

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
Факультет української й іноземної філології та журналістики  
Кафедра англійської філології та прикладної лінгвістики

**ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ  
МОВИ В ГІМНАЗІЯХ**

**Кваліфікаційна робота (проект)**

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 4 курсу 451 групи  
Спеціальності: 014.02 Середня освіта  
(Мова і література англійська)  
Освітньо-професійної програми  
«Середня освіта (Мова і література  
англійська)»  
Жупан Юлія Вікторівна

Керівниця: кандидатка педагогічних  
наук, доцентка  
Кіщенко Юлія Володимирівна  
Рецензентка: учителька вищої  
кваліфікаційної категорії,  
вчитель-методист, заступник  
директора з навчально-виховної  
роботи Херсонської гімназії №6  
Радецька Ірина Валеріївна

**ЗМІСТ**

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ЯК ІННОВАЦІЙНА ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ</b> .....	6
1.1. Загальне поняття інтерактивного навчання.....	6
1.2. Методи та техніки інтерактивного навчання .....	11
<b>РОЗДІЛ 2. ОРГАНІЗАЦІЯ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ</b> .....	22
2.1. Психолого-педагогічна характеристика учнів гімназій .....	22
2.2. Приклади інтерактивних вправ.....	26
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	39
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ</b> .....	43

## ВСТУП

Проблемою сучасної освіти є відхід від традиційної системи навчання, заснованої, насамперед, на передачі знань учням у готовому вигляді, до більш відкритої та дружньої. Її головна мета – пошук оптимальних методів роботи з учнями, спрямованих на формування різнобічно-розвиненого індивіда, здатного жити й працювати в безперервно мінливому світі. За допомогою нової освітньої системи вчителі зможуть повною мірою використовувати учнівський потенціал, а також ефективно організувати навчально-виховний процес та позиціонувати учня як суб'єкта й активного співучасника освітньої діяльності.

Останнім часом набула поширення методика інтерактивного навчання, яка ґрунтується не на парадигмі засвоєння нових знань, умінь та навичок, а на концепції самостійного пошуку знань, результатом якого стає розвиток особистості кожного учня.

Її дослідниками були такі науковці, як: О. Зверєв, М. Балабан, О. Пометун, Л. Пироженко, О. Диндаренко, В. Староста, О. Попадич, А. Клімович, Н. Балицька, К. Баханов, О. Біда, Г. Волошина, О. Комар, І. Мельничук, Т. Сердюк, І. Абрамова, Н. Борисова, А. Вербицький, Ю. Ємельянов, М. Кларін, В. Рибальський, А. Смолкін та ін.

Навчання з використанням інтерактивних методів – це створення таких умов діяльності, в яких учень прагне отримати нові результати своєї роботи й надалі успішно може їх використовувати у своїй практичній діяльності.

Особливо це стосується вивчення іноземних мов, оскільки їх основною метою є формування та розвиток комунікативної культури. Однак сьогодні можна констатувати, що можливості реалізації інтерактивних методів на уроках англійської мови використовуються недостатньо. Часто вчителі проводять уроки за традиційною методикою,

де головною дійовою особою є сам учитель, а учні – пасивні учасники навчального процесу.

**Актуальність** даної теми обумовлена педагогічною значимістю інтерактивних методів і недостатністю їх використання в практиці навчання англійської мови в гімназіях.

**Об'єктом дослідження** є інтерактивні методи навчання англійської мови в умовах сучасного освітнього процесу.

**Предмет дослідження** – спосіб організації навчання англійської мови в гімназіях із використанням інтерактивних методів.

**Мета дослідження** – обґрунтування ефективності використання інтерактивних методів у навчанні англійської мови учнів гімназій з урахуванням їхніх психологічних особливостей.

Заявлені об'єкт, предмет та мета дослідження передбачають розв'язання цілої низки конкретних **завдань**, а саме:

1. Проаналізувати особливості системи інтерактивного навчання та ефективність його впровадження в освітній процес.

2. Охарактеризувати основні методи й техніки інтерактивного навчання та їх головні цілі.

3. Дослідити найважливіші вікові психологічні ознаки учнів гімназій.

4. Розробити інтерактивні вправи для уроків англійської мови в гімназіях.

**Теоретична значущість і практична цінність дослідження** полягає в тому, що сформульовані в роботі теоретичні положення й методичні прийоми послугують підвищенню ефективності навчального процесу, а також можуть бути використані при розробці навчально-методичних посібників для викладання англійської мови.

**Апробація дослідження.** Основні результати цієї роботи обговорювалися на засіданнях кафедри англійської філології та прикладної лінгвістики. Окремі методи й техніки інтерактивного

навчання знайшли своє застосування під час виробничої (педагогічної) практики в ході проведення уроків англійської мови в 9 класі Херсонського академічного ліцею імені О. В. Мішукова Херсонської міської ради при Херсонському державному університеті.

**Структура** дослідження зумовлена його метою та завданнями. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаної літератури.

## РОЗДІЛ 1

### ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ЯК ІННОВАЦІЙНА ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ

#### 1.1. Загальне поняття інтерактивного навчання

Вивчення науково-методичних джерел дозволяє констатувати, що навчання – це планова робота вчителя з учнями, що дозволяє їм отримувати нові знання, навички та вміння, а також розвивати свою особистість [9, с. 223]. Наведене визначення, яке пропонує український педагог Семен Гончаренко, підкреслює необхідну взаємодію вчителя з учнями і звертає увагу на багатовимірність результатів, які мають бути отримані в процесі правильного навчання.

Раніше в освіті використовувалися традиційні методи, в яких учитель був єдиним джерелом знань, можливо, дозволялася командна робота. Але, наразі, вони не настільки цікаві й ефективні, щоб учні з великим інтересом застосовували їх і могли співвіднести отриману з них інформацію з власним досвідом [10, с. 46].

Російський дослідник Олександр Зверев описав у своїй статті «10 і 90 – нова статистика інтелекту» [14] дослідження, яке провели американські соціологи. Сутність його полягала в тому, що вченими було запропоновано молодим людям з різних точок світу, які нещодавно завершили навчання, відповісти на кілька питань з різних освітніх предметів. Результати показали, що загалом лише 10% опитаних правильно дали відповідь на всі запитання. Згідно з цим, російський учитель Милослав Балабан висловив гіпотезу, що «школа, незалежно від того, у якій країні вона знаходиться, успішно навчає лише одного з десяти своїх учнів» [14, с. 96].

Отже, успіх педагогічної діяльності вчителя описують саме ці 10%. Тобто: «тільки 10% учнів здатні вчитися з книгою в руках» [14, с. 96].

Говорячи простими словами, методи, які донині використовуються в школі, здатні сприймати тільки 10% учнів. Інші 90% теж спроможні до навчання, але не традиційного, а з більш цікавими підходами та методами.

Таким чином, дослідниками було вирішено, що навчання повинно мати іншу структуру, аби всі учні мали змогу вчитися. Однією з можливостей організації освітнього процесу є використання вчителем на уроках інтерактивних методів.

Інтерактивне «з англ. мови «inter» – взаємний, «act» – діяти» [12, с. 36] навчання – це, насамперед, взаємодія учнів один з одним, а також взаємодія вчителя з учнями на основі рівноправності.

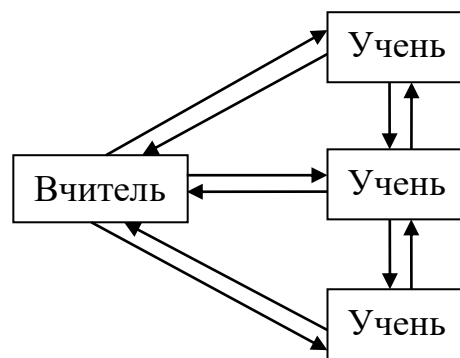


Рис. 1.1. Взаємодія учнів та вчителя на інтерактивних уроках

Українська методистка Олена Пометун відмічає, що стратегія інтерактивного навчання – це створення педагогом уроку шляхом використання відповідних методів, способів та прийомів, на базі паритету, тобто рівних відносин між учителем і учнем, взаємовіддачі та інтенсивної учнівської діяльності [23, с. 7].

Професор Володимир Староста та доцентка Олена Попадич у своїй статті «Методи традиційного та інтерактивного навчання: ставлення до них майбутніх учителів» [28] стверджують, що інтерактивні методи підкреслюють творчість учнів, самостійність дослідження знань, здатність шукати та підбирати потрібну інформацію. Вони вчать вирішувати поставлені проблеми, взаємодіючи в групі, і заохочують інтерес учнів до навчання, а також характеризуються

високою ефективністю, різноманітністю та привабливістю. Необхідно зазначити, що при їх використанні розвиваються навички, корисні не тільки під час уроків, але й у повсякденному житті: наприклад, уміння мислити аналітично, з'єднувати окремі події та факти в причинно-наслідкові ланцюги, навички правильної поведінки в незнайомій ситуації та формування більш точних висновків. Тому, можемо з упевненістю сказати, що це є їх головною перевагою над традиційною освітою [28, с. 98].

Вважаємо за потрібне підкреслити, що відповідно до концепцій інтерактивного навчання, вчитель має належно підготувати урок, тобто, створити якомога більше освітніх ситуацій, які учні зможуть вирішити. Урок треба організувати так, аби учні могли: шукати, діяти й співпрацювати в команді, ставити питання, обговорювати, вибирати інформацію [11, с. 11].

Дослідження студентів одного з індійських університетів показують, що учні виявляють великий інтерес до інтерактивних методів навчання, таких як робота в парах, дискусії, інсценізація, дидактичні ігри, в тому числі комп'ютерні. Як свідчать дані, 85% занять проводяться з використанням комп'ютерів, тому що цей вид занять досить надійний і найбільш їм відповідає, 90% учнів позначають, що використання аудіовізуальних методів дуже добре допомагає зрозуміти тему, 70% учнів вказують на навчання в групах, командах, як хороший досвід, 90% опитаних повідомляють, що дидактичні ігри для них є дуже цікавим та незвичним методом навчання [36, с. 56].

Крім того, більше 80% вчителів, які використовують ці технології, бачать їх ефективність та, за допомогою них, збільшення бажання учнів до навчання [36, с. 56]. Однак, серед обмежень вони вказують в основному брак часу на їх реалізацію, а також занадто велику чисельність учнів у класах, просторові обмеження та відсутність відповідних навчальних посібників.



Прийнято вважати, що вчитель звик працювати в існуючій системі освіти й, здається, йому це настільки зрозуміло, що відкриття, зроблені психологами й соціологами в цій сфері, здаються абсолютно несподіваними, призводять до подиву і ставлять під сумнів усю його діяльність.

Олена Пометун пропонує наступну структуру уроку в інтерактивному режимі, що включає в себе 5 етапів [24, с. 82]:

1. *Мотивація.* Головне завдання вчителя – зацікавити учнів на початку уроку, зосередити їхню увагу на поставленій проблемі, пов'язаній з темою. Звичайно, не кожна тема настільки захоплююча, щоб зацікавити максимально всіх, але варто постаратися і застосувати всі можливі методи. Наприклад, вчитель може використовувати різні картинки чи відео, які будуть надихати учнів протягом усього уроку, також це можуть бути цікаві та інтригуючі історії, або навіть проведення міні-гри. Очевидно, що чим сильніше ми здивуємо учнів, тим більше шансів на їх активну роботу [24, с. 83].

2. *Оголошення теми та визначення цілей* уроку. Слід мати на увазі, що цілі, подані учням, повинні бути чіткими, конкретними, сформульованими зрозумілою для них мовою та реальними для досягнення на уроці. В іншому випадку вони демотивують учнів. Тобто, учні мають розуміти, яких результатів вони повинні досягти в кінці уроку. Цілі – це відправна точка для дій та співпраці, на їх основі ми будемо критерії, зворотний зв'язок, ключові питання [24, с. 86-87].

3. *Надання нової інформації.* Учні мають отримати достатню кількість інформації для подальшого вирішення поставлених завдань. Це може бути звичайна лекція, показ мультимедійної презентації або читання роздаткового матеріалу [24, с. 90].

4. *Інтерактивні вправи.* По-перше, вчитель має провести інструктаж, а саме: розповісти докладно про завдання, яке учні мають виконати, ознайомити їх з усіма правилами та повідомити про час,

відведений на виконання завдання. Далі вчитель може поділити учнів на групи, за необхідністю, але ці групки мають бути маленькими (приблизно 6-7 учасників), для того, аби кожен учень встиг висловити свою думку. Після закінчення роботи кожна група представляє свої результати перед класом (в залежності від обраного інтерактивного методу, це може бути: плакат, інсценізація, монолог, розповідь, презентація тощо). Для більшої ефективності залучення цілого класу, Олена Пометун радить, аби кожна група об'єднувала учнів з різним рівнем обізнаності предмету. Під час роботи вчитель уважно стежить за кожним учнем, за його продуктивністю, аби в кінці об'єктивно виставити оцінки. Разом з тим, він може допомагати учням, давати певні рекомендації [24, с. 95].

5. *Рефлексія.* На цьому етапі відбувається підбиття учнем підсумків уроку. Для поліпшення формування висновків, рекомендується поставити наступні питання: Чи сподобався вам урок? Що найбільше запам'яталося? Які знання ви здобули на цьому уроці? Яку користь ці знання принесуть вам у майбутньому? Також, учні можуть коротко написати на аркушах головну інформацію (корисне, значуще, дивовижне, заслуговує на увагу тощо), яку вони дізналися під час уроку, а потім закріпити їх на дошці [24, с. 96].

Отже, основна перевага інтерактивних методів над традиційними полягає у вдосконаленні навичок та вмінь, що послугують учням не тільки під час освітнього процесу, а й у повсякденному житті. Наприклад, уміння слухати й обговорювати, ретельно аналізувати та робити логічні висновки, аналітично, критично та творчо мислити, розставляти пріоритети, комбінувати події та факти в причинно-наслідковій ланцюгу, співпрацювати у команді, знаходити правильний вихід у будь-яких життєвих ситуаціях, а також, чітко планувати час та роботу.

## 1.2. Методи та техніки інтерактивного навчання

Аналіз наукової літератури за темою дослідження виявив, що широке коло науковців вважають, що інтерактивні методи роблять процес навчання динамічним і, таким чином, значною мірою обмежують пасивність учня. Нерідко вони змушують його виходити зі своєї ролі й на мить ставати кимось іншим, наприклад, лідером групи або вчителем. Ці методи будуть працювати, якщо сформульована вчителем освітня мета буде зрозуміла учневі. Важливо в такій ситуації гарантувати йому простір для здійснення помилок, а також час для їх обговорення та виправлення [6, с. 70].

Як відомо, інтерактивні методи характеризуються великою різноманітністю. Деякі з них зовсім не важкі для виконання, а їхня гнучкість дозволяє адаптувати їх до потреб учнів будь-якого віку. Інші вимагають від учителя ретельної підготовки та розробленої стратегії.

Розглянемо інтерактивні методи та техніки їх виконання, запропоновані польською дослідницею Анною Клімович [3, с. 84-85].

*Таблиця 1.1*

**Інтерактивні методи навчання**

Метод	Мета	Техніка виконання
Дискусія	Виховувати навички: - слухати співрозмовників; - підбирати відповідні аргументи; - висловлювати власну думку; - логічно підсумовувати проведену дискусію.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Дебати «за і проти»</li> <li>• Оксфордська дискусія</li> <li>• Акваріум</li> <li>• Метаплан</li> </ul>

Входження в роль	<p>Навчити:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- емпатії, тобто вмінню співпереживати емоційному стану іншої людини;</li> <li>- відчувати внутрішній стан людини та відтворювати отримані почуття.</li> </ul> <p>Вдосконалити навички:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- комунікації;</li> <li>- сценічної гри;</li> <li>- презентації себе.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Навчальні ігри та розваги</li> <li>• Сценки / імпровізація</li> </ul>
Аналіз і розв'язання проблем	<p>Навчити:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ретельно аналізувати проблеми;</li> <li>- розставляти пріоритети;</li> <li>- підбирати відповідні аргументи;</li> <li>- віднаходити правильні шляхи вирішення проблем.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Мозковий штурм</li> <li>• Дерево рішень</li> <li>• SWOT-аналіз</li> </ul>
Робота в групах	<p>Вдосконалити навички:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- співпраці;</li> <li>- взаємовідповідальності;</li> <li>- комунікації.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ажурна пилка</li> <li>• Естафета</li> <li>• Снігова куля</li> </ul>
Проект	<p>Сформувати навички:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- співпраці в групах;</li> <li>- планування часу та роботи;</li> <li>- формування проблем або задач;</li> <li>- творчого мислення;</li> </ul>	<p>Поєднує в собі безліч методів і прийомів.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- об'єднання шкільних знань зі вже набутим досвідом;</li> <li>- використання різних джерел інформації;</li> <li>- вибору і синтезу інформації;</li> <li>- підготовки публічних виступів;</li> <li>- прийняття групових рішень;</li> <li>- самооцінки власної роботи;</li> <li>- відповідальності за прийняту і виконану роботу.</li> </ul>	
Станції з завданнями	<p>Вдосконалити навички:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- розуміння прочитаного;</li> <li>- вибору і синтезу інформації;</li> <li>- планування часу та роботи.</li> </ul>	<p>Поєднує різні методи; завдання мають бути підготовлені таким чином, щоб вони розвивали різні навички та вміння учнів.</p>
Портфоліо	<p>Сформувані навички:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- використання різних джерел інформації;</li> <li>- вибору і синтезу інформації;</li> <li>- систематичності;</li> <li>- самооцінки.</li> </ul>	<p>Портфоліо може бути тематичне або створене спеціально для спостереження за розвитком учнів (індивідуальна або групова робота).</p>
Візуалізація	<p>Вдосконалити навички:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- асоціативного мислення;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Карта думок</li> <li>• Колаж</li> </ul>

	- вилучення квінтесенції з тексту; - правильного розуміння та інтерпретації.	
--	---	--

Далі з'ясуємо сутність поданих технік, розглянувши кожен з них окремо.

*Дебати «за і проти»* полягають в тому, що учні готують певну тему й на уроці розподіляються на дві групи, кожна з яких виступає «за» або «проти» висловленої вчителем тези. Обидві групи колективно встановлюють аргументи на користь своєї думки та проти пропозицій конкурентів. Потім відбувається дискусія. Відповідно, виграє та група, яка своїми аргументами доведе чи спростує надану тезу. Вважається, що ця техніка буде доречною для повторення матеріалу [3, с. 86].

*Оксфордська дискусія.* В ній також присутні прихильники та противники тези, але її форма чітко визначена. У дебатах є свій спікер і секретар, які повинні зайняти чільне місце за столом засідань. Команди займають місця праворуч і ліворуч від столу, стільці для публіки встановлюються аналогічно з лівої та з правої сторони. Спікер по черзі дає слово кожній команді. Час виступів обмежений, секретар зобов'язаний стежити за його дотриманням. В ході дебатів слід запланувати дві або три перерви, коли слухачі займають місця по той бік залу, де знаходяться ті, хто переконав їх у своїй правоті. Якщо в кінці кількості людей з обох сторін виявиться однакова, рекомендується провести анонімне голосування, яке визначить команду-переможницю. Також, ми можемо поставити певні критерії, які мають оцінити слухачі, наприклад, підбір аргументів, узгодженість висловлювань, співпраця, чіткість та лаконічність висловлювання [35, с. 104-106].

*Метаплан* – прийом, що дозволяє глибоко вивчити поставлене питання і спонукає критично аналізувати факти, формулювати судження

та думки. Якщо робота з метапланом проводиться в групі, варто підготувати плакат і вказати час обговорення [8, с. 22].

Слід зазначити, що використання цього способу навчання здійснюється в чотири кроки [8, с. 22-24]:

1. Пошук відповіді на питання: «Як є?» або «Як було?» Записуємо на картках і клеїмо у верхньому лівому полі в таблиці. Це діагноз поточного стану.

2. Пишемо, як має бути та приклеюємо до правого верхнього поля таблиці. Це допомагає нам проаналізувати, до якого стану ми повинні прагнути, вирішуючи поставлену проблему.

3. Чому зараз не так, як має бути? Картки, відповідно, розміщуємо нижче в таблиці. На цьому етапі формулюються причини.

4. Узагальнення проведеного аналізу, який має привести до створення цілей.

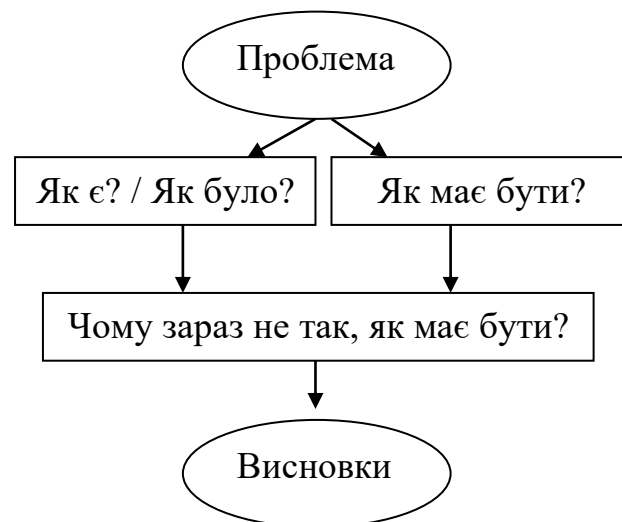


Рис. 1.2. Схема метаплану

*Акваріум.* За даною технікою кілька учнів сидять у колі й ведуть обговорення обраної раніше теми, а решта стежать. До їх обов'язків уходить аналіз ходу дискусії з точки зору підбору й ефективності аргументації та дотримання правил поведінки. Роль учителя вкрай обмежена, він не повинен втручатися. На початку обов'язково слід визначити тривалість дебатів. Після їх завершення, учні міняються

ролями. Метою даного типу дискусії є взаємне вдосконалення навичок обміну думками та добору аргументів [4, с. 93].

*Навчальні ігри та розваги* – це забава, розроблена, як правило, вчителем, в якій учні мають строго дотримуватись задалегідь встановлених правил та докладати уявних зусиль для досягнення поставленої мети [19].

Як відомо, у грі найбільш важливим є її емоційний елемент, певна ступінь напруги, яка виникає через сам процес, суперництво й бажання перемогти. Під час ігор та розваг учні засвоюють різні правила, запам'ятовують їх і застосовують у потрібний момент. Також активізуються різні когнітивні функції, такі як: прийом та інтерпретація сенсорних даних, процеси мислення, тобто формування когнітивних одиниць у вигляді схем, ментальних образів, символів, понять та логічних операцій. Ігрові форми розвивають в учнів здатність сприймати елементи спостережуваних фактів і подій та виявляти різні причинно-наслідкові зв'язки. Необхідно підкреслити, що дидактичні забави, як спосіб перевірки засвоєних знань та навичок, дозволяють знизити рівень стресу, який супроводжують класичні методи [19].

*Сценки / імпровізація* – це процедура постановки, в якій учні виступають в певних ролях, інтерпретуючи їх по-своєму; може мати місце реквізити й сценографія. Метою є переживання певних ситуацій та проблем. Вхідження в роль дозволяє наблизитися до світу іншої людини, зрозуміти її переживання, наміри, почуття. Більше того, таке випробування може, і навіть повинно привести до зміни оцінки різних життєвих поглядів учнів. Доведено, що даний спосіб допомагає їм практикувати навички акторської гри, вміння вести переговори, розвиває здатність співпереживати, дозволяє отримувати певні емоції як учасникам, так і спостерігачам [3, с. 92-93].

*Дерево рішень* являє собою графічний запис аналізу проблеми. Може бути застосоване до всіх ситуацій, в яких треба зробити вибір.



Крім того, даний вид роботи дозволяє побачити наслідки обраних рішень [3, с. 91].

Розглянемо етапи виконання техніки дерева рішень [3, с. 91]:

- окреслення проблеми (таким чином, щоб учні мали можливість вибору);
- визначення цілей і цінностей;
- надання декількох (або однієї) ідей;
- оцінка запропонованих міркувань (позитивні й негативні наслідки);
- прийняття остаточного рішення та його обґрунтування.

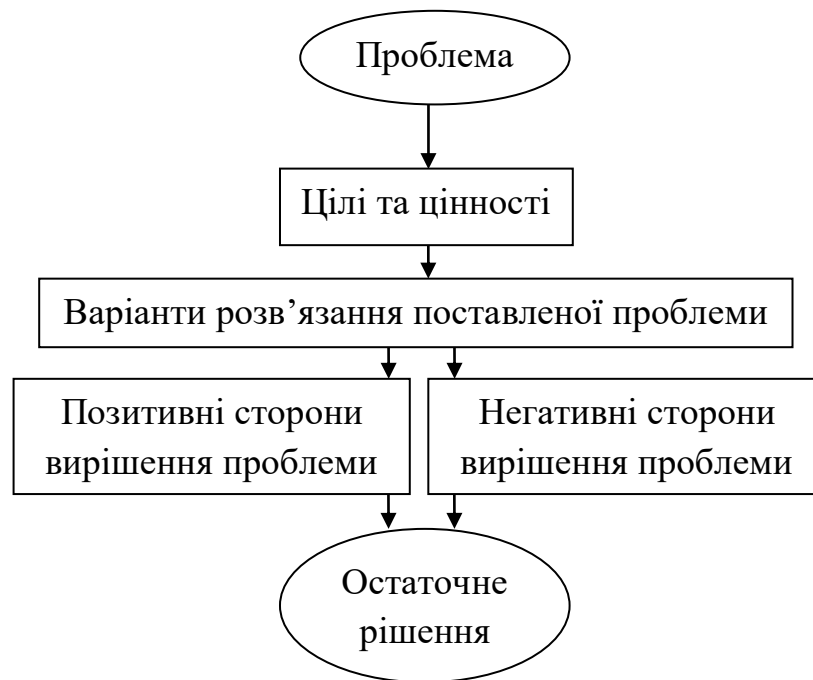


Рис. 1.3. Схема дерева рішень

*SWOT-аналіз* «з англ. мови *strength* – сильний, *weaknesses* – слабкий, *opportunities* – можливості, *threats* – загрози» [3, с. 91] – ця техніка включає в себе командний аналіз та оцінку конкретної проблеми або події. Надзвичайно допомагає при розв'язанні задач і вимагає критичного й творчого підходу.

Виділяємо наступні етапи процедури [3, с. 91]:

- ❖ визначення на заздалегідь підготовленому аркуші:
  - сильних сторін проблеми;
  - результуючих можливостей;
  - слабких сторін;
  - виникаючих загроз;
- ❖ представлення результатів;
- ❖ встановлення спільної позиції.

Таблиця 1.2

### Приклад таблиці SWOT-аналізу

Сильні сторони проблеми	Слабкі сторони проблеми
Результуючі можливості	Виникаючі загрози

*Мозковий штурм*, також відомий як «фондовий ринок» або «фабрика ідей», інтенсивно залучає всіх учнів, кожному даючи можливість вільно висловитися та генерувати навіть нереальні рішення проблеми. Цей тип навчання в значній мірі залежить від можливості швидко зібрати багато відповідей / гіпотез / ідей / рішень щодо поставленого завдання в дуже короткий проміжок часу. Чим більше учнів беруть участь, тим більше варіантів накопичується [21, с. 45]. На наш погляд, застосовувати цей метод можна в будь-який момент уроку, тому що його підготовка не вимагає великих витрат часу й зусиль, а саме завдання готує вчитель.

Необхідно підкреслити структуру, до якої входять три етапи [21, с. 46]:

- Етап перший: визначення проблеми і введення в мозковий штурм.

□ Етап другий: представлення і збір всіх ідей. Учасники подають варіанти для вирішення проблеми. Сеанс може тривати від 5 до 25 хвилин, залежно від кількості учнів, що беруть участь, і ступеня складності завдання.

□ Етап третій: аналіз раніше представлених думок. Учасники колективно обговорюють кожну пропозицію та обирають найбільш актуальні, обґрунтовуючи свій вибір.

*Ажурна пилка* – спосіб проведення уроку, в ході якого один учень передає отримані знання іншим. Він отримує їх самостійно з наявних джерел чи під керівництвом учителя. Учні працюють в маленьких групах, кожна з яких розробляє окремих фрагмент матеріалу. Потім створюються нові групи, і в кожній з них знаходиться представник первинних об'єднань, який передає свій фрагмент знань [24, с. 94].

*Естафета*. Учні мають бути поділені на команди. Впродовж естафети вони змагаються один з одним, виконуючи певні завдання, та набирають бали. В кінці виграють ті, хто набере більше балів. Очевидно, що даний метод має спонукати учасників краще співпрацювати зі своїми колегами [18, с. 7-10].

*Снігова куля* – це техніка ефективного спілкування в різних ситуаціях, представлення власної точки зору та взаємодії в команді. Основна мета – прийти (через індивідуальну працю) до спільного вирішення проблеми або виконання завдання. Спочатку клас ділиться на пари, вчитель задає їм питання, на яке вони мають знайти відповідь за кілька хвилин. По закінченню часу вони об'єднуються з іншою парою, створюючи маленькі групи, і розмовляють один з одним ще певну кількість хвилин. Наступним етапом є інтегрування цих маленьких груп в одну велику і повторний обмін думками. Обговорення завершується розповіддю представників про хід роботи та наданням варіантів вирішень поставленої на початку проблеми (можуть бути записані на дошці) [35, с. 82-85].

*Проект* – виконання якогось колосального завдання, яке потребує певного часу. Він реалізується учнями самостійно, але підготовлюється, координується та контролюється вчителем. Саме він визначає рамки, а учні обирають тему. Проекти повинні відповідати інтересам учня і пов'язувати практичну діяльність з розумовою, розвивати самостійність, вміння співпрацювати, навчати пошуку інформації, використанню джерел, презентуванню результатів. В кінці учні подають презентацію чи створений ними новий «продукт» [22, с. 70-72].

*Станції з завданнями* – метод, який полягає в тому, що учні працюють на заздалегідь підготовлених пунктах, що містять завдання з певним матеріалом. Під час уроку вчитель є виключно спостерігачем. Залежно від підготовлених для учнів завдань, вони вчаться: навичкам розуміння прочитаного, вибору і синтезу інформації, плануванню робочого часу, самоконтролю [3, с. 96].

*Карта думок* (ментальна карта / карта пам'яті) використовується для представлення знань, понять в графічній формі, метою якої є полегшення їх розуміння і запам'ятовування. Своєю структурою нагадує дерево, на якому зображені зв'язки між записаною на ньому інформацією у вигляді так званих ключових слів [15, с. 149].



Рис. 1.4. Схема карти думок

*Колаж* – це техніка, що служить візуалізацією думок, зроблена, наприклад, з газетних вирізок, фотографій, малюнків з різними надписами, цитатами. Розроблюють її групки учнів, а потім

представляють на уроці. Доведено, що даний тип роботи вчить співпраці в колективі, стимулює уяву, дає можливість представляти інтереси, активізує всіх учнів [7, с. 205].

*Портфоліо* включає в себе збір учнем в окрему папку матеріалів, які документують його роботу з певної теми. Це можуть бути: замітки зі статті, прес-релізи, що стосуються теми, графічні малюнки, фотографії, замітки з книг, афоризми, висловлювання, важливі думки, бібліографія. Цей вид роботи дає можливість планувати й організовувати власне навчання, бути більш відповідальним, приймати індивідуальні рішення. Крім того, учні вчаться використовувати різні джерела інформації та ефективно співпрацювати при обміні матеріалами. Портфоліо може бути тематичним або документальним, та створюватись індивідуально чи в групі [20, с. 244].

Підсумовуючи сказане вище, можемо стверджувати, що інтерактивні методи, як показують дослідження широкого кола науковців, це цікавий, творчий та перспективний напрямок педагогіки, який приносить багато користі для дітей, а також для самого освітнього процесу. Вони підвищують ефективність навчання, роблять заняття більш привабливими, полегшують отримання знань і формування навичок. Крім того, вони поєднують освітній процес з грою, чим підвищують мотивацію учнів до навчання.

## РОЗДІЛ 2

### ОРГАНІЗАЦІЯ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

#### 2.1. Психолого-педагогічна характеристика учнів гімназій

Аналіз наукової літератури з вікової психології виявив, що підлітковий період включає вік від 10-ти до 17-ти років. Це період між дитинством та юністю, який є найскладнішим. Процес переходу від дитинства до дорослого життя здійснюється на основі численних і далекосяжних змін, які стосуються загалом трьох основних аспектів розвитку: біологічного, психічного та соціального [33, с. 71].

Вважаємо, що розумовий розвиток обумовлює більшість психічних змін в підлітковому віці. Він впливає на розквіт і контроль почуттів, на розуміння моральних понять, допомагає підліткам формувати світогляд, шукати свою ідентичність, а також, впливає на їх соціальну активність.

Дослідження підтвердили, що підлітки сприймають не тільки те, що їм потрібно або привертає їх увагу, але й те, що об'єктивно важливо. Вони можуть чуйно реагувати на явища, що їх не стосуються, наприклад, на чужі страждання, фальш, прояви несправедливості. Крім того, вони часто виявляють готовність сприймати й аналізувати психічні стани інших людей [32, с. 15].

Слід підкреслити, що на період дорослішання припадає повний розвиток вищого рівня мислення, який називається абстрактним (формальним). Однак, він розвивається не в усіх, залишаючись лише потенційною можливістю. Його розвиток призводить до зростання рефлексії та критицизму. Молодь стає незалежною від чужих суджень, формулює власні оцінки людей та подій [26, с. 204-205].

Загальновідомо, що характерним для підліткового віку є емоційне збудження. На початковому етапі дорослішання можна спостерігати хиткість (лабільність) емоцій. Вона є результатом великої нервової збудливості та нездатності контролювати власні емоції. Дана нестабільність може ускладнити розуміння підлітків і підірвати ефективність зусиль по їх вихованню. Також, специфічним для них є амбівалентність почуттів. Вони одночасно відчувають протилежні емоції, що часто викликає у них стан розгубленості й невпевненості в собі [26, с. 209-210].

Крім того, в підлітковому віці відбувається розвиток соціальних почуттів, джерелом яких є взаємодія з людьми й життєві ситуації. Для підлітків дуже важливо відчувати приналежність до групи однолітків. Це пов'язано зі збільшенням страху бути відторгнутим та ізольованим. Вони надзвичайно болісно переносять критику й неприйнятність [26, с. 197-198].

На наш погляд, своєрідними для цього віку соціальними почуттями є занепокоєння та гнів. Тривога здебільшого стосується майбутнього: вибору освіти та професії, прийняття значущих рішень. Гнів може викликати агресивну поведінку. Як відомо, його джерелами є всілякі розчарування (труднощі, обмеження) й поведінка дорослих (агресія, владарювання, приниження) [1, с. 227-228].

Вважаємо, що важливо направляти емоційний розвиток у бік контролю над своїми почуттями та стриманістю.

Видатний американський психолог Лоренс Кольберг стверджує, що в підлітковому віці можна виділити дві стадії морального розвитку конвенціонального рівня [29, с. 61-62]:

1. Оцінка поведінки, яка обумовлена соціальним схваленням (зокрема, групою однолітків).
2. Заснована на законі та порядку. З'являється повага до авторитетів та намір наслідувати їхню поведінку.

Але, існує ще постконвенціональний рівень, до якого піднімаються, на жаль, не всі. Відповідно до цієї концепції, моральний розвиток підлітків заснований на поступовій незалежності від думки колег і підпорядкуванні загальноприйнятим правилам поведінки [29, с. 61-62].

Разом з тим, типовим для їхнього віку є феномен конформізму. Вважається, що підлітки адаптуються до думки більшості: однаково одягаються, поведуться відповідно до прийнятих стандартів. Підпорядкування підлітків так званій молодіжній культурі може свідчити про необхідність підкреслити свою відокремленість від світу дорослих. Однак, деякі науковці вважають, що конформізм молоді – це скоріше ціна за почуття приналежності та прийняття [5, с. 52].

Дослідження науковців показують, що формування світогляду молоді часто протікає в опозиції до світу дорослих. Це протистояння може призвести до формування виразних світоглядних установок [2]. Їх приклади наведено нижче:

1. Юнацький максималізм, який полягає в категоричному сприйнятті реальності, що не відповідає бажанням та ідеалам підлітків [30, с. 172].

2. Нігілізм – це заперечення сенсу людського буття, в тому числі й власного існування [27, с. 481]. Таке ставлення може бути пов'язане з одним болісним досвідом. Однак, частіше, це результат низки травмуючих подій, що призводять до поступової втрати віри в людей, у себе і сенс життя.

3. Цинізм – свідоме ігнорування моральних норм [31, с. 166]. Як і нігілізм, виникає в результаті дії зовнішніх факторів.

Прийнято вважати, що особистість людини розвивається з раннього дитинства, проте посилюється в підлітковому віці. Спостережувани підлітками зміни свого тіла, удосконалення психічних процесів, пошук сенсу життя і власного існування – все це викликає ряд



питань. Шукаючи відповіді на них підліток поглиблює знання про себе, формулює самооцінку. Його самосвідомість зростає.

Американсько-німецький психолог Ерік Еріксон стверджує, що особистість є центральною проблемою підліткового віку. Його теорія говорить про кризу ідентичності, що настає в цей період [16, с. 313].

Згідно з цією концепцією, канадський психолог Джеймс Марсія виокремлює чотири наступні етапи на шляху формування ідентичності підлітка [16, с. 317]:

1. *Передвизначеність*. Батьки або особи, що володіють авторитетом, передають підлітку свої переконання, цінності, які він слухняно приймає.

2. *Дифузія почуття ідентичності*. Молода людина проводить багато часу, розважаючись і займаючись цікавими речами, але не піклуючись про політичні, соціальні, професійні та особисті погляди або плани.

3. *Мораторій*. Перш ніж сформувати стабілізоване почуття ідентичності, молода людина «перевіряється» в різних ролях.

4. *Досягнення ідентичності*. Полягає у формуванні послідовної, сильної системи цінностей і «здорової» адаптації до світу, наповненій значущими зв'язками з людьми і заняттями у вільний час.

Очевидно, що в несприятливих умовах виховання може сформуватись негативна ідентичність. Зростаючий в них підліток повстає проти приписуваних йому соціальних ролей, що призводить до почуття деперсоналізації та відчуження. Він відчуває дезорганізацію та порожнечу. На цьому тлі може з'явитися негативна поведінка, в тому числі й злочинна [17, с. 62].

У той же час, успішний перехід через кризу ідентичності посилює почуття власного «Я» та формує позитивну ідентичність. Молода людина готова взяти на себе відповідальні завдання, підтримувати

емоційні зв'язки, визначати цінності та ідеали. Вважаємо, що це автономна і внутрішньо сильна людина [17, с. 27].

На нашу думку, розвиток ідентичності – важке випробування для підлітків. Дорослі мають допомогти їм пізнати себе й зробити вибір. Їм потрібні, перш за все, зразки поведінки, можливості приймати самостійні рішення та вивчати себе в різних ситуаціях. Тоді при отриманій підтримці й довірі оточення вони зможуть успішно завершити даний процес [25, с. 197].

Виявлено, що розвиток мотивації в підлітковому віці полягає, головним чином, в набутті здатності самостійно ставити перед собою цілі та прагнути до їх досягнення [13, с. 220].

Загальновідомо, що підлітки найчастіше відчують себе готовими до самостійного вибору. Однак важливі для свого майбутнього рішення (наприклад, вибір подальшої освіти та професії) вони приймають з тривогою та невпевненістю [34, с. 117].

Підводячи підсумок, можемо сказати, що період навчання в гімназії – це час інтенсивного розвитку. Характерними для нього є: посилення тенденції до незалежності від батьків, урахування думки однолітків при прийнятті рішень, інтенсивні та лабільні емоції, зарозумілість та бунтарство. Все це робить цю вікову групу особливо вразливою для ризикованої поведінки, що тягне за собою необхідність активізації виховної та профілактичної діяльності.

## **2.2. Приклади інтерактивних вправ**

Матеріали здійсненого спостереження під час виробничої практики дозволяють узагальнити, що інтерактивні вправи створюють чудові умови для навчання, оскільки вони приносять розслаблюючу атмосферу, веселощі та сміх на уроці. Вони поєднують приємне з корисним: дозволяють учням використовувати мову без стресу і

емоційно стимулюють їх, тим самим покращуючи запам'ятовування матеріалу. Такі заняття зосереджені навколо учня, що є найбільш важливим у сучасному навчанні, а вчитель лише допомагає їм в складних ситуаціях.

Нижче наведено інтерактивні вправи, розроблені для навчання англійської мови. Проте, вони можуть бути успішно використані на уроках з навчання інших мов при попередній підготовці вчителя.

*Оксфордська дискусія* на тему: «*Hitchhiking and couchsurfing: interesting cultural exchange or unsafe entertainment?*» Перед початком цих дебатів розподіляємо клас на групи по 3-4 учасника та призначаємо модератора, який координуватиме весь процес (це може бути вчитель або призначений учень). Далі представляємо тему дискусії та ознайомлюємо учнів із правилами. На основну частину дебатів виділяємо 25 хвилин (4 раунди). Уважно слідкуємо за порядком і дисципліною. Після того, як обидві команди виклали свою точку зору та слухачі зайняли свої місця на боці тих, хто їх переконав, визначаємо команду-переможницю. Але, якщо кількість прихильників з обох сторін буде однакова, переможців може обрати вчитель, спираючись на відповідні критерії. В кінці разом підводимо підсумки дискусії.

*Метаплан.* Матеріали, необхідні для проведення дискусії: плакат, де у верхній частині «хмара» з проблемним завданням, а під нею питання: зліва – «*How is it now?*», праворуч – «*How should it be?*», внизу – «*Why isn't it as it should be now?*»; текст «*Global warming*»; картки різних кольорів, у формі овалів; фломастери; клей.

На початку уроку ставимо запитання: «*How to protect the environment?*», яке записане на плакаті. Далі роздаємо класу необхідні матеріали. Потім відбувається пояснення правил:

- відповіді на: «*How is it now?*» записуємо на червоних аркушах, «*How should it be?*» – на зелених, «*Why isn't it as it should be now?*» – на жовтих та висновки – на блакитних.

Учні отримують текст «*Global warming*», на основі якого відбудеться обговорення проблеми. Кожен з учнів пропонує свої варіанти, всі вони записуються на картках, у кінці підбиваємо підсумки та визначаємо остаточне рішення нашої задачі. Вчитель також може висловити свою думку щодо проблеми, зазначеної вище.

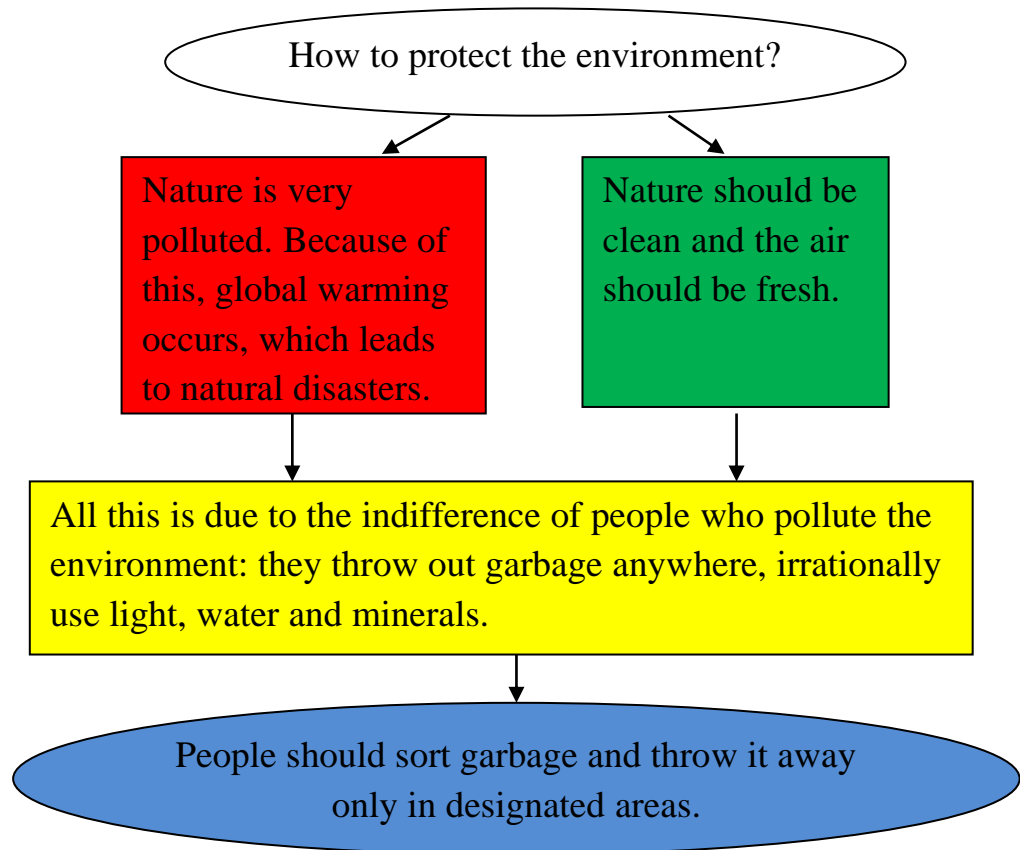


Рис. 2.1. Приклад схеми метаплану

Вважаємо, що дані дискусії стануть корисними для розвитку мовлення, вдосконалення граматики, практичного застосування нової лексики та логічного осмислення прочитаного.

#### *Навчальні ігри та забави*

«*Интеллект*» – гра, яка включає в себе написання слів з різних областей, починаючи з заданої літери. Кожен учасник повинен мати аркуш паперу з намальованою таблицею. У першому стовпці вводимо букву, а в наступних категорії, наприклад, овочі, фрукти, напої, меблі, тварини (в залежності від теми уроку). Один з учнів подумки перебирає

2,англійський алфавіт, а інший говорить «стоп». Далі на обрану букву потрібно написати по одному слову в кожній клітинці (за 30 секунд). Правила: не перевищуємо ліміт часу, не повторюємось, орфографічна помилка дискваліфікує слово. Учні можуть не погоджуватися на деякі літери, якщо випадає, наприклад «х» або «у», ми просто перераховуємо алфавіт ще раз. Пам'ятаємо, що це просто гра, а не змагання. Якщо учні відчують, що не зможуть написати слова самостійно, вони можуть грати в парах.

Підрахунок балів виглядає наступним чином: усі гравці по черзі читають те, що в них вийшло. За правильне слово, яке ніхто з інших гравців не придумав, присуджується два бали, за те, яке хтось інший теж вписав у той же стовпчик, дається один бал, а за його відсутність у цьому стовпчику бали не нараховуються й не віднімаються.

Прикладом може бути тема «Food».

*Таблиця 2.1*

#### Приклад таблиці «Інтелекту»

Letter	Vegetables	Fruit	Meat	Fish
S	Squash	Strawberry	Sausages	Sole
B	Beetroot	Blackcurrant	Beef	Breams
P	Pumpkin	Plum	Pork	Pilchard



Очевидно, що така гра підійде для повторення лексичного матеріалу.

«Хрестики-нулики» (*Noughts and crosses*). Ділимо клас на дві групи. Малюємо на дошці таблицю для гри – 3x3. Пояснюємо правила, а потім стежимо, щоб усі учні їх дотримувалися. В таблиці можуть бути певні граматичні форми: неправильні чи фразові дієслова, іменники в множині, кількісні числівники тощо. По черзі кожна група обирає слово й протягом обмеженого часу, не більше 30 секунд, складає з ним

граматично правильне речення. Якщо вчитель приймає його, учні можуть намалювати в клітинці з цим словом свій знак, тобто хрестик або нулик. Звичайно, перемагає та команда, яка в рядок поставить три свої знаки.

Таблиця 2.2

### Приклад таблиці «Хрестики-нулики»

Find out	Wear off	Give up 
Get up	Take off	Break out
Fall apart	Hold on 	Fall down

*If you want to achieve your goal – do not give up!*

*Please, hold on, while I buy the tickets.*

На наш погляд, цей спосіб проведення уроку допомагає краще засвоїти граматичні конструкції та лексику, а також правильно використовувати їх на практиці.

«Питання». Можна грати в парах або командами, сидячи в колі. Один з учнів починає будь-яку тему, задаючи питання. Наступний має відповісти виключно питанням на цю ж тему. Час на роздуми – не більше 30 секунд. Наприклад:

- *Do you like sports?*
- *Which one are you talking about?*
- *How do you feel about football?*
- *Maybe volleyball is better?*
- *Have you ever played volleyball? (і так далі)*

Бали заробляються «фолом», тобто в той момент, коли задана особа відповідає або твердженням, або питанням, що не має відношення до попереднього. Роздуми більше 30 секунд та граматично неправильно сформоване питання також вважається «фолом». Коли гравець робить

цю помилку, його противник отримує бал. Розігруємо до трьох балів, хто перший набере, той стає переможцем.

Безсумнівно, за допомогою цієї гри учні удосконалюють навички правильної побудови запитань та, відповідно, граматику.

«Мафія». Одна з найцікавіших ігор, яку можна використовувати в класі, починаючи з середнього рівня (і вище). У грі беруть участь не менше восьми чоловік, чим більше, тим цікавіше. Учитель бере на себе роль модератора. Він пояснює правила, роздає картки з ролями, щоб ніхто не знав, хто є хто, після чого веде всю гру.

Ролі: мафія, шериф, лікар, місцеві жителі.

Учні сідають по колу, щоб добре бачити один одного. Після роздачі карток з ролями (дуже важливо, аби був тільки один шериф, один лікар, і, наприклад, на 10-12 мешканців міста достатньо двох-трьох осіб мафії). Гра цікавіше, коли громадяни не знають, скільки саме людей налічує мафія.

Модератор висвітлює фон для історії, наприклад: «*The 20th century. We are in Detroit. There's only mafia and murders everywhere. The city council is trying to find the mafia gang and eliminate them*». Історія може відбуватися в будь-якому місті й у будь-який час, усе залежить від фантазії модератора. Потім учасники вигадують собі імена та історії, наприклад: «*Hi! I'm Yulia and I'm a teacher. I live a quiet life and don't like to walk at night*». Звичайно, люди з ролями мафіозі не розкривають цього й ховаються під маскою іншої особи. Їх мета – вижити й убити якомога більше жителів. Шериф і медсестра можуть розкрити свою роль, але це може поставити під загрозу їх безпеку.

Далі модератор каже: «*Night falls. The city is falling asleep*». Тобто, настає ніч, усі втомилися й лягають спати. Тоді абсолютно всі учасники заплющують очі. За словами модератора: «*The mafia wake up, make their choice, and fall asleep*». Прокидається мафія, робить свій вибір (убиває когось) та засинає. Будь-які рухи тіла, рук, хрюкання можуть видати цих

людей, тому краще спілкуватися поглядом і кивком голови. Далі: «*The sheriff wakes up, makes his choice, and falls asleep*». Прокидається шериф та пробує віднайти мафію. Вказує на когось із учасників, і модератор показує йому, хто це. Якщо це мафія, то шериф саджає її за ґрати, а якщо звичайна людина, то просто лягає спати. Потім: «*The doctor wakes up, makes his choice, and falls asleep*». Прокидається лікар, вибирає людину, якій надає допомогу (імунітет), якщо хоче, та засинає. Може статися так, що вбита мафією людина виліковується лікарем. Кожна наступна ніч виглядає, відповідно, так само.

Наступна фраза модератора: «*Morning comes. The city is waking up*». Настає ранок і місто прокидається. Приходить сумна новина про те, що один із громадян був убитий під час заворушень уночі. Звичайно, модератор може описати це так, як зробили б ранкові газети, вигадуючи барвисту історію. Наприклад: «*That night, when everyone was sleeping peacefully, the mafia went out for their victim again. That time it was a 32-year-old housewife Kate. The woman was found all bloody and lying on the street*». Потім кожен із учасників розповідає, що він робив уночі. Наприклад: «*That night I checked my pupils' notebooks and then went to bed*». Після чого учасники вибирають кілька найбільш підозрілих у групі людей (аргументуючи свій вибір) і проводять голосування. Наприклад: «*I think that the mafia is teacher Yulia, because her story seemed implausible to me*». Людина, яка набрала найбільшу кількість голосів, виключається. Тоді модератор розкриває його роль: мафія або громадянин, і ця людина може спостерігати за продовженням гри, але не голосує й жодним чином не може видавати те, що знає або підозрює. Продовження гри виглядає так само. Все закінчується перемогою мафії (коли вони вбивають усіх громадян уночі) або перемогою міста (коли вони знищують усіх мафіозі протягом дня).

На нашу думку, ця гра доставляє величезне задоволення, дає широке поле для уяви, дозволяє грати різні ролі, випробувати різні



способи поведінки та спілкування. В той же час вона вчить слухати, логічно мислити та робити висновки, а також, практикувати вимову, адже говорити учні мають виключно англійською.

*Драма.* Учні розподіляються по парах. Учитель надає їм завдання зімпровізувати сцену «*At the airport*» з новими словами та граматичними конструкціями, які учні дізналися на даному уроці. Далі вони мають приблизно 5 хвилин, щоб обдумати всі свої дії та приблизний діалог, після чого вчитель викликає їх парами й відбувається процес імпровізації.

Можемо стверджувати, що таким чином учні практикують вимову, граматику та лексику, а також розвивають навички сценічної гри.

*SWOT-аналіз.* Учитель розподіляє учнів на дві групи та ставить їм проблемне питання «*Is moving to America a good idea?*», яке вони мають проаналізувати.

Таблиця 2.3

#### Приклад SWOT-аналізу

Strength	Weaknesses
A huge number of new features.	Americans prefer the local population with experience when applying for a job.
Opportunities	Threats
You can try something new: learn a new profession, start surfing or drawing, become a photographer or open your own restaurant, shop, etc.	Difficulty finding a job; threat of unemployment.

Так, поступово учні обговорюють усі плюси та мінуси, а в кінці доходять спільного висновку – відповіді на проблемне запитання.

*Дерево рішень.* Ділимо клас на дві команди. Учні отримують текст «*Global problems of today*», у якому представлені екологічні та соціальні проблеми. Після його прочитання починається аналіз. Учні мають дійти висновків «*What do people do to make the world better?*».

Спочатку визначають цілі та окреслюють коло цінностей для вирішення цієї проблеми. Далі пропонують ідеї, після чого розглядають їх з позитивного та негативного боків і доходять спільного висновку.

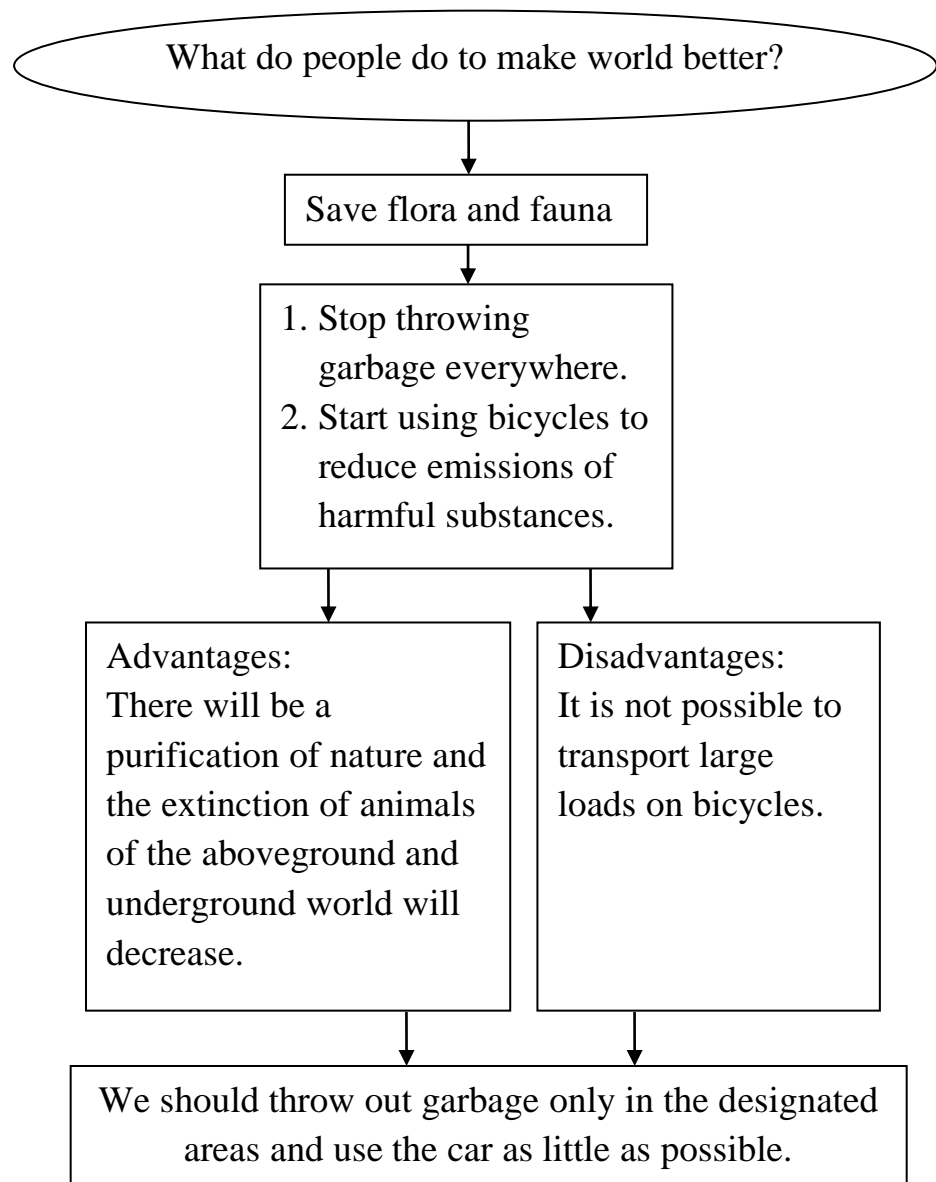


Рис. 2.2. Приклад схеми дерева рішень

*Мозковий штурм.* Учні розподіляються на дві групи. Двічі прослуховують текст «*Fast food*», після чого починається процес

мозкового штурму, який базується на аналізі цього тексту. Вчитель подає учням тезу для доведення «*Fast food is evil for the human body*», яка одночасно є проблемним завданням. Для того, аби довести її, учні можуть використати дані питання: «*What is fast food?*», «*Why do people eat it?*», «*How does it affect the human body?*», «*Does fast food bring any benefits to the human body?*» Вони розкриють учням сутність проблеми. Аби віднайти для неї рішення, використовуємо наступне питання: «*What products can we replace fast food with?*» Усе це спочатку обговорюється в групі, а потім кожна з них представляє свої результати. Далі всі разом обираємо найкращі варіанти для вирішення.

Вважаємо, що ці техніки допомагають учням розуміти мову на слух, а також читати із розумінням, аналізувати, знаходити рішення та представляти їх англійською мовою.

*Ажурна пилка.* Створюємо три команди по три учасника. Далі вони отримують назву американського міста (всім різні назви), наприклад, першій – *New York*, другій – *Washington*, третій – *Chicago*. Їх завданням буде віднайти та підготувати якомога цікавіший матеріал про ці міста. Час, відведений на дану роботу – 10-15 хвилин. Наступний етап – об'єднання в нові групи, в кожній з яких має бути представник первинних груп. Кожен учасник представляє іншим своє місто (виключно англійською мовою), інші учні можуть також ставити додаткові запитання. Таким цікавим способом вони дізнаються історію трьох міст Америки.

На нашу думку, цей метод чудово підійде для розвитку комунікативних навичок.

*Естафета.* Ділимо клас на 2 команди і, відповідно, дошку теж розподіляємо на дві частини крейдою. Вчитель дає завдання: «*Draw a picture related to sports using 50 words*». Далі учні стають в лінійку, старт починається зі слів учителя, наприклад, «*Draw a ball!*» Перший учасник з кожної команди підбігає, малює м'яч, повертається назад та передає

естафету іншому, говорячи, наприклад, «*Draw a boy!*», і так по черзі. Переможців обираємо за критеріями: хто швидше закінчив, чий малюнок більш повноцінно виконаний та правильність вимови при передачі естафети.

Очевидно, що ця вправа буде влучною при повторенні лексичного матеріалу.

*Снігова куля.* Вчитель пише на дошці проблемне питання «*How to decrease pollution?*», малює велике коло й роздає учням маленькі карточки та кольорові фломастери: зелений, синій, червоний і чорний. Кожен учень самостійно знаходить способи вирішення проблеми й записує їх на картках зеленим кольором. Усі записи та пояснення відбуваються виключно англійською мовою. Вчитель прикріплює їх по периметру кола. Потім учні об'єднуються в пари й разом обирають з поданих ідей найкращі, записують синім фломастером і прикріплюють ближче до центру. Наступним етапом обговорення є робота в групах з декількох осіб, які спільно узгоджують позиції й записують їх червоним кольором. Представники груп прикріплюють картки до дошки ще ближче до центру кола. Завершенням аналізу є прийняття спільного рішення всім класом, його запис на аркуші чорним фломастером і розміщення в центрі.

Вважаємо, що так відбувається розвиток усного мовлення та мислення.

*Проект.* Учні самостійно діляться на групи. Вчитель дає їм загальну тему «*The USA*», на основі якої вони мають зробити проект. Далі учні обирають категорію, яку хочуть найбільше розкрити, наприклад, «*Interesting places in America*». Виконуючи дану роботу, вони можуть використовувати все, що захочуть: різні факти, малюнки, відео. Відповідно, це може бути презентація, реферат, чи усна доповідь. Кожна група презентує свою роботу на уроці.

Вірогідно, що дана техніка допомагає отримати більше знань на тему, що вивчається.

*Станції з завданнями.* Учні працюють в командах. Кожна з них отримує лист з рекомендаціями про те, як дійти до фінішу. Інструкції англійською мовою готує вчитель. Інші слід шукати в різних місцях, куди учні мають потрапити. На кожній станції вони отримують завдання, вирішуючи яке, отримують лист до наступної. Приклади команд на аркушах: «*Write three sentences with the words «board», using Present Perfect Tense. After that, go to the board. Your next task is there.*». Підглядати за тим, що робить команда-суперниця – заборонено! Відповідно, виграє команда, яка першою виконає всі завдання та дійде до фінішу.

Можемо стверджувати, що ця вправа підійде для повторення та закріплення вивченої граматики та лексики.

*Портфоліо.* Учні впродовж навчального року збирають усі матеріали, пов'язані з тим, що вони вивчають, а саме: картки з новими словами, нові граматичні конструкції, форми та правила, цікаві фрагменти з уроків. Потім, у кінці року, кожен з учнів представляє своє портфоліо. І, відповідно, воно лишається їм на наступні роки, як допоміжний матеріал.

*Колаж.* Учитель розподіляє учнів на дві команди. Перша має приготувати колаж на тему «*The USA*», а друга – «*The UK*». Вони можуть використовувати все, що заманеться: малюнки, фрагменти з текстів, власноруч намальовані об'єкти. Далі кожен колаж представляється командами на уроці.

Вважаємо, що такий метод, як і проект, допомагає отримати більше знань на тему, що вивчається.

*Карта думок.* Учитель задає дітям слово, наприклад, «*house*», вони, відповідно, мають назвати всі слова, які в них асоціюються з наданим. Наприклад, «*door, window, ceiling, wall*». Потім, на кожне з них

діти знову називають асоціативні слова. Так і з'являється наша карта, схожа на дерево з лексикою.

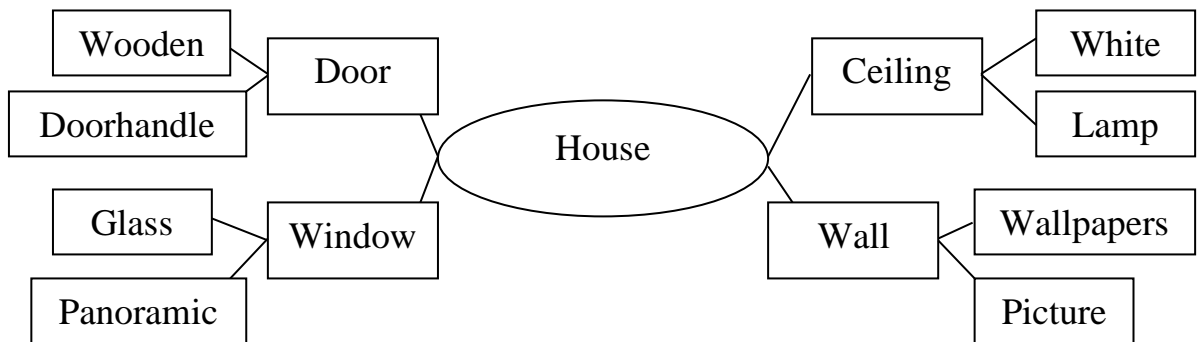


Рис. 2.3. Приклад карти думок

Безсумнівно, ця техніка буде влучною при повторенні та закріпленні лексики.

Підсумовуючи сказане вище, можемо зазначити, що досягнення успіху при вивченні англійської мови вимагає від учнів систематичності, працьовитості та відданості справі. Отже, вчитель має зацікавити та змотивувати їх до дії. Для цього влучним є використання інтерактивних методів, оскільки їх застосування створює умови для всебічного розвитку учнів. Інтерактивні методи не тільки залучають їх до навчального процесу, а й безпомилково гарантують його ефективність.

## ВИСНОВКИ

За підсумками проведеного дослідження були вирішені такі його завдання:

1. Проаналізовано особливості системи інтерактивного навчання та ефективність його впровадження в освітній процес. Визначено, що інтерактивне навчання базується на взаємодії учнів один з одним, а також взаємодії вчителя з учнями на основі рівноправності. Структура інтерактивного уроку включає п'ять етапів: мотивацію (зацікавлення учнів), оголошення теми та визначення цілей уроку, надання нової інформації, інтерактивні вправи та рефлексію (підбиття учнями підсумків уроку). Інтерактивні методи вчать вирішувати поставлені проблеми, взаємодіючи в групі, й заохочують інтерес учнів до навчання. А також, підкреслюють творчість учнів, самостійність отримання знань, здатність шукати та підбирати потрібну інформацію. В результаті використання інтерактивних методів навчання в учнів розвиваються навички корисні не тільки під час уроків, але й у повсякденному житті: наприклад, уміння мислити аналітично, з'єднувати окремі події та факти в причинно-наслідкові ланцюги, навички правильної поведінки в незнайомій ситуації та формування більш точних висновків. Ураховуючи названі чинники, можемо припустити, що таке навчання у майбутньому може стати більш дієвим, ніж традиційне.

2. Охарактеризовано 8 основних методів і 14 технік інтерактивного навчання та їх головні цілі.

Так, метод дискусій (дебати «за і проти», оксфордська дискусія, акваріум, метаплан) навчає вислуховувати один одного, підбирати та висловлювати аргументи. Вхідження в роль (навчальні ігри та розваги, сценки / імпровізація) допомагає вдосконалити комунікативні та сценічні навички, а також, вчить емпатії. Метод аналізу й розв'язання

проблем (SWOT-аналіз, мозковий штурм, дерево рішень) учить ретельно аналізувати проблеми та знаходити правильні шляхи їх вирішення. Робота в групах (ажурна пилка, естафета, снігова куля) навчає співпраці та взаємовідповідальності. Проєкт формує навички планування часу та роботи, творчого мислення, взаємодії з колегами, вибору й синтезу інформації, самооцінки власної роботи та відповідальності. Станції з завданнями вдосконалюють навички, перераховані вище, а також покращують процес розуміння прочитаного. Метод портфоліо навчає систематичності та підбору й синтезу різних джерел інформації. Візуалізація (карта думок, колаж) учить правильно розуміти й інтерпретувати текст, вилучати з нього квінтесенції та асоціативно мислити.

3. Досліджено найважливіші вікові психологічні особливості учнів гімназій. Виявлено, що даний період життя має назву «підлітковий вік». На цьому етапі дорослішання відбувається повний розвиток вищого рівня мислення – абстрактного, який призводить до зростання рефлексії та критицизму. Характерними для підліткового віку є лабільність емоцій та амбівалентність почуттів, а також занепокоєння та гнів. Моральний розвиток підлітків заснований на поступовій незалежності від думки колег і підпорядкуванні загальноприйнятим правилам поведінки. Типовим для цього віку є феномен конформізму. Формування світогляду молоді часто протікає в опозиції до світу дорослих, що може призвести до формування виразних світоглядних установок: максималізму, нігілізму та цинізму. В цьому віці відбувається інтенсивний пошук ідентичності, який включає в себе 4 етапи: передвизначеність, дифузія почуття ідентичності, мораторій та досягнення ідентичності. Підлітки відчують готовність до самостійності та бажання бути дорослими.

4. На основі проаналізованих методів розроблено інтерактивні вправи для використання на уроках англійської мови в гімназіях, а саме:



1) Оксфордська дискусія на тему: «*Hitchhiking and couchsurfing: interesting cultural exchange or unsafe entertainment?*» та метаплан проблеми «*How to protect the environment?*», які є корисними для розвитку мовлення, удосконалення граматики, практичного застосування нової лексики та логічного осмислення прочитаного;

2) гра «Інтелект», яка полягає в написанні слів з різних сфер життя, починаючи з заданої літери й буде доречною при повторенні лексичного матеріалу;

3) гра «Хрестики-нулики», яка допомагає краще засвоїти граматичні конструкції та лексику, оскільки учні обирають слово з таблиці та створюють з ним речення;

4) гра «Питання», яка вдосконалює навички правильної побудови запитань;

5) гра «Мафія», яка дає широке поле для уяви, дозволяє грати різні ролі, вчить слухати, логічно мислити та робити висновки;

6) імпровізація сценки «*At the airport*», яка спонукає учнів практикувати вимову, граматику та лексику, і, відповідно, розвивати навички сценічної гри;

7) SWOT-аналіз питання «*Is moving to America a good idea?*», дерево рішень з проблемою «*What do people do to make the world better?*» та мозковий штурм на доведення тези «*Fast food is evil for the human body*», які допомагають удосконалити навички аналізувати, знаходити рішення та представляти їх англійською мовою;

8) ажурна пилка «*American cities*», яка дозволяє учням за короткий час вивчити історію декількох міст Америки та вдосконалити комунікативні навички;

9) естафета «*Draw a picture related to sports using 50 words*» та карта думок, за допомогою яких учні повторюють лексичний матеріал;

10) снігова куля «*How to decrease pollution?*», яка розвиває усне мовлення та мислення, а також допомагає учням дійти до вирішення проблеми через індивідуальні ідеї;

11) проєкт та колаж, які дають можливість отримати більше знань на тему, що вивчається;

12) станції з завданнями, які стануть у нагоді при закріпленні вивченого матеріалу;

13) портфоліо, за допомогою якого учні збирають вивчений матеріал у теки для подальшого його використання.

Таким чином, проведене дослідження вможливило припущення, що надалі в освітньому процесі інтерактивне навчання може стати більш ефективним, ніж традиційне, адже воно допомагає реалізувати всі можливості дітей підліткового віку, враховуючи їх психологічні особливості. Завдяки такому підходу, учень з пасивного змінюється на творчого, активного, відповідального та відкритого для нових знань.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бандура Г. Теоретичні аспекти вивчення емоційних проявів у підлітків. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Дрогобич, 2013. Вип. 4. С. 226-231. – URL: <http://dspu.edu.ua/hsci/wp-content/uploads/2017/12/004-29.pdf>. (дата звернення: 28.01.2021).
2. Батькам про кризи та стабільні періоди розвитку дитини. URL: <http://yablunivschool.org.ua/dla-batkiv/vistup-praktichnogo-psihologa>. (дата звернення: 08.02.2021).
3. Валькевич Б., Кендрацька Е., Климович А. Порадник для тренера : підручник. Бялисток : «Ортдрук», 2007. 134 с.
4. Весельська О.Л. Інтерактивні методи як ефективний засіб навчання іноземним мовам студентів немовних факультетів вищих навчальних закладів в умовах особистісно-зорієнтованої освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2011. Вип. 9. С. 91-94. – URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppo\\_2011\\_9\\_17](http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppo_2011_9_17). (дата звернення: 16.01.2021).
5. Вольнова Л.М. Вплив схильності до конформізму на соціалізацію підлітків. *Соціалізація особистості* : зб. наук. праць / за заг. наук. ред. проф. А.Й. Капської. К. : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2008. С. 50-59.
6. Воронцова Т.В., Пономаренко В.С. Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 1–2 класах закладів загальної середньої освіти на засадах компетентнісного підходу : навч.-метод. посіб. Київ : Видавництво «Алатон», 2019. 128 с.
7. Глибіна З.В. Використання методу колажування під час вивчення англійської мови в молодшій школі. *Таврійський вісник освіти*. Київ, 2016. № 4 (56). С. 203-209.

8. Гончаренко Л.А. Доцільність використання методу «Метаплан» у викладанні гуманітарних дисциплін в умовах профільного навчання. *Таврійський вісник освіти*. Київ, 2013. № 3. С. 21-25. – URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tvo\\_2013\\_3\\_6](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tvo_2013_3_6). (дата звернення: 02.02.2021).
9. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997. 376 с.
10. Городнікова Л., Забуга Н., Грушко Л. Поєднання інноваційних і традиційних технологій навчання іноземної мови як чинник забезпечення дієвості знань студентів. *Поєднання інноваційних і традиційних технологій навчання української та іноземних мов як чинник забезпечення дієвості знань: матер. наук.-прак. конф., м. Харків, 23 жовтня 2015 р.* Харків, 2015. С. 44-46.
11. Демків Р.Я., Євхутич І.М., Курило Т.В. Використання інтерактивних методів навчання під час проведення занять з цивільного права та процесу : навч.-метод. посібник. Львів : ЛьвДУВС, 2018. 188 с.
12. Диндаренко О.А. Кейс-метод як форма інтерактивного спілкування у навчанні професійної англійської мови. *Modern Scientific Researches*. 2018. № 04-02. С. 34-41. DOI: <https://doi.org/10.30889/2523-4692.2018-04-02-023>. (дата звернення: 28.01.2021).
13. Заверуха О.В. Проблема автономності у підлітковому віці в працях вітчизняних та зарубіжних дослідників. *Наукові праці МАУП*. Київ, 2014. Вип. 43(4). С. 219-226.
14. Зверев А. 10 и 90 – новая статистика интеллекта. *Знание – сила*. Москва, 1997. № 4. С. 92-97.

15. Копняк Н.Б. Ментальні карти як засіб візуалізації навчального матеріалу у початковій школі. *Молодий вчений*. Херсон, 2019. №5. С. 148-153. – URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2019/5.2/33.pdf>. (дата звернення: 08.02.2021).
16. Краєва О.А. Криза ідентичності підліткового віку та її роль у становленні зрілої особистості. *Проблеми сучасної психології* : зб. наук. пр. КПНУ імені Івана Огієнка / Ін-т психології ім. Г.С. Костюка АПН України. Київ, 2010. Вип. 7. С. 310-321.
17. Краєва О.А. Подолання кризи ідентичності в підлітковому віці : монографія. Харків : Видавництво Іванченка І.С., 2018. 218 с.
18. Кругляк О. Рухливі ігри та естафети в школі : навч. посібник для вчителя. Тернопіль : Підручники і посібники, 2004. 80 с.
19. Лавріненко О. Дидактична гра як засіб формування загальнонавчальних умінь і навичок молодших школярів. URL: <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/2845>. (дата звернення: 05.02.2021).
20. Мартинюк Л.І. Використання мовного портфоліо для посилення інтересу учнів середньої школи до вивчення англійської мови. *Таврійський вісник освіти*. Київ, 2013. № 4. С. 243-249. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tvo\\_2013\\_4\\_43](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tvo_2013_4_43). (дата звернення: 12.02.2021).
21. Мергель Т.В. Застосування інтерактивного методу «мозкового штурму» у навчальному процесі. *Медична освіта*. Тернопіль, 2015. № 4. С. 44-47.
22. Полонська Т.К. Профільне навчання іноземної мови учнів старшої школи : метод. рек. Київ : Педагогічна думка, 2014. 80 с.
23. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання : наук.-метод. посібн. Київ : А. С. К., 2007. 142 с.

24. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. / за ред. О.І. Пометун. Київ, 2004. 192 с.
25. Савчин М.В., Василенко Л.П. Вікова психологія : навч. посібник. Київ : Академвидав, 2005. 202 с.
26. Сергеєнкова О.П. Вікова психологія : навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2012. 376 с.
27. Сировацький В.І. Правовий нігілізм як одна з форм правосвідомості та соціальної поведінки особистості. *Вісник Львівського державного університету внутрішніх справ. Серія юридична*. Львів, 2011. Вип. 3. С. 479-487.
28. Староста В.І., Попадич О.О. Методи традиційного та інтерактивного навчання: ставлення до них майбутніх учителів. *Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету. Педагогіка*. Мелітополь, 2018. № 1(20). С. 94-100.
29. Токарева Н.М. Основи вікової психології : навч.-метод. посібник : Кривий Ріг, 2013. 283 с.
30. Томчук С.М., Томчук М.І. Психологія тривоги, страху та агресії особистості в освітньому процесі : монографія. Вінниця : КВНЗ «ВАНО», 2018. 200 с.
31. Топалова І.П. Порівняння цинічних та нецинічних осіб за впевненістю в собі. *Наука і освіта*. Одеса, 2014. № 11. С. 166-170. – URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/NiO\\_2014\\_11\\_33](http://nbuv.gov.ua/UJRN/NiO_2014_11_33). (дата звернення: 01.03.2021).
32. Харченко Н. Підлітки: від дитинства до дорослості : що треба знати про період дорослішання. *Шкільний світ*. Київ, 2018. № 18. С. 13-18.

33. Чумак В.В. Вікова психологія : навч. посіб. Бердянськ : Видавець Ткачук О.В., 2015. 192 с. – URL: <http://dspace.bdpu.org:8080/xmlui/handle/123456789/268> (дата звернення: 06.03.2021).
34. Шамич О.М. Психологічні передумови формування громадської активності молодших підлітків. *Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту* : зб. наук. пр. Харків, 2011. № 5. С. 115-120.
35. Шевчук П. Інтерактивні методи навчання : навч. посібник. Щецін : Вид-во WSAP, 2005. 170 с.
36. Deepinder K., Jaswinder S., Seema Role of interactive teaching in medical education. *International Journal of Basic and Applied Medical Sciences*. 2011. Vol. 1 (1) September-December, pp. 54-60. – URL: <http://www.cibtech.org/J-MEDICAL-SCIENCES/PUBLICATIONS/2011/Vol%201%20No.%201/12%20Interactive-teaching.pdf> (дата звернення: 20.01.2021).