставити запитання

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: до уроку чи швидко на початку уроку кожен повинен придумати 2-3 факти про себе, але 1 факт буде невірним і 1-2 – правдивим. Задача класу зрозуміти, що правда, а що брехня, задаючи навідні питання і намагаючись розпізнати обманюють вас чи ні

Приклад:

1) I went to school, when I was 5.

- When is your birthday?

- How old are you?

2) I can't sing.

- Did you sing at school concerts?

- Do you like karaoke?

3) I like to dance.

- Have you performed in dance competitions?

3. *Pour it out*

Мета: розвинути критичне мислення та логіку, навчитися ставити запитання

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: завдання гри полягає у тому, що і вчителю, і учням до початку уроку потрібно придумати 3 запитання самому собі й дати на них відповідь, але на уроці називати тільки свої відповіді, а інші повинні здогадатися, яким було питання до цієї відповіді

Приклад: What do you want to be? I want to be a hairdresser.

4. *A 5 Minute Activity*

Мета: дізнатися більше про уподобання один одного, розвивати навички говоріння

Тип: продуктивна, умовно-комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: кожному дається аркуш паперу, де є таблиця з 4 колонками, 3 з яких треба заповнити учням самостійно. Після заповнення таблички вчитель перевіряє. Якщо у когось слова збігаються, то ці учні мають їх викреслити. У кінці підраховуються бали (за кожне слово, що не повторялося, виставляється 1 бал), та визначається переможець. У кінці за таблицею складаються діалоги

Приклад:

У першій колонці, наприклад, написано: *3 речі, які ти купив, 3 місця, які ти відвідав, 3 пісні, які ти слухав* тощо. А в інші колонки діти мають записати ці три речі з кожної категорії:

3 things you bought: ~~hot dog~~, juice, copybook

3 places you visited: shop, park, ~~school~~

3 songs you listened to: Perfect, Girlfriend, Lovely

Рахунок: 7 балів

Діалог:

- Hi! I saw you yesterday. Where did you go?

- Hello! Maybe I walked in the park or went to the shop.

- I waved to you, but you were wearing headphones. What did you listen to?

- Oh, I found great songs «Perfect», «Girlfriend», «Lovely».

- I've heard about them. What did you buy in the store?

- I bought a hot dog, juice and a copybook.

5. *Alias*

Мета: розвинути швидкість говоріння та активізувати раніше вивчену лексику

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: це гра, що пояснює слова та змушує людей розмовляти. Гравці діляться на команди, які ходять по черзі. Перша команда вибирає гравця, який буде пояснювати слова на час. Цей гравець бере картки, суперники перевертають пісочний годинник – час пішов! Поки сипеться пісок (близько 1 хвилини), гравець повинен пояснити своїй команді, а команда, відповідно, повинна відгадати, як можна більше слів. Пояснювати слова з карток потрібно іншими словами. При реалізації задуму у висловлюванні добираються слова, що найбільш точно передають думку мовця. Заборонено лише використання однокореневих слів і перекладати загадане слово на інші мови світу

Приклад: учень пояснює слова, які написані на картці:

- date – the day of the month or year as specified by a number;
- chemistry – you can buy medicine there etc.

6. *Drawing*

Мета: навчити описувати малюнки

Тип: рецептивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: учні діляться на пари і малюють картини за поясненнями свого партнера

Приклад: This is an old woman. She is wearing a dark blue skirt and white blouse. She has curly hair and green eyes. There is a black cat near the old lady.

7. *Name as many as you can*

Мета: розвинути швидкість мислення та активізувати раніше вивчену лексику

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: назвати якомога більше слів за визначений час (10 сек) з певної теми («Шкільне життя»)

Приклад: School, subject, teacher, canteen, classmates etc.

8. *Lyrics Training*

Мета: навчити учнів звучати як нейтів, розвинути навички аудіювання

Тип: репродуктивна, умовно-комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: заповнити пропуски в тексті пісні, слухаючи й підспівуючи улюбленим виконавцям, натискаючи на правильний варіант

Приклад: рядок з пісні *They say, oh my ____, I see the way you shine*, для заповнення пропуску дається 4 відповіді *god, dear, dead, and*, потрібно написати на правильну.

Зараз у кожній школі та у деяких класах є інтерактивні дошки, з якими вивчати англійську мову стало ще простіше, захоплююче та швидко. LyricsTraining – це новий спосіб вивчати англійську та інші мови за допомогою музики та текстів улюблених пісень. Цей додаток допомагає удосконалювати та практикувати навички аудіювання за допомогою найкращих музичних відеокліпів.

Подані інтерактивні вправи чудово допомагають розвивати один з видів мовленнєвої діяльності – говоріння. Що веде до активного вживання англійської мови на уроках і швидкого залучення до навчального процесу.

Використання на уроці запропонованих інтерактивних технологій сприятиме ефективному повторенню вивченої лексики, поповненню словникового запасу, глибокому засвоєнню навичок правильної артикуляції, розвитку уваги, пам'яті, мислення, формуванню вмінь працювати в парах, групах тощо [15, с. 81].

Отже, на уроках англійської мови доцільно використовувати інтерактивні вправи, які розвивають комунікативну компетенцію та практикують навички говоріння, а також урізноманітнюють початок уроку та мотивують учнів до навчання й вивчення іноземних мов.

2.4. Класифікація інтерактивних вправ за темами у 9 класі

Оскільки наше дослідження ґрунтується на вивченні інтерактивного підходу до навчання мови у старшій школі, нами була розроблена класифікація вправ за темами у 9 класі відповідно до Навчальної програми іноземних мов 5-9 класи:

1. Тема: «Я, моя родина, мої друзі»

1) Префікси

Мета: перевірити правильність вживання префіксів із негативним значенням при опису характерів друзів, членів сім'ї

Тип: рецептивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: учні до прикметників, що означають риси характеру, додають префікс із негативним значенням. Для цього всі учасники освітнього процесу шикуються в одну лінію, а при виконанні даної вправи міняються місцями

Приклад: учитель називає прикметник, наприклад, *polite*, тоді учень, який дав правильну відповідь, у даному випадку *impolite*, виходить вперед і стає навпроти свого товариша зліва, учитель продовжує *responsible*, якщо учень відповідає правильно, то вчитель дає команду *Move!*, і учень робить крок вправо, але якщо першим відповів *irresponsible* його опонент, учитель говорить *Change!*, і вони змінюються.

2) Комплімент

Мета: навчитися говорити компліменти та не боятися відстоювати свою думку

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: потрібно попросити написати комплімент 3 людям з класу та задати питання, що пов'язане з підтемою «Relationship»

Приклад: учень пише такі компліменти: *you are the prettiest, you write wonderfully, your smile is really fascinating* і запитання *Do you believe in love at first sight?* Потім запитання обговорюються.

3) Розділення

Мета: перевірити знання вивченої лексики

Тип: репродуктивна, некомунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: викликаємо до дошки 2 учнів, задача яких розділити на дві колонки слова, які записані на стікерах / окремих аркушах чи з допомогою інтерактивної дошки

Приклад: у першого учня будуть слова *reliable, good-looking, healthy-looking, stubborn*, а у іншого – *ambitious, modest, slim, talkative*. У підсумку вийде:

Character: *reliable, ambitious, modest, stubborn, talkative*.

Appearance: *good-looking, healthy-looking, slim*.

2. Тема: «Подорож»

1) Переваги і недоліки

Мета: навчитися визначити переваги і недоліки

Тип: продуктивна, некомунікативна

Режим виконання: письмово

Інструкція: роздруковуємо на кожного учня 4 смайлика (2 веселих і 2 сумних) чи нарізаємо кольорові картки (зелені і червоні), їх змішуємо, потім кожен учень дістає картку/смайлик. Посередині дошки пишемо тему і розділяємо на 2 колонки, кожен виходить і записує свою думку у відповідності до карток

Приклад: Якщо учню випало 3 зелених картки, то він має назвати і записати 3 переваги подорожі літаком: *high speed, quick service, no physical barrier* і 1 недолік – *small carrying capacity*.

2) Хрестики-нолики / Чотири в ряд

Мета: перевірити розуміння вивчених ідіом

Тип: рецептивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: учні діляться на пари, а потім по черзі беруть картку з певної клітинки чи ряду і пояснюють її, коли пояснили значення ідіоми – кладуть зверху фішку свого кольору. Гра продовжується за правилами вищенаведених ігор, поки один з учнів не переможе

Приклад: Учень 1 взяв картку з ідіомою *red-eye flight* і пояснює *it's a flight on which a passenger cannot expect to get much sleep on account of the time of departure or arrival*. На місце картки або поверх неї кладе фішку свого кольору. Учень 2 бере картку з ідіомою *itchy feet* і пояснює

it's a sense of boredom or restlessness causing a desire to travel, move on, or experience something different. І так далі.

3) Країна

Мета: дізнатися більше про певну країну, навчитися переказувати та описувати побачене й почуте

Тип: рецептивно-репродуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: за допомогою даного сайту *City Net* можна подорожувати різними країнами та переглянути визначні пам'ятки не виходячи з дому. А потім зробити усне повідомлення про обрану країну [35]

Приклад: London stands on the river Thames. Crossing the river by the Tower Bridge you can see the Tower of London. It is one of the oldest buildings of the city. Many centuries ago it was a fortress, a royal palace and then a prison. There are a lot of places of interest in London. Among them there are: Westminster Abbey, the Houses of Parliament, Buckingham Palace, St Paul's Cathedral, London Bridge, the Tower of London.

3. Тема: «Кіно і театр»

Перед канікулами учні люблять дивитися фільми. Netflix випустив декілька інтерактивних фільмів, де потрібно обирати, як буде продовжуватися сюжет. Тому на цих зупинках можна обговорити побачене, дізнатися думку учнів про кінцівку, варіанти розвитку подій, запитати який варіант їм подобається / не подобається і чому.

1) Інсценізація

Мета: навчитися описувати побачене

Тип: рецептивно-продуктивна, умовно-комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: після перегляду фільму ділимо клас на групи, кожна з яких має показати сцену з фільму, не використовуючи жодних

предметів, об'єктів, лише за допомогою самих себе, а інша група має здогадатися, що це за епізод та описати його

Приклад: візьмемо сцену з фільму про Гаррі Поттера, коли на головного героя напали дементори. Один учень був Гаррі, другий – озером, а всі інші – дементорами. Незадіяні учні описують: *Harry Potter was attacked by the Dementors on the lake. Harry felt fear and despair, and the world around him is covered with ice and darkness. Dementors sucked the boy's happiness and joy.*

2) Відтворення

Мета: зрозуміти вживання конструкцій *as...as, too, enough* у мовленні

Тип: рецептивно-продуктивна, умовно-комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: після прочитання та осмислення діалогу, стираємо фрази чи навіть репліки, просимо учасників освітнього процесу відтворити діалог по пам'яті (виділені репліки курсивом на уроці стираються)

Приклад:

Linda: Now we need an actress for the lead role.

Anne: Teak is *certainly attractive enough*.

Gideon: Yes, but *she's too old to play that role*. She's 45.

Linda: That's true. What about Carrie Oakey? *She isn't as old as Anne*.

Gideon: But *her voice isn't good enough*, and she *hasn't got enough experience*. She hasn't acted in many films.

Linda: What about Sheila Blige? *She's as experienced as Anne*.

Gideon: Yes, she's perfect. Where's my mobile? ... Hello, Sheila?
Listen,...

4. Тема: «Засоби масової інформації»

1) Mind Map

Мета: перевірити, що учні вивчили і зрозуміли протягом всієї теми

Тип: продуктивна, комунікативна

Режим виконання: усно

Інструкція: ділимо учнів на дві групи, даємо їм ватман та фломастери / маркери / фарби / олівці. Посередині пишемо тему, а далі процює уява та пам'ять підлітків. потрібно описати все, що вивчили протягом теми, а потім групи представляють свої інтелект-карти один одному

Приклад: проводимо від теми 2 стрілки з назвами *Vocabulary* та *Grammar*. Від *Vocabulary* ще малюємо стрілки, підписуючи *Electronic Devices, Phrasal Verbs*, а під кожним заголовком пишемо вивчені слова і вирази. Від *Grammar – Modal Verbs, Zero Conditional, Will/Going to*, розписуючи коротко правила та приклади (дивіться приклад в додатках).

2) Непряма мова

Мета: повторити граматичний матеріал і відпрацювати вживання непрямої мови на практиці

Тип: рецептивно-продуктивна, некомунікативна

Режим виконання: письмово

Інструкція: учні отримують картки з прямою мовою, вони повинні передати розмову в непрякій мові

Приклад:

Interviewer: I have come to see Ann's collection of spiders. Tarantulas mostly, are they?

Ann Webb: They are all tarantulas.

Interviewer: How many do you have?

Ann: There are about 80.

Interviewer: When did you buy the first spider?

Ann: We bought the first spider in 1982.

Interviewer: What do they feed on?

Ann: They feed on live insects.

3) Фразові дієслова

Мета: розвиток мовних навичок і розширення словникового запасу

Тип: рецептивно-продуктивна, некомунікативна

Режим виконання: письмово

Інструкція: команди отримують по 4 ситуації, в яких потрібно правильно вжити фразове дієслово.

Приклад: You are watching TV with a friend. What could you say in each of the situations?

1. You can't hear the programme very well. Could you...? (turn up)
2. You want to watch a different programme. Could you...? (turn over)
3. Now it's too loud for you. Could you...? (turn down)
4. You don't want to watch any more. Could you...? (switch off)

Використання гри на уроках англійської мови сприяє мимовільному запам'ятовуванню мовного матеріалу й формуванню міцних навичок усного мовлення. Вона, з одного боку, сприяє активізації емоцій та емоційної пам'яті, з іншого – містить необхідні для навчання одиниці монологічного та діалогічного мовлення.

Учні з великим задоволенням приймають участь у кожній грі, не помічаючи, як під час гри вони повторюють вивчені лексичні одиниці і закріплюють пройдений матеріал в усному і писемному мовленні. Кожен учасник освітнього процесу хоче стати переможцем гри, тим самим стає володарем стійких комунікативних навичок.

Гра може бути гарним матеріалом для введення, закріплення та подальшої активізації роботи учнів з навчальним матеріалом, але обов'язково повинна бути невід'ємною частиною методичної організації навчального процесу.

Отже, використання вищенаведених інтерактивних вправ дає змогу залучити та змотивувати учнів до вивчення іноземної мови. Варто

зазначити, що ці умовно розділені форми роботи за класами та рівнем знань можна адаптувати відповідно до теми та уподобань учнів.

ВИСНОВКИ

У результаті дослідження ми визначили значення інтерактивних методів навчання та наскільки вони відповідають сучасним вимогам освітнього процесу, наскільки вмотивоване їх використання на уроках англійської мови в ліцеї.

На підставі проведеного нами дослідження, робимо наступні висновки.

При вирішенні завдань визначення суті інтерактивного навчання та уточнення специфіки даного навчання як засобу підвищення мотивації учасників освітнього процесу в роботі показано, що інтерактивне навчання – це навчальний процес, що ґрунтується на принципах гуманізації, демократизації, диференціації та індивідуалізації, в центрі якого знаходиться цілеспрямована взаємодія вчителя з учнями та учнів між собою, які є рівноправними на уроці. Використовуючи вищенаведені приклади інтерактивних вправ на уроках англійської мови, вмотивованість учнів до навчання має зрости. Це ми побачили на практиці в ліцеї. Головне, підібрати вправи відповідно до рівня, віку та уподобань учасників освітнього процесу. Для підвищення рівня мотивації вживаються креативні завдання, вирішуються сучасні проблемні питання, оформлюється класна кімната за певною тематикою, вивчаються цікаві фрази, прослуховуються популярні пісні тощо.

У даній кваліфікаційній роботі були запропоновані інтерактивні вправи для навчання усного та писемного мовлення на уроках англійської мови. Вправи для навчання усного мовлення ми розділили на 3 групи, як-от: індивідуальні, парні та групові інтерактивні вправи. До індивідуальних інтерактивних вправ ми віднесли: *кубування, ціль та вгадай правило (Target, Guess the Rule)*, до парних – *у чому моя проблема?, філософські запитання, мудрість іншого, оптиміст / песиміст, дві лінії (What's my problem?, Philosophical Questions, Wisdom from another, Optimist/Pessimist, Two Lines)*, до групових – *гаряче місце,*

випадкові асоціації, метод кошика, дебати (Hot Seat, Two lines, Roll a Random Association, Basket-method, Debate).

Для навчання писемного мовлення були запропоновані на зміну традиційним (*перепишіть і доповніть речення, дайте відповіді на запитання, виправте твердження, напишіть листа другові, складіть діалог, напишіть запрошення / скаргу / оголошення за зразком, опишіть персонажів тощо*) наступні завдання:

1) створення власного сайту / вікі-сторінки з наповненням, де будуть такі підрозділи, як: *my personality, about my hobby, about my education / work, my future* тощо;

2) створення інтелект-карт, інтерактивних публікацій, ігор, опитувальників, завдань, наприклад, для формування орфографічних навичок.

Також були представлені такі вправи, як: *знайди різницю, різні види інтерактивних диктантів: парні, групові, з пропусками, з обміном інформації, груповий твір, креативне письмо.*

Специфіка реалізації інтерактивних вправ при введенні учасників освітнього процесу в мовленнєве середовище на уроках англійської мови полягає в тому, що учителеві потрібно: активізувати увагу учнів до теми уроку; повторити матеріал, який вивчали раніше; поповнити лексичний запас новими словами; дати змогу учням використати загальні знання; розговорити учнів; залучити до роботи весь клас.

Для введення учасників освітнього процесу в іншомовне мовленнєве середовище були описані інтерактивні вправи, як-от: *назви 3 речі за 5 секунд, правдиві зізнання, назви інакше, назви якомога більше слів тощо (Name three things in 5 second, True confessions, Pour it out, A 5 Minute Activity, Drawing, Name as many as you can, Alias).*

Оскільки наше дослідження ґрунтується на вивченні інтерактивного підходу до навчання мови у старшій школі, нами була

розроблена класифікація вправ за темами у 9 класі відповідно до Навчальної програми іноземних мов 5-9 класи:

– тема: «Я, моя родина, мої друзі» (*префікси* – вправа на додавання префіксів із негативним значенням при змінні учнів один одного, *комплімент, розділення* слів на колонки для первичного ознайомлення з лексикою, що вивчається);

– тема: «Подорож» (*переваги і недоліки* з використанням додаткового матеріалу, наприклад, смайликів чи кольорових карток (зелених і червоних), *хрестики-нолики / чотири в ряд* для пояснення значення слів, фраз, ідіом, *країна*);

– тема: «Кіно і театр» (*інсценування* епізоду з переглянутого фільму та його описання іншою групою, *відтворення* діалогу зі стертими фразами/ репліками);

– тема: «Засоби масової інформації» (*Mind Map* для підсумку вивченої теми, *непряма мова, фразові дієслова*).

Важливою причиною того, чому інтерактивні методи навчання слід активно використовувати на уроці, є активізація словникового запасу, а також граматичного матеріалу. Учасники освітнього процесу виконують вправи, вивчають правила, запам'ятовують слова, читають тексти, але вони не застосовують на практиці дещо з того, що вони повинні знати відповідно до освітніх стандартів. Тому певна інформація, яку вже пройшли, забувається. У зв'язку з цим завдання вчителя полягає у використанні інтерактивних методів навчання на уроках, щоб допомогти учням розвивати мовну, мовленнєву та комунікативну компетенції, удосконалювати усне і писемне мовлення, навчити їх вживати та користуватися англійською мовою не тільки на уроках, а й у повсякденному житті. Адже вивчення іноземної мови неможливе без навичок живого спілкування та постійного її вживання.

Отже, у процесі виконання кваліфікаційної роботи її мета була досягнута, а завдання вирішені. Також у роботі були проаналізовані основні джерела за темою дослідження. У такий спосіб, наш проєкт дає можливість зробити висновок, що освітній процес у більшій частині залежить від самого вчителя та від того, які методи він обере для того, щоб залучити учнів до навчання та зацікавити їх матеріалом, що вивчається.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бичківська Т.М. Використання інтерактивних методів навчання у процесі формування комунікативної компетенції учнів на уроках англійської мови. *Національна Острозька Академія. Науковий блог*. 2017. URL: <https://naub.oa.edu.ua/2017/використання-інтерактивних-методів/> (дата звернення: 15.10.2020).
2. Гладка О.В. Формування письмової комунікативної компетенції студентів засобами технології креативного письма. URL: <http://studcon.org/formuvannya-pysmovoyi-komunikatyvnoyi-kompetenciyi-studentiv-zasobamy-tehnologiyi-kreatyvno-go-pysma> (дата звернення: 17.09.2020).
3. Глазунова Т.В. Види письмових висловлювань як об'єкт навчання. *Іноземні мови*. К.,1997. № 1. С. 61-62.
4. Глушок Л.М. Застосування інтерактивних методів при викладанні англійської мови у Хмельницькій гуманітарнопедагогічній академії. *Педагогічний дискурс*. 2010. №8. С.56-59.
5. Гончаренко С.У. Педагогічні дослідження:Методологічні поради молодим науковцям. К.-Вінниця : ДОВ «Вінниця», 2008. 278 с.
6. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. К. : Либідь. 1997. 376 с.
7. Гуревич Р.С. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід : навчальний посібник. Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2012. 348 с. URL: <http://kist.ntu.edu.ua/textPhD/itn.pdf> (дата звернення: 15.10.2020).
8. Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю., Шевченко Л.С. Навчання у телекомунікаційних освітніх проектах (з досвіду роботи) : Навчально-методичний посібник для педагогічних працівників ПТНЗ, загальноосвітніх шкіл, ВНЗ і слухачів інститутів післядипломної освіти / за ред. : Р.С. Гуревича. Вінниця, 2007. 138 с.
9. Демчук М. Нетрадиційні форми навчання. *Рідна школа*. 2005. № 9. С. 65-67.

10. Інноваційні технології навчання від А до Я / упор. В.Волкова. Київ: Шкільний світ, 2011. 96 с.
11. Киливник В.М. Рольова гра як один з методів активного навчання студентів іноземній мові. URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/stud_almanah/21.pdf (дата звернення: 15.09.2020).
12. Коваленко О. Концептуальні зміни у викладанні іноземних мов у контексті трансформації іншомовної освіти. *Іноземні мови в навчальних закладах*. Педагогічна преса. 2003. С. 4-10.
13. Комунікативні методи та матеріал для викладання англійської мови; перекл. з англ. мови та адаптація Л.В. Биркун. *Oxford University Press*. 1998. С.20-48.
14. Кратасюк Л. Інтерактивні методи навчання. *Дивослово*. 2004. №7. С. 2-3.
15. Куріч М. Використання інтерактивних технологій на уроках іноземної мови. *Нова педагогічна думка*. 2013. № 2. С. 80-83. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npd_2013_2_21 (дата звернення: 15.09.2020).
16. Литвин С.В. Система вправ для навчання писемного спілкування учнів старших класів середньої загальноосвітньої школи. *Іноземні мови*. 2001. № 1. С. 4-9.
17. Лопатинська Н.А. Мовна, мовленнєва та комунікативна компетенції у студентів вищих навчальних закладів як складники фахової культури майбутнього корекційного педагога. URL: <http://aqce.com.ua/download/publications/203/239.pdf/> (дата звернення: 19.10.2020).
18. Малинович Л.М., Легендзевич Г.Я. Аналіз впливу інтерактивних технологій навчання на особистість майбутнього фахівця. *Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ*. 2014. № 1. С. 1. URL: <http://iqholding.com.ua/articles/analiz-vplivu->

interaktivnikh-tekhnologii-navchannya-na-osobistist-maibutnogo-fakhivtsya (дата звернення: 15.10.2020).

19. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах / кол. авторів під керівн. С.Ю. Ніколаєвої. Вид. 2-ге, випр. і перероб. К. :Ленвіт, 2002. 328 с.

20. Онлайн-платформи для перевірки домашніх завдань, створення відеоконференцій, презентацій і онлайн-тестів. URL: <https://vberz-osvita.gov.ua/news/09-26-48-11-04-2020/> (дата звернення: 01.11.2020).

21. Панина Т.С., Вавилова Л.Н. Современные способы активизации обучения. М. 2008. 176 с. URL: <https://may.alleng.org/d/ped/ped023.htm> (дата звернення: 04.10.2020).

22. Побірченко Н. Інтерактивне навчання в системі нових освітніх технологій. *Початкова школа*. 2004. № 10. С. 8-10.

23. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. К.: А.С.К., 2005. С. 192. URL: https://pedagogika.ucoz.ua/knygy/Suchasnyj_urok.pdf (дата звернення: 25.08.2020).

24. Про освіту: Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. *Голос України*. 2017. 27 вересня № 178-179. С. 10-22.

25. Путистина О.В. Интерактивный подход к обучению иноязычной письменной речи студентов вузе. Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2016. № 519. URL: <https://e-koncept.ru/2016/76219.htm> (дата звернення: 29.10.2020).

26. Редько В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. *Рідна школа*. 2011. № 8-9. С. 28-36.

27. Реформа освіти та науки. URL: <https://www.kmu.gov.ua/diyalnist/reformi/rozvitok-lyudskogo-kapitalu/reforma-osviti> (дата звернення: 19.06.2020).

28. Сиротенко Г.О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. Херсон : Основа, 2003. 80 с.

29. Сисоєва С.О. Інтерактивні технології навчання дорослих : навчально-методичний посібник / за ред. С.О. Сисоєвої. Київ: ВД «ЕКМО», 2011. 324 с. URL: https://kubg.edu.ua/images/stories/Departaments/osvitology/book_sisoeva-internet.pdf (дата звернення: 24.10.2020).

30. Сисоєва С.О. Підготовка вчителя до формування творчої особистості учня : монографія / за ред. С.О. Сисоєвої. Київ: Поліграфкнига, 1996. 240 с.

31. Склярєнко Н.К. Сучасні вимоги до вправ для формування іншомовних мовленнєвих навичок і вмінь. *Іноземні мови*. 1999. № 3. С. 3-7.

32. Солдатенко М.М. Теорія і практика самостійної пізнавальної діяльності : монографія / за ред. М.М. Солдатенко. Київ: Видавництво НПУ імені М.П. Драгоманова, 2006. 198 с.

33. Траханова Т.І. Шляхи підвищення мотивації студентів для покращення якості навчання. URL: <https://naurok.com.ua/shlyahi-pidvischennya-motivaci-studentiv-dlya-pokraschennya-yakosti-navchannya-82067.html> (дата звернення: 15.10.2020).

34. Тригуб І. Мотивація студентів як один із основних факторів успішної професійної підготовки. URL: <https://naub.oa.edu.ua/2014/motyvatsiya-studentiv-yak-odyn-iz-osnovnyh-faktoriv-uspishnoji-profesijnoji-pidhotovky/> (дата звернення: 07.08.2020).

35. Фадєєва О. Сучасні інноваційні технології навчання на уроках англійської мови. URL: <https://urok-ua.com/stattya-pro-suchasni-innovatsiyni-tehnologiyi-navchannya-na-urokah-angliyskoyi-movi/> (дата звернення: 17.06.2020).

36. Шевченко Є. Використання інтерактивних технологій для розвитку пізнавального інтересу на уроках англійської мови. *Англійська мова та література*. 2005. № 24. С. 4-6.

37. Ягоднікова В.В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі навч.-метод. посіб. К. : ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. 80 с.

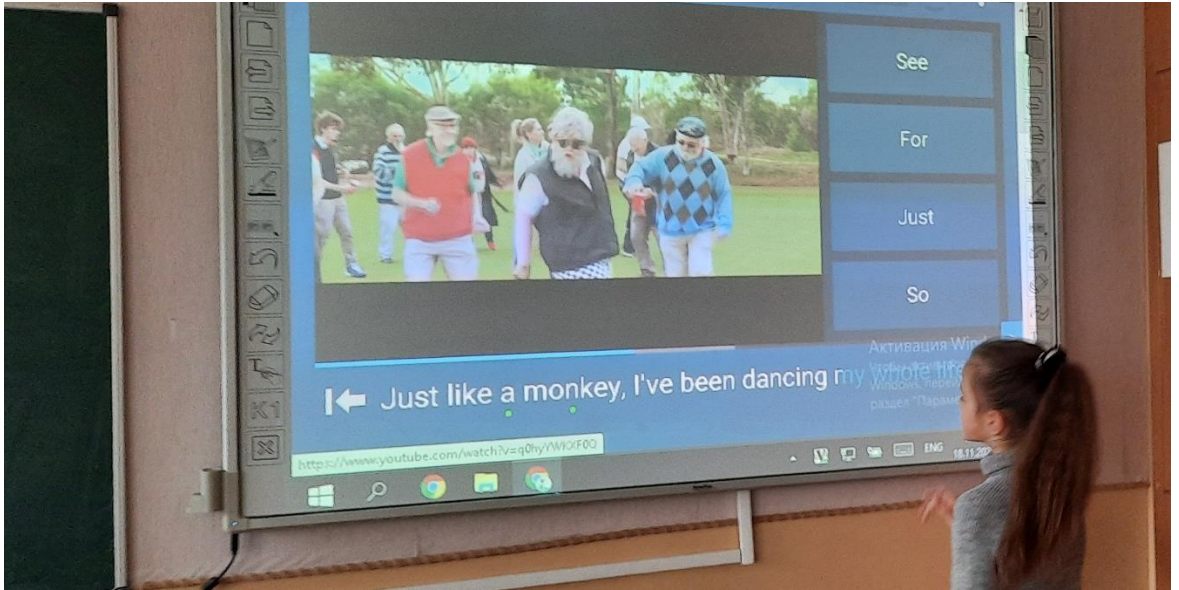
38. Chernovskyi O. Debate as an Interactive Teaching Method in Training of Judges. *Ehrlich's Journal*. 2018. Volume 2. URL: <http://ehrlichsjournal.chnu.edu.ua/index.php?journal=ehrlichsjournal&page=article&op=view&path%5B%5D=22&path%5B%5D=11> (дата звернення: 03.11.2020).

39. Matsepura L.L. The Formation of Speaking Skills in English Classes with the Help of «Warming-up» Activities. *Science and education: problems, prospects and innovations. Abstracts of the 2nd International scientific and practical conference*. CPN Publishing Group. Kyoto, Japan. 2020. Pp. 417-430. URL: <https://sci-conf.com.ua/ii-mezhdunarodnaya-nauchno-prakticheskaya-konferentsiya-science-and-education-problems-prospects-and-innovations-4-6-noyabrya-2020-goda-kioto-yaponiya-arhiv/> (дата звернення: 6.11.2020).

40. Yakovleva N.O., Yakovlev E.V., Interactive teaching methods in contemporary higher education. *Pacific ScienceReview*. 2015. № 20. URL: <http://dx.doi.org/10.1016/j.pscr.2014.08.016> (дата звернення: 16.10.2020).

ДОДАТКИ

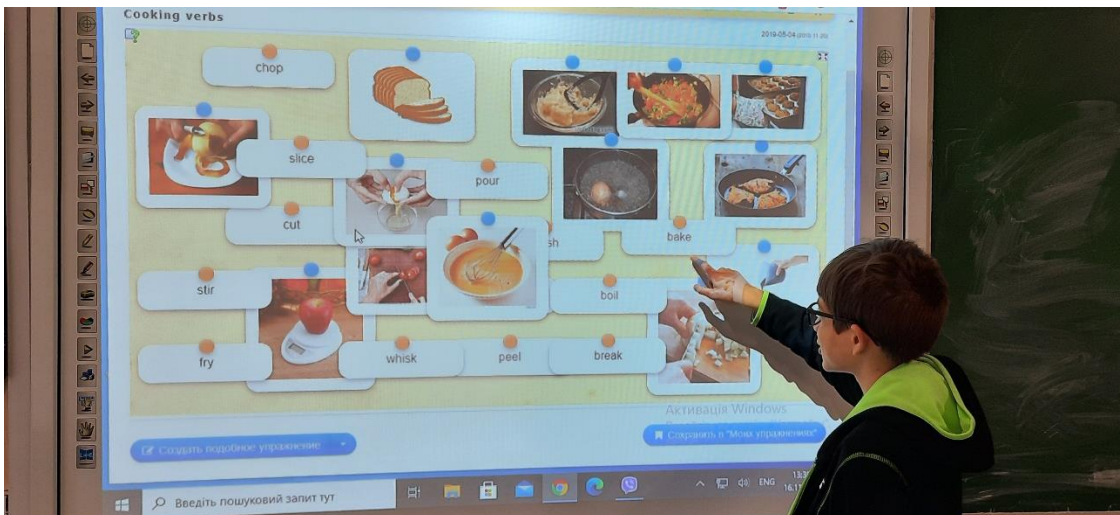
Lyricstraining



Roll a Random Association



Learningapps



Mind Map



Рольова гра. Розігрування діалогів



Domino



Presentation



Word Race



Проведення уроку англійської мови в ліцеї

