

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет української й іноземної філології, журналістики та мистецтв
Кафедра англійської філології та світової літератури
імені професора Олега Мішукова**

**ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ
АНГЛІЙСЬМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧНІВ ГІМНАЗІЇ**

Кваліфікаційна робота

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконала: здобувачка 2 курсу 08-251М групи
Спеціальності 014 Середня освіта
Спеціалізації 014.021 Англійська мова та література
Освітньо-професійної програми «Середня освіта
(англійська мова та література)»
Нечай Лілія Валеріївна

Керівник: кандидатка педагогічних наук, доцентка
Зуброва Ольга Андріївна
Рецензент: кандидатка філологічних наук, доцентка,
завідувачка кафедри галузевого перекладу та
іноземних мов Херсонського національного
технічного університету
Лебедева Аеліта Володимирівна

Івано-Франківськ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи застосування інтерактивних технологій для розвитку англійськомовної лексичної компетенції учнів гімназії.	6
1.1. Поняття лексичної компетенції, її особливості та характеристики . .	6
1.2. Концепція інтерактивних технологій та їх класифікація у проекції на навчання іноземних мов	10
РОЗДІЛ 2. Особливості практичного застосування інтерактивних технологій для формування англійськомовної лексичної компетенції учнів гімназії	21
2.1. Використання сучасних інтерактивних технологій для розвитку лексичної компетенції	21
2.2. Можливості та переваги інтерактивних технологій. Ігрові технології, технології навчання у співпраці, проблемне навчання, case study, проектні технології	33
ВИСНОВКИ	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	55
ДОДАТКИ	

ВСТУП

У теперішній час для нашого суспільства є нагальна потреба у творчих, незалежних та інтелектуально розвинутих особистостях. Через дуже високі освітні стандарти сучасності, постає необхідність виходити за межі винятково класичних методів навчання. Педагоги ж у свою чергу намагаються все частіше знаходити різноманітні ефективні підходи для того, щоб сформувати в учнів іншомовні компетентності. Домогтися достатнього ступеня їх розвитку можна завдяки використанню інтерактивних технологій у процесі навчання.

Нині все більше уваги приділяється саме інструментам сучасних технологій під час вивчення англійської мови. У процесі її опанування, а особливо у середовищі або країнах, де не розмовляють англійською, найбільші труднощі викликає саме запам'ятовування нової лексики. Істотна частка учнів застосовує для цього усілякі новітні прийоми та засоби. Але при цьому їм бракує кейсу вправ для опрацювання тем та вивчення відповідної лексики, яку вони застосовують на заняттях з вчителем або ж під час самостійного навчання. У свою чергу використання інтерактивних технологій у навчальному процесі дозволяє створити сприятливі умови для його покращення, роблячи процес цікавішим, ефективнішим та більш насиченим як для учнів, так і для викладачів. Такі сучасні діалогові прийоми можливо застосовувати на будь-якому етапі уроку чи заняття, з відмінним рівнем знання англійської мови, з різними віковими категоріями, через що даний метод навчання є багатофункціональним та актуальним для абсолютно всіх здобувачів освіти.

Питання застосування інтерактивного навчання досліджували такі вітчизняні вчені, як О. Пометун, М. Кларіна, П. Шевчук, М. Балабан, Л. Пироженко, П. Фенріх, Т. Коваль та інші. Вагомим був вклад німецьких науковців Р. Арнольда, Ф. Стуса, А. Шелтена на початку 90-х років саме у розробку і введення інтерактивних прийомів.

Бачення проблеми формування лексичної компетенції іноземних мов ґрунтується на працях таких дослідників, як Л. Білозерська, Н. Сяська,

О. Альошина, К. Мулик, С. Амеліна, С. Баранова, Л. Тернавська, А. Кримова та інших.

Тема дослідження «Інтерактивні технології як засіб формування англійськомовної лексичної компетенції учнів гімназії» є **актуальною**, адже у зв'язку зі зростаючою інтеграцією між країнами, народами та культурами, виникла глобальна потреба переглянути та суттєво змінити принципи викладання іноземних мов у закладах освіти, аби вони відповідали запитам результативних співпраці та спілкування. Тож на сьогодні українська школа має адаптувати зміст та методи даного процесу до нових реалій, що виникають під впливом стрімких суспільних змін та нових досягнень в галузі освіти та науки. Детальне та системне дослідження цієї проблематики дасть можливість розширити уявлення про особливості застосування інтерактивних технологій на уроках іноземної мови та їх вплив на розвиток зазначеної категорії.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Роботу виконано у відповідності до науково-дослідної теми кафедри англійської філології та світової літератури імені професора Олега Мішукова «Формування професійної компетентності майбутніх учителів та викладачів іноземних мов в умовах диджиталізації» (державний реєстраційний номер 0123U104064).

Мета роботи – теоретично обґрунтувати та визначити можливості практичного використання інтерактивних технологій для формування англійськомовної лексичної компетенції учнів гімназії.

Відповідно до поставленої мети дипломної роботи, нами були сформульовані наступні **завдання**:

- 1) теоретично обґрунтувати зміст понять «лексична компетенція» та «інтерактивні технології», виявити їх характерні ознаки;
- 2) розглянути сутність використання інтерактивних технологій для формування лексичних навичок;
- 3) визначити можливості та переваги різних видів інтерактивних технологій у формуванні лексичної компетенції учнів гімназії.

Об'єкт дослідження – процес формування англійськомовної лексичної компетенції учнів гімназії.

Предмет дослідження – застосування інтерактивних технологій для формування англійськомовної лексичної компетенції учнів гімназії.

Для досягнення поставленої мети та вирішення завдань використано такі **методи дослідження**: теоретичні, а саме спостереження, порівняння, аналіз, синтез, моделювання, узагальнення, описовий. Їх застосовано задля вивчення наукової літератури за темою роботи, обґрунтування теоретичних підходів дослідження, розбору особливостей навчання іноземної мови, розгляду формування відповідних навичок та для упорядкування вправ за відповідної проблематикою.

Наукова новизна отриманих результатів дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні ефективності інтерактивних технологій як інструменту для формування англійськомовної лексичної компетенції гімназистів.

Практичне значення кваліфікаційної роботи ґрунтується на практичній можливості застосування запропонованих вправ та завдань вчителями гімназії з метою формування лексичної компетенції на уроках англійської мови. До того ж, окремі висновки даної праці можуть слугувати фундаментом для написання наукових робіт студентами відповідних спеціальностей.

Апробація результатів роботи. Результати дослідження обговорювались на XVI Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі» від 17.04.2025 року в Херсонському національному технічному університеті, а також представлені в публікації «Використання інтерактивних технологій для формування англійськомовної лексичної компетенції учнів».

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ РОЗВИТКУ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧНІВ ГІМНАЗІЇ

1.1. Поняття лексичної компетенції, її особливості та характеристики

Вивчення іноземної мови, на відміну від засвоєння рідної – свідомий і плановий процес, адже педагог самостійно організовує його, контролює та безпосередньо впроваджує на уроках під час обміну інформацією. Звідси з'являється необхідність формувати в учнів комунікативні навички ще з перших занять, оскільки школярі мають обмежений запас мовних засобів [2, с. 308].

Відповідно головною метою навчання іноземної мови постає саме розвиток в здобувачів освіти комунікативної компетенції, що дозволяє користуватися нею як інструментом спілкування в абсолютно різних областях діяльності та життя.

Ефективність застосування англійської в дійсності в першу чергу зумовлюється показником знань англійської лексики, так як саме вона виступає найбільш важливим елементом мовлення [32, с. 34].

Основна школа – 5-9 класи, передбачає початок періоду безперервної та систематизованої роботи з навчальними матеріалами, що засновані на першоджерелах. Це в свою чергу сприяє опануванню спілкування відповідно до норм. Збільшується об'єм набору лексичних одиниць, враховуючи соціокультурну складову частину, що забезпечує значний рівень розвитку соціолінгвістичної компетентності. Тематика включає в себе різноманітні сфери, охоплюючи й ті, що вивчались на заняттях з інших дисциплін, так звані міжпредметні зв'язки, або з особистого досвіду учнів. Підвищується частка самостійної роботи здобувачів, змінюються та покращуються завдання,

створюються сприятливі умови, що передбачають застосування мовленнєвих ситуацій максимально наближених до реального спілкування [23, с. 219].

У здобувачів закладів загальної середньої освіти формування та розвиток іншомовної лексичної компетенції напрямлений на засвоєння лексичних одиниць, що відповідають обраним темам та галузям спілкування [23, с. 223].

Проаналізувавши праці, статті, монографії з проблематики дослідження, можна стверджувати, що немає єдиного трактування поняття «лексична компетенція». Так, наприклад, Л. Білозерська визначає дану категорію як наявність конкретного словникового запасу та здатність доречно та раціонально застосовувати лексеми, а також належно уживати прислів'я, приказки, фразеологізми і образні вислови [3, с. 17].

Н. Сяська під лексичною компетенцією розуміє вміння моментально відтворювати з довготривалої пам'яті значення слова зважаючи на фактично поставлене мовленнєве завдання та уводити його в зв'язне висловлювання [35, с. 147].

Інше визначення досліджуваному поняттю, більш просте та чітке, дає О. Альошина. Вона стверджує, що лексична компетенція це ніщо інше, як знання і вміння застосовувати лексику [1, с. 242].

Проте за вченою К. Мулик дане інтерпретування не бере до уваги ключову ознаку компетенції – здатність індивіда реалізовувати процес обміну інформацією на основі здобутих знань, вмінь та навичок. Окрім цього важливо відзначити, що головною практичною ціллю висвітлення лексичного складу іноземної мови є саме формування лексичної компетенції як ключового елемента для усного мовлення, читання та письма [24, с. 16].

На думку С. Амеліної, знання лексичної компетенції завбачає розуміння значення слів та вміння їх доречно вживати у реальному спілкуванні. Також вона наголошує на тому, що форма слова збігається із його звуковою формою, а тому відповідно без неї можна виключити перспективу правильного усвідомлення змісту слова на слух та раціонального озвучення його самотійно [4, с. 77].

С. Баранова у своїх працях більш детально пояснила визначення поняття лексичної компетенції. За її трактуванням це перш за все здібність індивіда, що побудована на знаннях з лексики. А саме здатність застосовувати мовний запас слів, при цьому швидко пригадуючи з довготривалої пам'яті модель слів зважаючи на визначене мовне завдання. Окрім цього, науковиця говорить, що дана категорія включає в себе вміння належним чином користуватися прислів'ями, приказками, фразеологізмами та обраними виразами в межах професійного зростання, а також забезпечувати стабільне функціонування даних навичок й постійно контролювати процес засвоєння нової лексики, її збагачення [2, с. 308].

Тож, на основі вищезазначених інтерпретувань, можемо з впевненістю сказати, що наразі не існує єдиного загальноприйнятого визначення поняття лексичної компетентності в методиці викладання іноземних мов.

Лексична компетентність — це знання та вміння використовувати словниковий склад мови, що об'єднує як лексичні, так і граматичні елементи. Дана категорія включає в себе різні лексико-граматичні компоненти. Перш за все це фразеологізми та стійкі, узагальнені вислови з глибокою думкою та повчанням, тобто прислів'я чи афоризми. Окрім цього сюди входять ідіоми та будь-які інші фіксовані структури для створення повноцінних висловлювань. А також одними з ключових елементів вважаються стійкі та нестійкі вирази чи словосполучення, окремі слова. Засвоєння даних мовних аспектів вимагає від учителя неабияких старань, зусиль та ретельної підготовки до уроків англійської мови в середній та старшій школах.

Дослідниця Л. Тернавська акцентує увагу на значущій особливості у процесі оволодіння лексикою — усвідомлення та розуміння психолого-педагогічних чинників формування лексичної компетенції англійської мови та досконале її знання. Вона вважає, що педагогічні та психологічні передумови є важливою частиною у процесі навчання, а тому успішність навчання неабияк обумовлюється цими факторами [36, с. 29].

Вчена А. Кримова наголошує на тому, що впевнене та вільне володіння лексикою є ключовим для успішного опанування мови. Вона підкреслює, що лексична компетенція, яка є частиною іноземної комунікативної компетенції, інколи може бути суттєвішою за інші її елементи, наприклад, граматику або ж фонетику [19, с. 51].

Основними складовими елементами лексичної компетенції іноземної мови вважають мовні навички, знання, загальне їх розуміння та вміння застосовувати в будь-яких видах мовлення. Всі ці набуті та раніше сформовані компоненти формують підвалини для утворення та розвитку іншомовної лексичної компетенції.

Якщо говорити про формування досліджуваного явища на уроках англійської мови саме в учнів середньої ланки, то можна сказати, що це дуже складний процес, який вимагає кропіткої праці. Адже під час цього важливо створити належні умови для планомірного накопичення лексикону та поліпшити пізнавально-мовленнєвий досвід здобувачів. Окрім цього даний процес передбачає засвоєння учнями актуальних лексичних норм уже модерної англійської мови, зокрема правил семантики, тобто значення слів, їх творення та функціонування в мовленнєвій діяльності. До того ж істотними особливостями є вироблення здатності розпізнавання лексичних одиниць у тексті, покращення лексичних вмінь, спроможність миттєво й креативно підбирати вербальні асоціації у ході комунікації. Ще варто наголосити на значущості мотивування та заохочення емоційного та ціннісного підходу до іноземної мови та мовлення, що досягається шляхом розвитку в учнів чуття слова та логічного мислення [32, с. 14].

Згідно із проаналізованою літературою, формування англійськомовної лексичної компетенції відбувається у три послідовні етапи:

- 1) презентація лексичного матеріалу – учнів ознайомлюють з новими мовними одиницями;
- 2) перевірка вивченої інформації – рецептивно-репродуктивне закріплення;

3) комунікативна практика – удосконалення наявних вмінь для використання лексики в реальному спілкуванні [30].

Перший з цих етапів має на меті представити нові словоформи, розкрити сутність та сприяти їхньому засвоєнню. Другий етап приділений тренуванню та закріпленню форм та значень представлених лексичних одиниць, а також організації їх застосування на рівні фраз. Ціллю третього етапу виступає комунікативна практика, що полягає у вживанні вивчених лексичних одиниць у різноманітних галузях мовленнєвої діяльності [32, с. 18-19].

Отже, англійськомовна лексична компетенція – це цілісна особистісна характеристика, що ґрунтується на підставі накопичених умінь, навичок, досвіду, обізнаності, ставлень та дає можливість доречно та ситуативно виправдано користуватися наявними лексичними знаннями в навчальному середовищі, у різних видах мовлення, й зокрема під час спілкування в умовах соціуму. Чим вищий показник володіння здобувачем лексичною компетенцією, тим більш гнучкою та впевненою є його мовленнєва поведінка. Особливо позитивно досліджуване явище впливає на учнів у процесі навчання, адже дає можливість примножити словниковий запас, покращити пізнавально-мовленнєвий досвід, розвинути та закріпити творчі, організаційні здібності, забезпечити позитивний підхід до вправно сказаного слова.

1.2. Концепція інтерактивних технологій та їх класифікація у проекції на навчання іноземних мов

Термін «інтерактивний» запозичений із англійської мови і походить від слова «інтерактив». «*Inter*» означає «спільний для обох сторін», «двобічний», «взаємний», а «*act*» в свою чергу трактується як «діяти», «чинити», «творити». Тому «інтерактивний» вказує на взаємодію з будь-чим (пристрої для обробки інформації) або будь-ким (людина) за рахунок ведення бесіди чи діалогу. Звідси можемо сказати, що інтерактивне навчання – це процес, що передбачає співпрацю та контакт двох сторін, а саме вчителя і учня [28, с. 11].

Аналіз наукової літератури дав змогу виявити, що поняття інтерактивності існувало ще з часів появи педагогічної освіти та є актуальним до тепер. Однак постійно змінювались його назви, форми та методи залежно від зміни історичної доби. Як вважає більшість вчених, інтерактивне навчання зародилося ще в античній Греції, а саме у філософській перипатетичній школі Аристотеля, започаткованій у 335–334 роках до нашої ери, та його прибічників. Така назва школи виникла від грецького слова «peripatos», що перекладається як «прогулянка», і перекликається зі звичною манерою поведінки Аристотеля викладати лекції, при цьому обговорюючи філософію разом зі своїми учнями під час прогулянок [33, с. 26].

Сам же термін інтерактивного навчання або ще його називали інтерактивною педагогікою з'явився в науці у 75 році XX століття, ввів його Г. Фріц. За тодішнім інтерпретуванням це здатність до співдії, бесіди, дискусії [7, с. 18].

На думку Н. Мурадової інтерактивне навчання – це процес, цілісно пов'язаний із спілкуванням. Вона вважає, що для того аби покращити ефективність навчання, потрібні три ключові складові комунікації. Перш за все – комунікативна, що має на меті передачу та збереження інформації. По-друге, важливим є інтерактивний компонент, що відповідає за координацію взаємодії між співрозмовниками. Третім елементом Н. Мурадова виокремила перцепцію – сприйняття та розуміння учасників мовлення один одного [17, с. 74].

Зміст інтерактивного навчання зводиться до того, що навчальний процес проходить за рахунок безперервної та ініціативної взаємодії усіх здобувачів. Така діяльність як правило є колективною, груповою, де і вчитель, і учень перебувають у співпраці та вважаються паритетними учасниками навчання. Вони точно розуміють і усвідомлюють власні дії, а також аналізують те, що знають, вміють та роблять. Окрім цього варто наголосити на тому, що створення та налагодження інтерактивного навчання полягає у моделюванні реальних життєвих обставин, застосуванні рольових ігор, спільному розв'язанні завдань через глибокий аналіз відповідних умов. Воно дієво та результативно

впливає на формування вмінь та навичок, визначення пріоритетів, створення середовища для кооперації, і до того ж розвиває у педагога лідерські якості задля організації роботи учнівського колективу [31, с. 44].

Важливою особливістю інтерактивної взаємодії є виключення переваги одного члена академічного процесу над іншими, а також однією думки над іншою. Тобто під час діалогового підходу учні виховують у собі риси гуманності, ліберальності, критичного мислення, впевненої комунікації, прийняття виважених рішень [31, с. 51].

Якщо порівняти інтерактивне навчання з іншими видами навчання, то можна з впевненістю сказати, що воно має значну кількість переваг. Ключові з них – це оптимізація освітнього процесу, спрощення засвоєння змісту програми, розвиток вміння формувати власні погляди та думки, дискутувати. Даний підхід вчить слухати та бути толерантним до ідей та точок зору інших, дає можливість втілити наміри учнів та викладача співпрацювати між собою. Така низка позитивних сторін сприяє вигідній ситуації на заняттях та збільшує стимул учнів навчатися.

Але при цьому така форма навчання має й певні недоліки: у вчителів можуть виникнути труднощі із оцінюванням робіт, галас, метушня та порушення правил дисципліни у ході колективної взаємодії, а також перешкоди із скеровуванням здобувачів до підсумків та узагальнень.

Та все ж незважаючи на це інтерактивний підхід допомагає підтримувати високий рівень критичного мислення, здатність до встановлення зв'язків, автономність та незалежність, вміння влучно і правильно виражати та аргументувати власну думку. Співпраця між обома сторонами вважається взаємним делегуванням та процесом співробітництва.

У науково-методичній літературі поняття інтерактивних технологій навчання доволі часто ототожнюють з терміном інтерактивних методів навчання, проте вони не є рівнозначними і мають різні дефініції. Якщо ми говоримо про формулювання «технологія», то у педагогіці його застосовують у різноманітних контекстах: педагогічна технологія, навчальна технологія або ж

технологія виховання. Їх характерними ознаками вважають обґрунтованість, продуктивність, системність, повторюваність, планування. Метод навчання розглядають як загальну концепцію організації та формування освітнього процесу, у той час як технологія деталізує його, надаючи при цьому конкретний план дій для реалізації методу. Що стосується поняття інтерактивних технологій навчання, то за інтерпретацією це організація процесу навчання, що ґрунтується на динамічній співпраці усіх здобувачів. Інтерактивні технології охоплюють такі ключові риси, як робота в колективі, навчання через досвід та ефективна взаємодія кожного учасника навчання. Вчитель у таких ситуаціях виконує роль координатора, експерта, наставника та фахівця-інформатора [37, с. 198-200].

У своїх працях О. Пометун описує інтерактивні технології як ті, що виконуються завдяки наполегливому взаємному зв'язку учнів або студентів під час занять. Вони дають змогу організувати спільну діяльність учасників навчального процесу, що сприяє збагаченню новими знаннями за рахунок індивідуального вкладу кожного учасника. Це формує сприятливі умови для успішної корпоративної діяльності, починаючи зі співпраці в малих групах й до широкої взаємодії між багатьма людьми [10, с. 117].

На думку В. Гузеєва, інтерактивні технології – це форма передачі інформації учнів із соціумом. Такий обмін характеризується трьома режимами. Перший з них – екстраактивний інформаційний потік, що полягає у односторонній передачі даних від вчителя до здобувача. Наступний, інтраактивний, передбачає вплив на об'єкт навчання та сприяє його активній внутрішній діяльності. І, нарешті, інтерактивний інформаційний потік – найбільш ефективний, адже це двосторонній процес обміну, що породжує активну взаємодію між її учасниками. Варто зазначити, що останній, третій режим є ключовим і визначальним для інтерактивних технологій [7, с. 14].

Останнім часом інтерактивні технології прирівнюють до інноваційних, та все ж важливо знати і пам'ятати, що та чи інша педагогічна технологія не буде існувати, якщо її не вивчати як інтегровану структуру спільну з її елементами

та взаємозв'язками. У спеціалізованій літературі викладено значну кількість видів та форм організації навчання. Це і за показниками залученості суб'єктів до результативної діяльності, за ступенем їх активності, за методичною ціллю, за прийомами організації тощо [16, с. 6].

Задля ефективного навчання з використанням інтерактивних технологій має виконуватись п'ять основних умов. Насамперед, повинна відбуватися позитивна співпраця, що означає розуміння членами групи користі від спільної навчальної діяльності для себе та для інших. Друга вимога – співпраця також повинна бути прямою, тобто коли учасники близько контактують один з одним. Виокремлюють ще особисту відповідальність під час якої учні засвоюють наданий матеріал і за необхідності допомагають іншим. Але важливо, аби більш обдаровані не виконували завдання за когось. Визначають ще таку особливість, як формування здатності гуртової роботи, де здобувачі оволодівають навичками міжособистісних взаємин для успішного розподілу, планування заняття тощо. І останньою умовою вважається оцінювання роботи, під якою розуміють виділення окремого часу, за якого учасники навчання зможуть визначити наскільки ефективно вони працюють [7, с. 15].

О. Пометун і Л. Пироженко виокремлюють чотири групи інтерактивних технологій, класифікуючи їх саме за способом здобуття освіти, залежно від цілей уроку та прийомів викладу навчальної діяльності:

- інтерактивні технології кооперативного навчання (до прикладу, акваріум, карусель, діяльність у мінігрупах, парах або ж трійках);
- інтерактивні технології у колективно-груповому навчанні (як зразок, мікрофон, ажурна пилка, два-чотири-всі разом, незакінчені речення та інше);
- діалогові технології навчання ситуативного моделювання (сюди відносять рольові ігри, імітацію, драматизацію та інше);
- діалогові технології навчання з опрацювання дискусійних питань (наприклад, дискусія, кейс-метод, метод ПРЕС тощо) [29, с. 27].

У педагогіці на практиці вже протягом десяти років поширеним є застосування активних методів та форм навчання. Та відносно нещодавно розповсюдженим став концепт інтерактивного навчання, хоча його важко назвати модерним. Адже ще в 60-х роках праці В. Сухомлинського містили в собі певні віхи та розробки таких методів [22, с. 74].

Пропонуємо дещо детальніше розглянути класифікацію О. Пометун та Л. Пироженко. Тож на думку цих науковиць інтерактивні технології кооперативного навчання охоплюють парну та групову співпрацю, що передбачає покращення знань, умінь, навичок та їх застосування на заняттях. Це здійснюється за допомогою певних технологій, а саме робота в парах, трійках або ж малих групах, акваріум, два-чотири-всі разом [29, с. 65].

Якщо ми говоримо про технології колективно-групового навчання, то вони реалізуються за рахунок синхронного співробітництва всіх учасників освітнього процесу. До прикладу, сюди можна віднести мікрофон, ажурну пилку, мозковий штурм, аналіз та розбір ситуацій, вирішення проблем та їх розгляд назагал.

Наступний вид інтерактивних технологій – технології ситуативного моделювання, що окреслюють навчання у грі. З них виділяють такі: ігри-імітації, симуляції, імпровізації, сніговий ком, громадські слухання та інші.

Діалогові технології навчання дискусійних питань дозволяють розвивати навички обговорення та дебатування, що сприяє активній пізнавальній діяльності учнів. Серед їх виокремлюють наступні: метод ПРЕС, ток-шоу, дебати, різні види дискусій, займи позицію тощо [29, с. 68].

Академік І. Підласий запровадив дещо іншу класифікацію інтерактивних технологій. Перше – це технології, що мають вузький діапазон можливостей. Як приклад, вчений наводить вирішення та складання різноманітних завдань, розгадку ребусів чи кросвордів. Загалом зазначені технології позитивно впливають на інтелект, проте фактично не мають ніякого значення для емоційного та мотиваційного поля діяльності. Другою групою за І. Підласим є технології із середнім діапазоном перспектив, що зазвичай включають

змагальні ігри та вправи. Вони сприяють удосконаленню спілкування, пізнавальної та етичної сфери людини, але в той же час ігнорує розвиток системи мотивів. І третіми виділяють технології із широкою областю можливостей, наприклад, це дискусії, розігрування ситуацій за ролями, диспути. Ця група є комплексною та передбачає поліпшення усіх вище згаданих сфер особистості [8, с. 230].

Попри те, що існують абсолютно різні класифікації інтерактивних технологій, кожен з варіантів відзначається спільними особливостями. А саме вони виконують функцію стимулювання гностичних процесів, значно прискорюють процес обробки даних, удосконалюють аналітичні здібності, розвивають навички ухвалення компетентних рішень [15, с. 16].

Звичайно, що у ході застосування технологій діалогового навчання учні цілком по-різному опановують навчальний матеріал з того предмету, котрий вивчають. Та все ж важливим залишається факт, що їх використання спрямоване тільки на позитивні зміни такі, як оптимізація навчального процесу, підвищення рівня інтелектуальної та пізнавальної діяльності, формування учнями власного саморозвитку тощо. Зазначені особливості у теперішній час є ключовими для навчання [6, с. 23].

Інтерактивне навчання включає в себе технології, що дозволяють пов'язувати та порівнювати між собою предмети, явища та об'єкти навколишнього світу, будуючи при цьому ментальну модель. До прикладу, коли ми позначаємо наліпками із іноземними словами предмети повсякденного користування, що допомагає підтримувати увагу на лексиці навіть поза навчальним процесом [23, с. 89].

Запроваджуючи у освітній процес інтерактивність, доцільно буде врахувати роль моделювання різних академічних обставин, колективного аналізу, розгляду та розв'язання нагальних питань чи проблем, застосування рольових ігор. Як стверджує автор даного спеціалізованого джерела, інтерактивні технології класифікують за чотирма групами: перша з них - фронтальні технології, наступною виокремлюють технології навчання у

дискусії, ще однією групою виступають технології колективно-групового навчання, і нарешті остання – це технології ситуативного навчання [8, с. 231].

Вітчизняним та зарубіжним фахівцям у галузі педагогіки вдалося дійти висновку, що завдяки інтерактивним технологіям можна найбільш успішно та ефективно впровадити комунікативний підхід до вивчення англійської або будь-якої іншої іноземної мови. Саме тому їх вважають невід'ємною частиною сучасної освіти, адже вони є фундаментом для формування учня як компетентної особистості, що готова жити та функціонувати в умовах демократичного суспільства [5, с. 6].

Тож інтерактивні технології відповідають за формування конкретних вмінь, навичок, а також оволодіння знаннями за допомогою набору упорядкованих навчально-пізнавальних дій, під якими мається на увазі активна та динамічна співпраця між здобувачами, побудова міжособистісної комунікації для досягнення поставленої академічної цілі [18, с. 7-10].

Для того аби урок з використанням інтерактиву пройшов вдало, продуктивно та результативно, необхідне виконання даних умов: глибокі знання учнів, старання та ґрунтовна підготовка вчителя, творчий підхід. Організація роботи на занятті з англійської мови з використанням інтерактивних технологій відбувається у такі чотири послідовні кроки:

- 1) підготовка – це систематизація організаційної діяльності (дидактичні матеріали, вирішення технічних питань тощо);
- 2) вступ – координація норм уроку, узгодження цілей та завдань, за необхідності розподіл на групи чи за ролями;
- 3) втілення/ реалізація – проведення основної частини (розгляд та розбір нагальних питань, пошук розв'язків групових або ж індивідуальних, формулювання відповідей) – цьому етапу притаманний діяльнісний підхід, де учні здобувають компетенції;
- 4) рефлексія та висновки – кожен учасник процесу отримує та висловлює фідбек, відбувається обговорення результатів та підсумків уроку.

Практично доведено, що інтерактивні технології можна застосовувати як при очному навчанні, так і при дистанційному. Ключовою ознакою проведеного уроку із їх використанням постає ретельна увага до кожного здобувача, де він за зручних та вигідних умов одержує знання та навички іноземної мови [18, с. 7-10].

У 80-х роках минулого століття у США, штаті Меріленд, завдяки Національному тренінгову центру було проаналізовано та вивчено характерні особливості концепту інтерактивного навчання. Внаслідок проведеного дослідження дійшли висновку, що такий вид навчання тільки позитивно впливає на свідомість індивіда, і навіть на його почуття та волю. За певними показниками можна помітити значне збільшення відсотка опанування навчального матеріалу. Результати роботи перебувають у вільному доступі на схемі під назвою «Піраміда навчання».

На ілюстрації нижче бачимо відношення ступеня залученості учня у процес навчання і рівня запам'ятовування інформації. Дана схема демонструє, що під час пасивного навчання, тобто самостійного читання або ж прослуховування лекцій, досягаються найнижчі результати. А от, наприклад, використання інтерактивних технологій (дискусії, рольові ігри, імітації, бесіди тощо), навпаки, сягає найвищих показників. Та все ж варто зауважити, що такі цифри та висновки є середньостатистичними, а тому у окремих ситуаціях результати можуть відрізнятися. Однак, як правило, стандартну закономірність, зображену на рисунку, може спостерігати кожен педагог [34, с. 284].

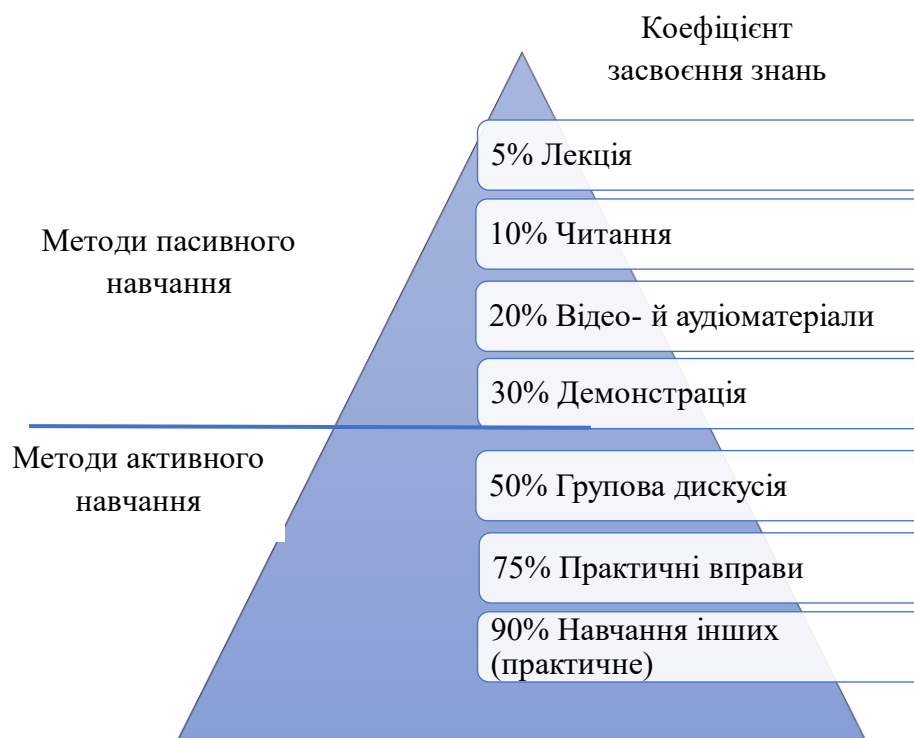


Рис. 1.1. Піраміда запам'ятовування

Ключову особливість інтерактивного навчання можна проілюструвати афоризмом відомого китайського філософа Конфуція, що жив понад 2,5 тисячі років тому. Він сказав: «Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу і чую, я трохи пам'ятаю. Те, що я чую, бачу й обговорюю, я починаю розуміти. Коли я чую, бачу, обговорюю і роблю, я набуваю знань і навичок. Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром» [7, с. 14].

Ефективним навчанням та тим, що приносить результати, вважають у тому разі, коли при постановці цілей беруть до уваги інтереси слухачів. А також за умови, що воно враховує гострі потреби та виконуватиме мотивуючу функцію. І ще до ключових ознак успішного навчання варто додати зв'язок із минулим та теперішнім досвідом, активну залученість учнів у освітній процес, можливість самостійно ним керувати [21, с. 65].

Використання педагогом інтерактивних технологій на заняттях трансформує традиційну та вже звичну навчальну ситуацію, при цьому змінюючи роль і самого учня. Він перестає бути просто пасивним споживачем

інформації і перетворюється на активного суб'єкта, що безпосередньо бере участь у здобутті знань.

У здобувачів з'явилась необхідність відкривати для себе щось нове, модерне, визначати його та на основі цього будувати. Адже зміни у академічному процесі, що з'явилися разом із інтерактивними технологіями, докорінно вплинули і на правила діяльності, алгоритми дій, статуси тощо. Тобто в учнів виникла потреба так би мовити просуватися у невідомому просторі. Зараз від них очікують динамічності та активності, вирішення питань та проблем, висловлення власних думок, ідей або ж вагань. Педагоги вже самостійно не керують процесом, як раніше, їх в цьому допомагають здобувачі, або й взагалі повністю переймають цю можливість. Тому тепер освітній процес має бути переглянутим, а особливо правила взаємного зв'язку вчителя і учнів, стандарти самооцінки, принципи та особливості рефлексії, способи аналізу результатів [27, с. 61].

Порівнюючи інтерактивні технології навчання з іншими технологіями, важко не помітити відмінності. Перші з них вважаються нестандартними, адже потребують спеціальної атмосфери на занятті та виняткової позиції вчителя. Педагог не виконує роль всебічно обізнаного індивіда, що володіє знаннями та надає їх учням. Він, навпаки, керує процесом спільного навчання учасників групи чи класу. Інтерактивні технології дають можливість показати та розкрити особистість кожного учня, акцентуючи увагу на унікальності. Саме їх широке застосування надає належні умови для навчання, розвитку, виховання, самовдосконалення та особистісного зростання. Здобувач має змогу подати власні ідеї, висловити думки, погляди, міркування, а також обмінятися ними з однокласниками. Головна ціль такого уроку полягає у взаємній діяльності вчителя та учнів, де обов'язковим чином зважають на потреби та суб'єктний досвід останніх. За інтерактивного навчання фокус робиться на індивідуальності та неповторності кожного, тому не існує єдино правильної думки чи так само єдиного лідера у колективі [15, с. 26].

Та все ж важливо знати і розуміти певні закономірності: інтерактивні технології можна застосувати в будь-який відповідний момент заняття залежно від його типу, ступеня компетентності учнів та розміру класу чи групи. Слід пам'ятати, що інтерактивної роботи має бути в міру, це 1 або 2 методи за урок, аби не обтяжувати його. І ще досить корисно використовувати новітні технології в сукупності з іншими прийомами, більш традиційними.

Їх поєднання дасть тільки позитивний результат, тому що збільшує рівень зацікавлення здобувачів, активізує всі види діяльності, робить процес більш інтенсивним та динамічним, дозволяє отримати достатній об'єм навчального матеріалу за фіксований час задля вивчення того чи іншого предмету і ефективного його застосування [13, с. 80].

Отже, інтерактивні технології на будь-якому етапі уроку з англійської мови сприяють не лише збільшенню мотивації учнів, а й створюють сприятливу атмосферу у класі, що формує почуття взаємної довіри та партнерства між вчителем й учнями. Співробітництво, рівноправність, розуміння один одного під час комунікації та різного виду діяльності приносить учням задоволення й приємні враження від навчального процесу та спонукає брати у ньому участь. Та все ж варто слідкувати за роботою на занятті, ефективністю застосованих технологій, і за необхідності змінювати тактику, шукати та виправляти помилки. Важливо, щоб інтерактивні технології були інструментом реалізації особистісно-орієнтованого підходу у навчанні, а не слугували лише як засіб комфорту та зручності у освітньому середовищі.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ПРАКТИЧНОГО ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧНІВ ГІМНАЗІЇ

2.1. Використання сучасних інтерактивних технологій для розвитку лексичної компетенції

Ефективність навчального процесу обумовлюється використанням актуальних методів викладання, які будуть не лише періодично удосконалювати академічний рівень знань здобувачів, але в той же час поглиблюватимуть цікавість до іншомовної культури, заохочуватимуть до навчання та будуть формувати лексичну компетенцію [2, с. 310].

Для того щоб розвинути в учнів англійськомовну лексичну компетенцію, під час занять можна вводити різні завдання та вправи, наприклад, творчі, дослідницькі, інформаційні, ігрові або ж прикладні. Під останніми мають на увазі укладання словників, створення міні-історій, доповідей, написання коротких тез тощо [6, с. 23].

Головною формою інтерактивної роботи у ході навчання є спільна колективна діяльність в парах або малих групах. Такий вид роботи допомагає за сприятливих умов розкрити потенціал кожного здобувача, вчить рівноцінно сприймати думки, погляди чи ідеї інших, виробляє вміння рефлексувати, правильно оцінювати власні можливості та досягнення, при цьому зберігаючи інтерес до процесу [8, с. 229].

Під час організації заняття та безпосередньо у разі його проведення вчитель безперешкодно може коригувати хід роботи спираючись на відповідну тему уроку, а також на вміння й здібності самих учнів. Окрім цього педагог, зважаючи на свій досвід, фантазію та уяву, здатний створити персональний інтерактивний інноваційний урок, що буде актуальним у системі освіти. З огляду на це, можна обирати будь-які прийоми, методи, технології, так як

кожен висококваліфікований викладач спроможний увести в академічний процес корективи задля результативної мовної співпраці об'єктів навчання [11, с. 86].

На нашу думку, під час вивчення англійської мови найбільшого успіху у формуванні лексичної компетенції можна досягти завдяки таким інтерактивним технологіям: парна робота, активності в трійках та мікрогрупах, «карусель», «мозковий штурм», «акваріум», «мікрофон», незакінчені речення, рольові та імітаційні ігри, дискусії. Запропонований перелік буде ефективним на різних видах занять, як на уроці засвоєння, так і на уроці застосування вмінь та навичок. До того ж дані технології можна використовувати і замість опитувань, і навіть відразу після викладу нового навчального матеріалу.

У попередньому розділі ми розглянули класифікацію інтерактивних технологій, що була запропонована О. Пометун і Л. Пироженко, яку вони її створили спираючись на цілі уроку та на структуру навчального процесу. Звернемося до більш детальної характеристики кожної групи.

Першими вчені виокремили інтерактивні технології кооперативного навчання. Зрозуміло, що робота тут відбувається в парах або ж у групах, чи то малих, чи великих. Така діяльність проводиться і на заняттях із засвоєння знань, так і на заняттях застосування вмінь і навичок. Колективну роботу можна організовувати на різних етапах уроку, наприклад, на початку у якості опитування чи тестування, відразу після викладу нового матеріалу, під час самостійного узагальнення або ж на спеціальному уроці тощо [29, с. 30].

Відтак розберемо моделі інтерактивних навчальних технологій, які доречно використовувати під час викладання англійської мови, а особливо при формування лексичної компетенції.

Спочатку поговоримо про роботу в парах. Дана технологія є понад усе результативною на перших стадіях навчання у міні-групах. Завдяки її застосування можна домогтися будь-якої дидактичної цілі. Парна діяльність допомагає реалізувати рідкісну для традиційного навчання активність, а саме кожен учень має змогу говорити та висловлювати власні ідеї, судження. У дітей

є певний час, щоб подумати, поділитись думками і тільки після цього викладати міркування перед усім класом. Тож, робота в парах покращує навички комунікації, розвиває критичне мислення, удосконалює здатність висловлюватись, переконувати та дискутувати. Такий вид взаємодії учнів передбачає те, що вони не мають можливості уникнути виконання вправи. Також парна робота не вимагає значної кількості часу, тобто здобувачі можуть доволі оперативно зробити завдання [28, с. 29]. Корисною така діяльність буде для учнів 5 класу при вивченні теми «*Daily Routines*». До прикладу, діти мають запитати свого партнера про щоденні ранкові справи, і після цього порівнюючи їх зі своїми звичками, знайти відмінності та схожості.

Наступною технологією кооперативного навчання можемо виділити ротаційні або ж змінювані трійки. Цей варіант діяльності є дещо схожим до роботи у парах. Він зумовлює вичерпний та активний аналіз, і ще сприяє ефективному розгляду та обмірковуванню нової інформації задля його розуміння, закріплення й оволодіння [41]. Так, наприклад, дану технологію можна застосувати на уроці 7 класу з теми «*Eating. At the Restaurant*», де перед учнями постане завдання створити діалог між офіціантом та двома відвідувачами.

Іншою моделлю є «Два-чотири-всі разом», що походить від роботи у парах. Такий варіант продуктивний у разі удосконалення навичок спілкування у групі чи колективі, веденні дискусій та вмінні переконувати [28, с. 32]. Актуальною буде ця технологія при вивченні теми «*Healthy Lifestyle*» у 7 класі. Можна запропонувати здобувачам виокремити 3 поради для того, аби залишатися здоровими. Далі кожен має поділитися ними з одним учнем, потім з іншим, і в кінці виділити три найефективніші поради всім класом.

Технологія «Карусель» відноситься теж до кооперативного навчання. Вона вважається найдієвішою у разі синхронного залучення усіх учасників до активної роботи, коли кожен спроможний розібрати гострі проблеми з абсолютно різними співрозмовниками. Зазвичай вчителі використовують цю технологію у тих випадках, коли необхідно обговорити певні дискусійні

питання з кардинально протилежними поглядами, або зібрати дані із якої-небудь теми, ще у разі поглибленого аналізу обсягу та рівня знань (до прикладу, лексичних термінів), і задля покращення умінь обґрунтовувати власну точку зору [7, с. 129]. Доречно буде використати «Карусель» на уроці у 9 класі під час опрацювання теми «*My Dream Job*». Сутність полягає в тому, що діти стоять у двох колах, внутрішньому і зовнішньому, запитують один в одного про професію мрії та одну необхідну навичку для неї, далі рухаються по колу і змінюють партнера.

Окрім цього сюди відносять і роботу у малих групах. Такий варіант доцільно було б застосовувати з метою розв'язання непростих проблем, які вимагають спільної залученості. Вчитель задіює учнів до діяльності у міні-групах у тих випадках, коли поставлене завдання потребує колективної роботи, а не індивідуальної. Одним із ключових аспектів групової активності є обробка змісту і представлення групами отриманих результатів роботи [28, с. 49]. До прикладу, розглядаючи у 5 класі тему «*Clothes*», можна запропонувати дітям скласти валізу у дводенну подорож, використовуючи засвоєну лексику. Виокремлюють різні типи організації роботи груп в залежності від сутності навчання та його цілей.

1. «Діалог». Під ним розуміють спільний пошук рішення, що буде задовольняти всі наявні групи. Єдиний досягнутий консенсус фіксується у фінальному тексті та переліку ознак. Діалог уникає конфронтації та критики, і навпаки акцентує увагу на сильних сторонах у позиції кожного учасника.

2. «Синтез думок». Має дуже подібну мету і початкові стадії що й попередній тип організації групової роботи. Але різниця полягає в тому, що після створення груп і виконання ними поставленої задачі, здобувачі не закріплюють зроблене на дошці. Як правило, вони мають передати свої судження та ідеї наступним, аби інші додавали туди власні думки та погляди, а також наголошували на тому, з чим не згодні.

3. «Спільний проект». Відзначимо, що принцип поділ на групи та мета даної технології збігається із «діалогом». Однак самі завдання, що одержують

групи, мають цілком різну сутність та розкривають проблему чи питання із різних сторін.

4. «Пошук інформації». Діяльність у малих групах може проходити за рахунок колективного пошуку інформації. Зазвичай це ті дані, які додають до вже опрацьованого навчально матеріалу, наприклад, зміст попереднього заняття, вправи на домашнє опрацювання тощо. Після цієї процедури вчитель задає учням запитання, на які вони мають відповісти. Найчастіше такий варіант діяльності застосовується аби зробити суху теоретичну інформацію більш живою та цікавою.

5. «Коло ідей». Така технологія ще відома під назвами «Раунд робіт» або ж «Кругова система». Вона має на меті вирішувати дискусійні та конфліктні питання, формувати перелік ідей і також спонукати усіх здобувачів до відповідного обговорення. Переважно педагог вводить у навчальний процес «Коло ідей», коли кожна команда повинна виконувати одне й те ж завдання, що включає в себе певну кількість позицій, які групи презентують послідовно [27, с. 83].

Окрім вищезазначених варіантів кооперативного навчання виділяють ще один – «Акваріум». Цей вид діяльності також проводиться у міні-групах і, як правило, націлений на покращення комунікативних навичок у малих спільнотах, розвиток вміння вести дискусію та пояснювати власну точку зору. Але варто пам'ятати, що дана технологія може бути використана тільки тоді, коли здобувачі уже мають високо сформовані навички колективної роботи [25, с. 25]. Тож її можна впровадити на занятті у 8 класі при опрацюванні теми «*Social Media*», де учні мають у малих групах обговорити три позитивні та три негативні характеристики впливу соціальних мереж.

Наступними із класифікації О. Пометун та Л. Пироженко є технології колективно-групового навчання, під час яких увесь клас взаємодіє синхронно та спільно.

Одним з найпоширеніших вважається обговорення проблеми у загальному колі. Цей варіант переважно використовується комплексно, тобто з іншими

технологіями. Ключова мета обговорення полягає у з'ясуванні деяких позицій, фокусуванні учнів на гострих суперечливих питаннях саме у навчанні, спонуканні до гностичної діяльності, відновленні в пам'яті вже відомої інформації тощо [23, с. 377].

Далі опишемо технологію «Мікрофон». Вона розглядається як категорія загального групового обговорення. Її сутність полягає в тому аби швидко, один за одним, давати відповіді на поставлені запитання, при цьому викладаючи власні думки чи погляди щодо цього [25, с. 27]. Наприклад, для розминки на уроці у 8 класі під час вивчення теми «*Literature. Books*» можна аби учні по черзі, динамічно вкомплектували речення «*My favourite book is ____ because ____*».

Незакінчені речення – також технологія колективно-групового навчання, яку доволі часто проводять у комплексі з «Мікрофоном». Вона дає учням змогу більш ретельно формувати зміст та форму своїх поглядів, думок та ототожнювати їх з іншими. Учасники навчального процесу вчаться позбавлятися шаблонів й стереотипів, впевненіше висловлюватися на подані вчителем теми, удосконалювати здатність говорити стисло та лаконічно, але в той же час доречно та переконливо [7, с. 112]. Вивчаючи тему «*My Family and Friends*», здобувачі 5 класу можуть продовжувати запропоновані вчителем твердження такі, як «*My parents always ____*», «*My best friend usually ____*», «*At weekends we ____*» тощо.

Не менш відомою інтерактивною технологією є «Мозковий штурм» або в деяких спеціалізованих педагогічних джерелах «Мозкова атака», що вважається актуальним при формуванні багатьох рішень зазначеної проблеми. У разі її використання, учні показують свою уяву та креативність, і це допомагає їм вільніше виражати свою позицію. Ціль полягає в тому, аби створити якнайбільший перелік ідей здобувачів щодо вирішення проблемного питання за лімітований проміжок часу [20, с. 47]. Як зразок може бути вправа для 9 класу на тематику «*Nature and Environment*», де завданням є написати якомога більше слів про забруднення та захист довкілля за 2 хвилини.

Ще до другої групи відносять технологію під назвою «Навчаючи – вчусь», яку застосовують під час вивчення нового матеріалу або при повторенні вже засвоєного та узагальненні. Вона значно збільшує у здобувачів мотивацію та інтерес, а також дає їм змогу поділитися власними знаннями та здобутками із іншими [25, с. 25]. Можна запропонувати, щоб учні 9 класу склали п'ятихвилинний міні-урок на тему «*Science*», де б вивчили слова, пов'язані із винаходами та сучасними пристроями.

Далі пояснимо технологію «Ажурна пилка». У разі її введення в навчальний процес, створюється спеціальна ситуація, що передбачає взаємну роботу учнів з метою опанування великого об'єму інформації за короткочасний період. «Ажурна пилка» вважається хорошою альтернативою уроку, що побудований у формі лекції. А особливо тоді, коли здобувачі повинні попередньо ознайомитися із матеріалом задля поглиблення знань з фіксованої теми або просто перед початком основної діяльності. В учасників підвищується стимул допомагати один одному за принципом навчаючи – вчусь [23, с. 156]. Як зразок, може бути так побудований урок у 9 класі, що стосується теми «*Ukraine*». Експертна група вивчає великі міста України, або визначні пам'ятки і потім виокремлює 5 лексичних одиниць і декілька речень для іншої групи.

Наступною виокремлюють технологію «Аналіз ситуації». На заняттях англійською мови учні можуть опановувати сутність деяких термінів завдяки аналізу запропонованих ситуацій. Така діяльність проводиться індивідуально, в парах, малих групах або ж розглядається в спільному колі. Зазвичай аналіз та обговорення відбувається за вже наявним способом та в певній послідовності. Здобувачі вчаться ставити правильні запитання, знаходити різницю між фактами та припущеннями, виділяти основні обставини та несуттєві, і окрім цього розвивають вміння аналізувати та ухвалювати рішення [28, с. 58]. «Аналіз ситуації» доцільно використовувати у 8 класі опановуючи тему «*School Life*», де учні матимуть реальні ситуації, які вони повинні проаналізувати і знайти рішення.

Друга група також включає в себе технологію вирішення проблем, що має на меті засвоїти вміння в учнів самостійно вирішувати поставлені проблеми та навчити їх приймати командне рішення.

І технологія, що має назву «Дерево рішень» є різновидом вирішення проблем. Її вважають дещо ефективнішою через те, що вона дає можливість більш детальніше проаналізувати проблему чи суперечливе питання і до того ж у цьому випадку діти краще усвідомлюють систему прийняття складних рішень [7, с. 190]. Ця технологія може застосовуватись на уроках 8 класу з тематики «*Great Britain*». Здобувачам пропонуватиметься створити дерево рішень для вибору найкращого міста Великої Британії, що формуватиметься на основі клімату, географічного положення та населення.

До третьої групи О. Пометун і Л. Пироженко віднесли технології ситуативного моделювання. За їх використання навчальний процес будується завдяки залученню учнів до гри. Застосування ігор на заняттях викликає суперечливе ставлення, адже навчання за своєю сутністю це цілеспрямована діяльність, а от гра, як правило, викликає певну невизначеність чи інтригу. Тому дуже важливо, аби педагоги підбирали такі ігри, які б відповідали встановленій дидактичній меті [29, с. 123].

Окрім цього ігровий підхід до навчання виконує ряд значний цілей. Перш за все, це розвиток креативності, творчої уяви та їх стимулювання. По-друге, вони допомагають учневі самостійно визначитись та вміти висловлювати власну точку зору. Окрім цього, ігрова модель забезпечує контроль прояву емоцій та почуттів. І ще удосконалює навички взаємодії у соціальному аспекті [9, с. 87].

В основному ігровий підхід створює для усіх учасників навчального процесу нові умови, що значно відрізняються від традиційного навчання. Перед учнями з'являється максимальна свобода дій та інтелектуальної діяльності, єдиним обмеженням для них постають лише фіксовані правила гри. Кожен здобувач може самостійно обрати роль у грі, припускаючи при цьому вірогідний хід подій. Вже після цього всі разом вигадують чи формують

проблемну ситуацію та шукають варіанти її рішення. При цьому всьому здобувачі самі повинні відповідати за обране ними рішення. Вчитель же під час цього процесу виконує позицію ведучого, тренера, судді, наставника та радника [16].

Тож пропоную розглянути найбільш поширений вид інтерактивних ігор – моделюючий.

Спочатку охарактеризуємо стимуляційні та імітаційні ігри. Перші з них дають змогу учням цілком і повністю вжитися в проблему, а також осмислити її з середини. Інші ж мають на меті удосконалити критичне мислення та уяву, а ще допомагають вміти вирішувати проблеми уже на практиці [12, с. 72].

Технологія, яку називають «Спрощене судове слухання» теж відноситься до інтерактивних моделюючих ігор. Завдяки ній здобувачі дізнаються про процедуру та принципи прийняття судових рішень. Це відбувається в дещо спрощеному вигляді, але все ж діти задіяні у процес, що тісно пов'язаний з критичним мисленням, аналізуванням та ухваленням рішень [21, с. 309]. Така технологія допоможе учням 8 класу покращити знання з теми «*School Life*», вивчаючи приміщення та назви навчальних кімнат.

Існує ще одна не менш поширена технологія – громадське слухання. У ході її використання створюється умовне суспільне слухання, учні отримують уявлення про дану процедуру, її цілі, ролі й функції учасників. Це дає можливість отримати здобувачам не лише теоретичну базу, але й практичну у висуненні й відстоюванні власних ідей, поглядів, інтересів, що стосується предмету слухання [7, с. 201]. Можна провести громадське слухання у 9 класі з теми «*Youth Culture*», під час якого учні обговорять течії молодіжної культури та молодіжні організації.

Найбільш поширеною технологією даної групи вважається розігрування ситуацій за ролями або рольова гра. Як правило, вона націлена на отримання досвіду за рахунок проживання ситуації у грі. Учні визначають своє ставлення до певних обставин у житті, і навчаються засвоювати новий матеріал саме через це [19, с. 54].

Четверта і остання група у класифікації О. Пометун і Л. Пироженко – технології опрацювання дискусійних питань. Взагалі дискусії є важливими у процесі навчання та відіграють значну роль у формуванні пізнавальної діяльності. Вони не лише удосконалюють навички практичного мислення, а й дають змогу зрозуміти свою позицію, вчать відстоювати її, розширюють багаж знань із обговорюваної теми. Сучасна дидактика як наука визначає дискусії особливо цінними і в освітньому аспекті, і у виховному [29, с. 168].

Першим тут виділяють метод ПРЕС. Ця технологія вчить здобувачів знаходити доречні обґрунтування і правильно їх оформлювати, висловлювати думки щодо суперечливих проблем чітко та стилістично, а також вміти переконати чи заігнувати [27, с. 66]. Варто використати її для учнів 7 класу, опановуючи лексику з теми «*Sport*».

Наступним пропонують варіант займи позицію. Завдяки даній технології можна побачити багатоманітність ідей чи поглядів щодо поставленої проблеми. До того ж, після ознайомлення з деякою інформацією дискусійного питання, учні мають змогу усвідомити, що цілком ймовірно знайти рішення і з допомогою протилежних позицій. Цікавою вправою для учнів 7 класу з теми «*Music*» буде прийняття позиції та її аргументування щодо питання доцільності відвідування концерту певного жанру під час опанування навчальної програми з даної тематики.

Є ще трохи схожа технологія з попередньою – зміни позицію. Під час неї теж обговорюються дискусійні питання колективно у загальному колі. Учні можуть приєднатися до точки зору інших учасників, що дозволяє їм покращувати навички активного слухання та вміння аргументувати [7, с. 219].

Однією з форм обговорення суперечливих проблемних питань визначають неперервну школу думок або по-іншому нескінчений ланцюжок. За її допомогою здобувачі вчаться або ж покращують вже наявні здібності прийняття самостійного рішення, і окрім цього розвивають уміння аргументувати власну позицію [23, с. 155]. Наприклад, при вивченні теми

«*Travel and Holidays*» у 6 класі, діти матимуть завдання називати пов'язане слово та речення із запропонованим вчителем словом.

Великої актуальності набула технологія дискусія, під якою розуміють відкрите формування певного спірного питання. Вона виступає способом розвитку гностичної діяльності та критичного мислення, дозволяє встановити особисте ставлення до відповідної проблеми, покращує здатність аргументування, відстоювання ідей та поглядів, і також розширює обізнаність та розуміння обговорюваної теми [21, с. 309]. Можна створити суперечливе питання «Чи варто читати паперові книжки, чи краще користуватися електронними?» для 8 класу, аби розширити словниковий запас з теми «*Literature*».

Виокремлюють ще інший її вид – дискусія у стилі ток-шоу. Її сутність полягає у здобутті дітьми навичок виступу на публіці, дискутуванні й захисту своєї точки зору, а також побудову не тільки особистої активності, але й суспільної [25, с. 27]. Це буде актуальним для 7 класу при розгляді теми «*Eating*», де організується міні-ток-шоу, під час якого ведучий задаватиме запитання щодо здорової їжі та фастфуду.

І останньою технологією у цій групі є дебати. Це доволі складний засіб для обговорення суперечливих проблем. Адже дебати вчитель може проводити лише в тому випадку, коли учні вже засвоїли навички роботи у групах та вміють спільно знаходити рішення проблем. Під час такої вправи діти діляться на команди відповідно обраних позицій. Така процедура вважається особливо гострою та напруженою, так як здобувачі мають добре підготуватися та публічно пояснити перевагу чи правильність своїх поглядів. У разі застосування такої технології дуже важливо, аби учасники не реагувати емоційно і не переносили свої почуття на інших, у пріоритеті – спокійна комунікація [34, с. 112]. Можна запропонувати учням 9 класу провести дебати з теми «*Clothes*», де вони матимуть змогу визначити чи варто слідувати моді чи ні.

Тож, хочу наголосити на тому, що сформувати англійськомовну лексичну компетенцію учнів можна завдяки розвитку продуктивних та рецептивних лексичних навичок. На мою думку, найпродуктивнішого результату вдасться досягти за допомогою застосування інтерактивних технологій у навчанні.

А от ефективність опанування іншомовної лексичної компетенції залежить ще й від особистісних якостей здобувача. Насамперед він повинен вміти виявляти мовні феноменти, співставляти їх та аналізувати. Не менш важливим є здібності роботи зі словниками та попередні міркування чи припущення щодо значення слова в контексті [10, с. 64].

Вкрай важливо, щоб вчитель міг і знав, як і який запропонувати спосіб опанування знань, аби кожен учень сформував і розвинув іншомовну англійськомовну лексичну компетенцію. Відповідно до цього, саме діти повинні бути пріоритетними дійовими особами на занятті, вони мають відчувати впевненість та комфорт, і також бути активними, динамічними та залученими до уроку [32, с. 111].

На даний час Нова українська школа змінює підходи до самого процесу навчання, в тому числі і до оцінювання результатів роботи учнів. Одним із відкриттів є формувальне оцінювання, що, як вважають, значно покращує навчальну атмосферу. І саме цей спосіб формувального оцінювання виокремлюють як такий, що допомагає педагогові простежувати рейтинг просування здобувачів до дидактичної мети (в нашому випадку формування навичок англійськомовної лексичної компетенції) і в потрібний момент корегувати академічний процес. Тому для учня такий підхід виконує функцію рекомендації до дій [19, с. 57].

Важливим аспектом під час застосування інтерактивних технологій на заняттях з англійської мови саме для фіксування показників лексичної компетенції є самотійне оцінювання. З його допомогою учні усвідомлюють цілі навчання, намагаються по максимуму показати власні уміння та досягти високих результатів. Самооцінювання можна проводити завдяки різноманітним таблицям, формам, опитуванням тощо. Але бажано, аби попередньо роботу

класу оцінив вчитель, а вже потім має бути організовано оцінювання здобувачів самих себе [35, с. 20].

Тож, проаналізувавши ряд спеціалізованих джерел, можемо сказати, що наразі існує значна кількість інтерактивних технологій, які націлені на результативне формування англійськомовної лексичної компетенції учнів гімназії. Та все ж при реалізації будь-якого виду технологій необхідно добре з нею ознайомитись, дослідити, визначити мету та завдання, а також підготувати сильний теоретичний фундамент, всебічно оцінити позитивні й негативні аспекти.

Інтерактивні технології сприяють динамічності та інтенсивності навчання англійської мови. Вони значно спрощують процес формування усіх діяльностей учнів, дають змогу застосовувати творчий підхід задля опанування навчального матеріалу, надають можливість обмірковувати всю отриману нову інформацію, розвивають здатність чітко і впевнено виражати свої погляди [18, с. 7-10].

Звичайно, що використання інтерактивних технологій є дещо новим явищем у системі освіти. Доволі велика кількість вчених та їхніх праць свідчать про те, що вони допомагають здобувачеві краще запам'ятати матеріал і загалом його засвоїти, удосконалюють наявні уміння й навички, підвищують рівень мотивації до пізнання іншої мови й культури, фокусують сам процес на учня [37, с. 199].

Отже, сучасна стадія освіти перебуває на етапі реформації, а тому вміти лише переклади з іноземної мови на рідну і навпаки є недостатнім. Процес вивчення англійської має бути цілісним, а цього можна досягти завдяки застосуванню інтерактивних технологій, розвиваючи усі здібності, мотивуючи учнів, забезпечуючи комфортну атмосферу, легке оволодіння і відтворення навчального матеріалу.

2.2. Можливості та переваги інтерактивних технологій. Ігрова технологія, технологія навчання у співпраці, проблемне навчання, case study, проектні технології

Під час навчання англійської мови доцільно й корисно застосовувати в першу чергу ті технології, які збільшують в учнів бажання працювати творчо й продуктивно, спонукають до активної діяльності, підвищують мотивацію у досягненні кращих результатів, допомагають пропрацьовувати патерни поведінки, що потрібні для успішної реалізації мети [21, с. 307].

Я схиляюся до того, що для формування й розвитку іншомовної лексичної компетенції, варто використовувати такі інтерактивні технології: ігрові технології, технології навчання у співпраці, проблемне навчання, case study, проектні технології.

Спираючись на глобалізацію суспільства й значні цифрові зміни у нинішній час, певні традиційні методи й форми навчання у закладах загальної середньої освіти слід вважати такими, які вже втратили свою актуальність та значущість й натомість повинні бути замінені альтернативою – сучасними інтерактивними технологіями. І зараз чільне місце займають саме ігрові технології, під якими розуміють використання гейміфікованого виду діяльності із інформативно-просвітницькою ціллю. Тож далі пропоную більш детальніше розглянути даний варіант діалогового навчання [12, с. 72].

Загалом, гра – це така форма роботи, що відбувається в умовах обставин чи ситуацій, що орієнтовані на відображення та опанування суспільного досвіду. Характерними особливостями переважної частини ігор є добровільна розвивальна активність, що досягається за рахунок прагнення учня отримати задоволення не лише від прогресу, а й від ходу заняття; креативний, частіше спонтанний, динамічний характер роботи; високий емоційний тонус, що виявляється у натхненні, захопленості і той же час у суперництві, конкуренції; наявність чітко зазначених правил, які структурують зміст, логіку й перебіг гри [23, с. 125].

Якщо ми розглядаємо педагогічну гру, то маємо справу із суттєвою ознакою – чіткою й зрозумілою ціллю та належними їй показниками навчання, що, як правило, можуть бути поясненими та усвідомленими, і будуть орієнтовані на навчання, пізнання [12, с. 73].

У навчанні іноземної мови і культури методично обґрунтованими є такі види ігор:

- Мовні ігри (сюди відносять ігри фонетичного, лексичного, граматичного чи орфографічного спрямування);
- Мовленнєві ігри (вони мають допомагати розв'язанню деяких академічних завдань, а саме: психологічно налаштувати учня до мовленнєвої комунікації; створити умови для регулярного багаторазового повторення засвоєного матеріалу, мається на увазі мовного та мовленнєвого; спонукати учнів до спонтанного спілкування; тренувати їх обирати найбільш влучний мовленнєвий варіант). Загалом до такого типу належать ситуаційні та рольові ігри [23, с. 125].

Останні з них у теперішній час є особливо поширеними. Перед здобувачами постає спеціально змодельована ситуація, що вимагає від них її вирішення за рахунок аналізу самої ситуації. Під час рольової гри кожен учень отримує свій образ і повинен розігрувати певні обставини спілкування згідно із заданою тематикою й ролями. Організаційний процес відбувається у три кроки: підготовка, проведення та спільна дискусія щодо отриманих результатів [21, с. 309].

В свою чергу рольові ігри класифікують на соціально-побутові та ділові або іншими словами професійно орієнтовані. Перші націлені на розвиток навичок іншомовної комунікації у більш звичному для суспільства середовищі – соціально-побутовому. Окрім цього вони формують у дітей ініціативність, відповідальність, що є важливими суспільно-цінними якостями кожного індивіда. Також соціально-побутові ігри покращують роботу у команді чи колективі і формують загальну культуру поведінки. Ділові ігри переважно

застосовуються вже у старших класах для професійно орієнтованого мовлення [23, с. 126].

Ключовою перевагою ігрових технологій вважається їхня спроможність організовувати тематично обумовлене середовище для вивчення іншомовної лексики та для її застосування на практиці. З їх допомогою вчитель уводить нові слова у такі ситуації, які були б цікавими та захоплюючими для здобувачів. Це дає змогу учням створювати змістовні асоціації між поняттями та їхньою сутністю, що в результаті впливає на розуміння та запам'ятовування нових лексем. До того ж ігрові технології слугують для розвитку всіх видів словникового запасу, адже діти активно зустрічаються з новими словами і регулярно користуються ними у мовленні [12, с. 74].

Більше того, вони розвивають метакогніції та значно покращують концепції й стратегії вивчення англійської лексики. У ході самої гри діти здатні ліпше розуміти власні розумові процеси, моніторити й контролювати успішність і відповідно до цього пристосовувати свої підходи до навчання. Такі технології є саморегуляційними, оскільки здобувачі можуть брати на себе відповідальність за розвиток та формування іншомовної лексичної компетенції, підлаштувавши під себе інструменти запам'ятовування та оволодіння новими словами [21, с. 309].

У період сучасності гейміфікація освітнього процесу виступає ефективним і невід'ємним явищем. Ігрові технології налагоджують комфортну атмосферу на уроках, що є сприятливою одночасно для значної кількості здобувачів. А зважання на вік, психологічні аспекти та рівень знань учнів постають фундаментом для високопрофесійної розробки та підбору необхідних технологій [12, с. 73].

Для підтвердження вищезазначеної інформації пропоную як зразок вправу із використанням ігрової технології для учнів 5 класу з теми «*All about me. My Family. Professions*».

Мета: поповнити словниковий запас про професії, розвивати навички лексичної компетенції, формувати вміння роботи у групах.

Матеріали: набір карток «*profession clue*».

Хід роботи. Для початку вчитель має розподілити учнів на групи. В залежності від їхньої кількості наповненість груп та чисельність здобувачів у них може різнитися, педагог у цьому випадку вирішує сам. Далі варто оголосити правила. Кожна команда отримує по декілька (3-5) карток «*profession clue*». І потім цього хтось має читати підказки по черзі, а в цей час інша група слухає і намагається вгадати назву професії після кожної підказки. У тому разі якщо не вдалося дізнатися назву професії після трьох наявних тверджень, команда має спільно придумати ще підказки. Гра продовжується до того часу, поки не закінчатся картки. Перемагає та група, яка вгадала професії за меншою кількістю підказок.

Необхідна лексика: *architect, engineer, nurse, artist, waiter, pilot, flight attendant, artist, waiter, firefighter, truck driver, chef, teacher, fashion designer*.

Приклад «*profession clue*»:

Pilot

- 1) *I work at an airport.*
- 2) *I fly in the sky.*
- 3) *I take passengers to different countries.*

Chef

- 1) *I cook meals.*
- 2) *I work in a kitchen.*
- 3) *I wear a special uniform and a white hat.*

На мою думку, ще однією із найбільш значущих для формування англійськомовної лексичної компетенції є технологія навчання у співпраці. Вона полягає у спільній співпраці учнів у групах чи командах, під час якої кожен здобувач бере на себе не лише індивідуальну відповідальність, але й взаємну один за одного. Під цим мається на увазі колективна допомога, покладання за виконання академічних вправ та за успішність кожного учасника. Порівнюючи використання даних технологій із фронтальним навчанням, де учень постає індивідуальним суб'єктом навчального процесу,

самостійно відповідає лише за себе, за власну продуктивність та результативність, а взаємодія із педагогом відповідає схемі «суб'єкт-суб'єкт», то можемо стверджувати, що технології навчання у співпраці відкривають перед нами засади для спільної діяльності у режимі «учень-вчитель-група» і переосмислюють колективне навчання [23, с. 126].

Даний підхід вдалося реалізувати практично завдяки ряду технологій навчання у співпраці, що були представлені американськими педагогами. Вони націлені на створення сприятливих та комфортних умов задля динамічної взаємної активності здобувачів під час різноманітних академічних обставин, які їм пропонує вчитель англійської. На погляд багатьох науковців, можна створити необхідну ситуацію на уроці, якщо дотримуватись таких правил, як поділ учнів на відносно невеликі групи (по 3-4 індивіда), постановка одного спільного завдання, визначення ролі кожного учасника у виконанні цього завдання. Тож в кінцевому підсумку виникає саме таке становище, де здобувач бере відповідальність не лише за власні успіхи, але й, що є ключовим для даної технології, за результат роботи всього класу. Завдяки старанням та командним діям вирішується подане вчителем завдання, до того ж більш здібні учні мають допомагати слабшим аби досягти успіху у виконання задачі. Це і є загальна мета технологій навчання у співпраці. Ще характерною особливістю є те, що в одній групі повинні бути здобувачі із різними розумовими здібностями, тобто і сильні, і слабкі. І, як правило, група отримує одну спільну оцінку на всіх [23, с. 126].

Загалом існують різні типи технологій навчання у співпраці. Але важливою ознакою кожної з них виступає те, що при організації освітнього процесу індивідуальна самостійна діяльність здобувача є частиною колективної роботи [28, с. 64].

Технології навчання у співпраці можуть реалізовуватись за умов, коли учні здійснюють ігрову діяльність у представлених педагогом ситуаціях спілкування. Важливим чинником успішного оволодіння іноземною мовою

загалом і в нашому випадку лексичною компетенцією є безпосередня комунікація тією мовою, що вивчається [23, с. 126].

Розглянемо зразок вправи із використанням технології навчання у співпраці, що буде доцільною для учнів 6 класу.

Тема: «*Travelling the World. Kinds of Transport*»

Мета: засвоїти і закріпити лексичний мінімум з видів транспорту, формувати навички роботи у команді, вдосконалювати вміння планування й презентування.

Матеріали: ватман або аркуші А3, маркери, кольорові олівці, клей, ножиці, глобус або карта світу.

Необхідна лексика: *a plane, a train, a car, a bus, a bicycle, a ship, a motorcycle, a boat, a horse, a double-decker bus, a helicopter, a hot-air balloon.*

Хід роботи. Для початку вчитель ділить всіх учнів на групи по 3-4 особи. Потім видає необхідне обладнання та фіксує виділений для роботи час. І після цього оголошує суть та ціль діяльності здобувачів. Кожна група отримує завдання – створити *Trip Plan* з маршрутом на 5-7 днів. Важливою умовою виступає відвідування трьох міст, це можуть бути різні країни, використання мінімум трьох видів транспорту із лексики уроку, які варто буде пояснити чи аргументувати їх вибір та вказання приблизного часу на кожен проміжок подорожі. Учні мають працювати у групі – обговорювати які міста чи країни відвідуватимуть, на яких видах транспорту пересуватимуться або у разі їх відміни вирішити, що вони будуть робити, разом намалювати маршрут подорожі тощо, а педагог в свою чергу повинен ходити по класу і фасилітувати процес, давати підказки. Після готовності груп, кожна з них презентує свої напрацювання, а вчитель та інша команда можуть задавати запитання чи уточнення.

Приклад речень:

- *On Day 1 we will go from ____ to ____ by _____. It takes about ____ hours/minutes.*
- *We chose this transport because _____.*
- *If the train is canceled, we will ____ / take a bus/ fly / stay another day.*

Не менш значущими для формування досліджуваної навички є застосування на уроках англійської технологій проблемного навчання. Під ними мають на увазі освітній процес в організацію якого входить створення ряду проблемних ситуацій та ініціативна індивідуальна робота здобувачів для їх розв'язання. За допомогою цього учні формують та вдосконалюють іншомовну лексичну компетенцію, покращують навички творчості та мислення. Даний вид технологій викликає винятковий тип мотивації – проблемний, а тому перед вчителем постає завдання правильно відібрати та структурувати дидактичний зміст матеріалу, і потім презентувати його у вигляді послідовних проблемних задач [23, с. 127].

Найбільш часто технології проблемного навчання застосовують на заняттях із англійської мови з метою активізації творчих здібностей учнів. Найактуальнішим це є на етапі введення академічного матеріалу та на етапі вже його утвердження під час практичного мовлення. Тому для цього у посібники та підручними вводяться спеціальні тексти, у ході опрацювання яких діти мають знайти рішення для зазначеної проблемної задачі. Але окрім цього часто у підручниках подаються ще й проблемні тексти із суперечливим поясненням змісту. Це дозволяє вчителю спланувати дискусію з учнями задля трактування сутності написаного. Або ж педагог може організувати обговорення на основі спірних запитань.

На уроках іноземної мови особливо авторитетно ставляться до розробки й використання пошуково-ігрових вправ, а все це через те, що вони направлені на розвиток креативності, спостережливості, всіх типів мислення та відтворюючої уяви. Не менш актуальними у застосуванні вважають проблемні іншомовні завдання задля збагачення світосприйняття здобувачів та формування іноземної культури. Це зазвичай іншомовні дискусії та проекти, культурознавчі рольові ігри, пізнавально-пошукові та пізнавально-дослідні завдання [23, с. 127].

Наведемо приклад впровадження технології проблемного навчання у освітній процес для учнів 7 класу, що стосується теми «*Healthcare. Injuries, first aid*».

Мета: формувати лексичну компетенцію шляхом вивчення лексичних одиниць про хвороби та симптоми, розвивати критичне мислення та навички комунікації через реальне спілкування.

Матеріали: набір карток пацієнтів із симптомами.

Необхідна лексика: *burn, sunburn, cut, sprain, scratch, scissors, cotton wool, bandage, elastic bandage, plaster, antiseptic cream, medicine, ice, earache, toothache, flu, throat, stomach ache, temperature, headache*.

Хід роботи. Перед початком роботи вчитель ділить учнів на пари, де кожен отримує роль *Doctor* або *Patient*. Важливо наголосити на тому, що всі діти побувають у обох ролях у зв'язку із ротацією. Далі власне сама проблемна ситуація – *Doctor* одержує картку пацієнта із наявними симптомами, але без діагнозу. Проблемна ситуація полягає у тому, що хвороби диференційовані за схожістю. Завдання пацієнта чітко та лаконічно описати симптоматику, застосовуючи необхідну лексику. Лікар у свою чергу повинен задавати уточнюючі запитання, аби точно визначитись із хворобою. Після цього йому необхідно дати рекомендації пацієнтові щодо лікування або ж профілактики. Коли все виконано, учні змінюють між собою ролями, отримуючи уже інші картки пацієнтів.

Приклад завдання:

Patient is: Olena.

Symptoms:

- *She has a high temperature (38°C).*
- *Her head hurts badly (headache).*
- *She feels very weak and tired.*
- *She has a very sore throat.*
- *She had a terrible night because of severe pain in her ear (earache).*

Your Task (Doctor):

1. *Ask the patient 3-4 specific questions to clarify the symptoms (e.g., Is the pain sharp or dull?).*
2. *Decide which illness is the most likely diagnosis (flu, earache, or both).*
3. *Explain to the patient what medicine she should take and if she needs ice or rest.*

Possible Doctor's questions: "Is your nose running?" / "Does your throat hurt when you swallow?" / "Do you feel bored lying in bed, or are you too tired to move?"

Досить багато науковців та й педагогів відносять до основних інтерактивних технологій кейс-технологію, яка ще відома під назвою «*case study*». Її підґрунтям вважається метод аналізу, а предметом самого аналізу постають кейси або простими словами ситуації, що вимагають прийняття певного рішення. Фундаментальною засадою запропонованих випадків із конкретно дидактичною метою здебільшого є життя або якомога наближена до реальної історія. Вчитель вводить у навчальний процес матеріал, що сформований на основі фактичної дійсності [44].

Кейс-технологія була започаткована приблизно у середині 20 століття у Гарвардській школі бізнесу. Вона досить широко використовувалась з метою підготовки майбутніх спеціалістів абсолютно різного фаху, передусім у сфері економіки й менеджменту, юриспруденції, а згодом і в галузі знань – при навчанні іноземної мови [23, с. 128].

Зміст даної технології закладається в тому, що перед учнями постає запропонована сукупність навчальних матеріалів, які зібрані в папку (кейс). А потім їм дається завдання, у підсумку знайомства з інформацією якого треба зрозуміти сутність проблеми, що в них вміщується. Переважно проблема є неоднозначною, суперечливою і вимагає від здобувачів власного бачення її вирішення. Саме на заняттях із іноземної мови *case study* прогнозує покращення навичок комунікації у зв'язку з участю в дискутуванні над проблемними ситуаціями [20, с. 45].

Як доводить практика, застосування кейс-технології на заняттях із англійської мови підтримує динаміку навчального процесу і є корисним інструментом для становлення гностичних та комунікативних здібностей дітей.

Її впровадження сприяє інтенсивності освіти, а також представляє різноманіття характеру спільної праці між її учасниками. Це можливе завдяки ключовій особливості *case study* – напрямленість на міжособистісну комунікацію, й зокрема позитивний вплив на психічну та соціальну складову індивіда. Удосконалення мовленнєво-мисленнєвих здібностей та їх практичне використання у спілкуванні здобувачів наряду залежить від рівня підготовки проблемного навчання, що націлене на пошук групового рішення, від якості його обговорення та відстоювання у ході дискутування [44].

Структура заняття з англійської мови із застосуванням кейс-технології проходить такі стадії:

1. Організація. Під час якої вчитель ознайомлює учнів із формою подальшої роботи із матеріалами кейса та із загальною його сутністю.
2. Основна частина. Відбувається більш детальне одержання відомостей змісту запропонованих кейсів, визначення точки зору щодо суперечливих питань, що постали перед учасниками, формування поетапних кроків при аналізуванні проблеми та прийнятті рішень.
3. Кінцева стадія. Для неї є характерними доповідь лідера кожної групи, дискусія щодо проблеми, підказки вчителя та коментування роботи здобувачів, оцінювання ним учнівської діяльності, письмові вправи за темою суперечливого питання [23, с. 128].

Тож тепер представлю вправу із використання кейс-технології, що буде актуальною для учнів 7 класу при вивченні теми «*Weather. Environment. Natural Disasters*».

Мета: закріпити лексику із зазначеної теми, тим самим формуючи лексичну компетенцію, розвивати критичне мислення, уміння працювати у команді, тренувати мовленнєві навички у реальному житті.

Матеріали: картки-кейси із проблемними ситуаціями.

Необхідна лексика: *weather, environment, natural disasters. Give, borrow, lend, bring, get, take, carry, hurt, damaged, smog, acid rain, oil spill, toxic waste,*

clear, cloudy, foggy, sunshine, freezing, rain, windy, thunder, earthquake, hurricane, snowstorm, wildfire, flood, tsunami.

Хід роботи. Перш ніж розпочати роботу, треба детально пояснити учням сутність кейс-технології. Потім вчитель маж розподілити дітей на групи по 3-4 особи. Кожна команда отримує свій кейс (ситуацію). Але важливо перед початком діяльності спробувати розібрати один кейс-приклад разом з усім класом з допомогою вчителя, аби здобувачі розуміли приблизний хід їхньої роботи. Наступним кроком буде аналіз ситуацій кожною групою окремо – визначити проблему, можливі ризики, необхідні ресурси та варіанти рішень. Все напрацьоване учні мають фіксувати на аркуші чи плакаті. Після виконання завдання кожна команда презентує результати діяльності, а інші повинні обговорювати, задавати запитання чи уточнення, а також поділитися фідбеком. Вчитель разом із групами оцінює роботу.

Приклад кейсу:

Case — Wildfire near the Town

Сценарій: *A long period of sunshine and dry weather has caused a wildfire to start in the forest 10 km from the town. Today it is windy and there is smog. Schools are open; many families live nearby.*

Проблеми: *evacuation, road safety, hurt people, damage to houses, smog/air quality (health).*

Prepare a short presentation (3 minutes) answering:

- *What is the main problem?*
- *What are your 3 immediate actions? (use verbs: bring, get, take, carry, lend, borrow)*
- *Who will do each task?*
- *What resources do you need and who will you ask to lend them?*
- *Write one short public message in English (1–2 sentences) for local residents.*

Значна кількість спеціалізованої літератури приділена проектним технологіям та їх застосуванню на практиці. Фокус проектного навчання лежить і на вивченні англійської мови, і на її викладанні. Більшість науковців у

своїх працях розглядають дані технології як засіб для виключення напряду орієнтованого на вчителя [39].

Підґрунтям проектних технологій вважається саме метод проектів. Такий вид навчання є відмінним від проблемного і зв'язку з тим, що форма діяльності здобувача виступає проектувальною, і такою, яка націлена на одержання визначеного раціонального результату, і окрім цього його відкритої презентації. Проектом називають той продукт праці іноземною мовою, який розроблений і втілений самостійно. Яскравим прикладом може виступати переклад творів, організація виставки або ж театральної вистави, газетний випуск тощо. Дана технологія передбачає генерацію учнями творчих креативних праць, що несуть практичну значимість. У ході діяльності відбувається організація, проектування та створення продукту, процес якого обов'язково контролюється педагогом [20, с. 43].

При навчанні іноземної мови ця технологія являє собою розв'язання учнями певної заданої проблеми, яка подана у формі проекту. Як вважають більшість науковців, саме метод проектів виступає ядром пізнавально-виховного та спрямованого на здобувача навчання. Такий варіант технології можна застосовувати на всіх етапах заняття, більше того, і на всіх ступенях, тобто мається на увазі і в початковій, і в середній, і у старшій школі [39].

Науковцем Є. Полатом була запропонована наступна загальнодидактична класифікація проектів:

- за формою роботи (вони можуть бути дослідними, творчими, практично-орієнтованими, інформаційними, ігровими за ролями тощо);
- за дисциплінарно-змістовою сферою (до прикладу міжпредметні та монопроекти);
- за видом узгодження (тут виокремлюють відкриті, явні та приховані);
- за типологією контактів (це, як правило, внутрішні, регіональні та міжнародні проекти);
- за чисельністю членів проекту (індивідуальні, парні та групові);

- за тривалістю виконання (автор виділяє короткострокові, середньої тривалості та довготривалі) [23, с. 128].

Дещо інша диференціація проектів є характерною для методики навчання іноземних мов. Їх розподіляють за видом готового продукту діяльності. Першими варто виокремити конструктивно-практичні, прикладом яких слугує щоденник спостережень, створення мовленнєвих ситуацій, розробка ігор та їхній опис. Другою до зазначеної класифікації додають ігрово-рольові проекти, коли учні грають різноманітні п'єси, драматизують запропоновані події тощо. У методиці навчання іноземних мов ще пропонують інформаційні та дослідні проекти, зазвичай під цим розуміють опрацювання інформації задля підготовки повідомлення на задану тематику. Іншим видом є соціологічні, сюди відносять найчастіше звіти відповідно до результатів проведеного опитування. Є ще видавничі проекти, як зразок тут виступає написання статті чи реферату. Дана класифікація включає в себе сценарні проекти, під час яких здобувачі готують план або програму позакласного заходу. І останніми визначають творчі проекти, це може бути, наприклад, написання твору із поданої теми або ж переклад ряду текстів [23, с. 128].

Загалом проектна діяльність відбувається за певними послідовними етапами. Спочатку йде постановка цілей, далі здійснюється організація та планування процесу, і зокрема підбір засобів та інструментів для його реалізації. Після цього проходить етап виконання проекту, коли створюється приблизний робочий варіант, а вже потім укладається кінцевий текст. Далі відбувається представлення результатів роботи, а пізніше його оцінка й оцінка самої презентації. А в кінці обговорюють переваги, недоліки й перспективи застосування [20, с. 46].

Проектні технології мають власну систему оцінювання, за певними критеріями. Перш за все ставиться загальна оцінка за сам проект, тобто за його дизайн, наповненість змістом, композицію, достовірність, валідність та за інформаційні характеристики. По-друге, визначається якість написаного тексту, іншими словами це повнота сенсу, актуальність проблеми, її розкриття,

зв'язність мови, її послідовність тощо. Наступною оцінюється рівень презентування – за змістовим наповненням та за рівнем впливу на слухачів. Після цього виявляють наскільки кожен учасник проекту був залучений до роботи, наскільки він був креативним та оригінальним. І в кінцевому підсумку оцінюють показними взаємодії у команді, мається на увазі комунікація, спільна активність, підтримка, лідерські та ділові якості [20, с. 47].

Для виконання проекту створюються групи, у яких учасники виступають партнерами з особистими обов'язками та завданнями. Хтось займається пошуком інформації у більш первинних джерелах, наприклад, у бібліотеці, наступний учень у мережі Інтернет. Третій здійснює дослідження серед соціуму, інший здобувач формує текстову базу, а чийсь обов'язком виступає підготовка слайдової презентації та інше [39].

Проектні технології подають вправи, що спонукають учнів виявляти реальну проблему і вже після цього шукати способи її вирішення. Навчання із їх використанням дозволяє розвивати визначені навички, а саме уважність, кмітливість, критичне мислення, взаємодію з іншими, вирішення проблемних питань. Це вважається освіта із активним характером, адже під час неї здобувачі поповнюють свій досвід завдяки використанню власних знань. До основних елементів навчання із застосуванням проектних технологій належать робота у команді, сучасні цифрові засоби, а також залучення здібностей розв'язання проблем з метою знайдення рішення конкретної проблеми. Такий підхід покращує рівень залученості дітей до навчання, підвищує їхню мотивацію, інтерес та сприяє отриманню більшого задоволення від процесу [23, с. 129].

Тож розглянемо зразок вправи із застосуванням проектної технології на занятті для 5 класу.

Тема: «*My Home. My Things*»

Мета: формувати лексичну компетенцію із поданої теми, удосконалювати навички роботи у групі, розвивати моторні вміння.

Матеріали: картонні коробки або цупкий картон, кольоровий папір, клей, ножиці, маркери, скотч, фломастери.

Необхідна лексика: *living-room, bedroom, kitchen, dining room, study, hall, bathroom, sink, fridge, cupboard, microwave oven, toaster; carpet, sofa/couch, cushion armchair, painting, clock, fireplace, bookshelf, coffee table, rocking chair, floor lamp, wall unit, curtains; mirror, rug, bench; bedside table, chest of drawers, shelf, pillow, blanket; bathtub, shower, toilet/WC, washbasin, towel.*

Хід роботи. На початку вчитель ділить учнів на команди по 3-4 особи. І вже після цього пояснює завдання. Задача здобувачів – створити *Dream House Model* із запропонованого обладнання. Діти повинні збудувати макет будинку із 3 кімнат (будь-яких, на свій вибір) і підписати меблі чи предмети, що є всередині. Після цього їм треба скласти по три речення про кожну кімнату, а точніше сказати що це за кімната і описати її вміст. В кінці кожна група проводить румтур, тобто презентує власні напрацювання. Інші команди повинні уважно слухати і за потреби задавати питання. Варто пояснити, що перед початком необхідно намалювати план будинку, а вже потім працювати із картоном та іншими матеріалами. І ще ключовим аспектом постає те, аби кожен учень мав свої обов'язки: один створює план, інший підписує меблі, хтось презентує тощо.

Приклад речень:

- *This is the living-room.*
- *There is a sofa and a coffee table.*
- *On the wall there is a painting and a clock.*

А тепер після опису значної кількості технологій перед нами та й перед педагогами постає питання, яким чином обрати потрібну технологію аби домогтися найбільш ефективного результату? Та як саме варто побудувати освітній процес із застосування інтерактивних технологій у гімназії?

Важливо звернути увагу на те, що будь-яка інтерактивна технологія не може виступати інструментом розважання учнів на заняттях. І до того ж комфортна психологічна атмосфера не повинна перетворюватися на єдиний і

належний продукт уроку. Якщо вчитель є некомпетентним у методичному плані чи то змістовому, то йому не вдасться це приховати шляхом впровадження у освітній процес надмірної кількості інтерактивних технологій. Більше того, навіть застосування таких нетрадиційних підходів не може саме собою запевняти якісь здобутки чи досягнення у навчанні. Тож суттєвим принципом є досконале й обдумане поєднання інтерактивних технологій із глибокими всебічними знаннями поточної теми. Дана особливість дозволить розвиватися академічному процесу цілеспрямовано та систематично [28, с. 32].

Перед тим, як використовувати ту чи іншу інтерактивну технологію кожен вчитель має звернути увагу на певні характерні для цього властивості в подібній діяльності. Перш за все належним було б дізнатися в учнів чи мали вони коли-небудь справу із застосуванням інтерактивних технологій, чи наявний у них хоча б мінімальний досвід. Також педагогові варто розглянути свій стиль викладання та розібрати його, адже саме від цього залежить ступінь взаємодії між вчителем та здобувачами і так само між учнями у командах або групах. Індивідуальний спосіб навчання формується на основі темпераменту, прагнення контролювати процес. Педагог із екстравертивними нахилами, або іншими словами той, хто намагається менше контролювати, буде наполягати на розширеній співпраці здобувачів. Мається на увазі, що діти працюють на занятті самостійно значний проміжок часу, приблизно 25-35 хвилин, при цьому не представляючи проміжні результати. Або ж до прикладу, педагог надає учням повну свободу, тобто вони вільно можуть обрати собі роль, метод, технологію чи інструмент засвоєння під час навчання. Вчитель у свою чергу робить акцент на набутих показниках. Цілковито іншим постає вчитель-інтроверт – це той, для кого контроль перебуває на високому рівні. Такий педагог зазвичай застосовує технології, завдяки яким він матиме змогу слідувати за діяльністю класу поступово, наприклад, пропонуючи їм конкретні перевірені вправи на фіксований час. Тому обираючи форму взаємодії здобувачів, вчитель враховує показники підготовленості до тих чи інших технологій (досвід застосування), час, що відведений для їх використання.

Адже якщо це інтерактивна технологія із розширеною співпрацею, то вона потребує більшої кількості часу для представлення результатів [27, с. 34-45].

Вибір інтерактивної технології повинен бути закономірним та очікуваним, а якщо точніше, то він має базуватися на усвідомленні вчителем мети його застосування та на запланованому ефекті. Під час постановки цілей, що мусять бути виконаними у ході навчання обома сторонами, вчителеві важливо врахувати певні особливості. Перш за все варто окреслити об'єм знань, який здобувачі отримають на занятті. Також необхідними є одержані навички та вміння, тобто чого саме навчатися діти. Не менш суттєвим вважається з'ясування того, що учні «відчувають» у ході вивчення тієї чи іншої дисципліни [38].

Вчитель, дослідивши і оцінивши практичні навички і теоретичні знання здобувачів, власний стиль викладання, дидактичну мету предмету, наступним для вибору технології звертає увагу на його складність. У разі якщо педагог вирішив ввести певну інтерактивну технологію у освітній процес й організувати це у класі очно, але в той же час діти ще не є доволі досвідченими, то виникає потреба у первинному застосуванні простих технологій. А вже потім можна поступово вдаватися до складніших [22, с. 73].

Насамкінець варто підкреслити, що використання інтерактивних технологій повинне бути систематичним. Тобто закономірність, коли вчитель на одному занятті впроваджує технології, а на іншому вже знову повертається до звичної форми освіти, не має відбуватися. Передбачається, що це безупинний процес, що послідовно трансформує активність кожного індивіда у навчанні [27, с. 37].

Отже, впровадження інтерактивних технологій у навчальний процес, таких як ігрова технологія, технологія навчання у співпраці, проблемне навчання, *case study*, проектна технологія, сприяє удосконаленню критичного мислення, тренує творчий підхід до розв'язання суперечливих питань, розвиває формування своєї точки зору. Вони стимулюють учнів брати активну участь у навчальному процесі, а також поглиблюють усвідомлення пропонованого

матеріалу. Вчитель роблячи акцент саме на активній взаємодії завдяки вищезазначеним технологіям допомагає здобувачам покращувати власні мовні здібності, а особливо в розумінні англійськомовної лексичної компетенції у практичному застосуванні. Інтеграція інтерактивності у навчання допомагає педагогові зважати на особисті ознаки учнів, що дозволяє дітям працювати у своєму темпі та на своєму рівні. Такі особливості тільки підвищують бажання здобувачів та виховують самостійність у навчанні.

Тож у підсумку, введення сучасних інтерактивних технологій у освітній процес робить його не лише більш досяжним і гнучким, а й істотно збільшує рівень зацікавленості учнів, тим самим формуючи середовище для більш динамічного та індивідуального навчання. Це приводить до розвитку визначальних навичок, що є вкрай важливими для успішного пристосування здобувачів до умов сьогодення.

ВИСНОВКИ

За результатами проведеного дослідження отримано наступні висновки.

1. Теоретично проаналізовано та підтверджено сутність категорій «лексична компетенція» та «інтерактивні технології». Лексичну компетенцію слідом за С. Амеліною та С. Барановою трактуємо як особистісну характеристику, що формується на знаннях, навичках, вміннях та досвіді й дає змогу застосовувати її під час комунікації у різних сферах життя. Розглядаючи термін «інтерактивні технології» за Н. Волковою, О. Пометун та С. Сисоевою, дійшли висновку, що це сукупність методів та прийомів навчання, які передбачають активний цілеспрямований взаємозв'язок учнів та вчителя, їхню співпрацю й обмін досвідом.

2. Розглянуто особливості використання інтерактивних технологій з метою формування лексичної компетенції учнів гімназії. Застосування інтерактивних технологій сприяє підвищенню динамічності, гнучкості та інтенсивності освітнього процесу. Інтерактивні технології допомагають організовувати різні види діяльності учнів, дають можливість застосовувати творчий підхід в опануванні лексичних одиниць, краще запам'ятовувати та засвоювати лексеми, поліпшують вже наявні уміння й навички, підвищують мотивацію й бажання учнів пізнавати мову й вивчати нові слова, індивідуалізують процес навчання.

3. У роботі ми спиралися на класифікацію інтерактивних технологій, розроблену О. Пометун та Л. Пироженко, які виділяють чотири ключові групи: інтерактивні технології кооперативного навчання, технології у колективно-груповому навчанні, технології ситуативного моделювання та з опрацювання дискусійних питань. Визначено можливості й переваги таких варіантів технологій у формуванні лексичної компетенції гімназистів: ігрові технології, технології навчання у співпраці, проблемне навчання, *case study*, проектні технології. Встановлено, що кожна із зазначених технологій виступає ефективним інструментом для розвитку досліджуваних навичок, і має власні можливості та безліч переваг. Впровадження у навчальний процес цих

інтерактивних технологій сприяє покращенню критичного мислення у дітей, навчає їх вирішувати спірні питання у реальних ситуаціях спілкування, допомагає формувати власні погляди та ідеї. Виявлено, що вони слугують стимулом для активної участі у освітньому процесі, і поглиблюють розуміння представленої інформації. За рахунок взаємодії учнів між собою у ході виконання завдання із тією чи іншою технологією, здобувачі удосконалюють власні мовні здібності. Інтеграція інтерактивних технологій в навчання створює перед учнями середовище, яке є комфортним, гнучким, досяжним для кожного та персоналізованим.

4. У практичному розділі нами створено низку вправ і завдань для учнів гімназії із застосуванням інтерактивних технологій, серед яких ігрові технології, технології навчання у співпраці, проблемне навчання, case study, проектні технології. Запропоновані вправи націлені на розвиток навичок лексичної компетенції, удосконалення здібностей комунікації, активної взаємодії та критичного мислення. Зазначимо, що розроблені завдання можна використовувати вчителям і під час очної, і під час дистанційної форми навчання.

5. Враховуючи той факт, що ми живемо в час швидких змін та стрімкого росту, важливо аби сучасне молоде покоління успішно адаптувалось до нових реалій. Використання інтерактивних технологій виступає ключовим інструментом навчання учня та формування його як особистості в соціальному середовищі.

6. Перспективи подальших досліджень вбачаємо у розгляді формування англійськомовної лексичної компетенції учнів гімназії через інтерактивні технології з урахуванням рівня мовної підготовки здобувача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Альошина О.М. Сучасні методи та технології викладання іноземних мов у ВНЗ. *Проблеми та перспективи формування національної гуманітарнотехнічної еліти : збірник наук. праць*. Харків, 2012. Вип. 30. С. 242– 247.
2. Баранова С. В., Джим А. Ю. Особистісно-орієнтований підхід на заняттях з іноземної мови. *Молодий вчений : наук. журн.* Херсон: ТОВ «Видавничий дім «Гельветика», 2017. Вип. 5. С. 308–311.
3. Білозерська Л. П. *Термінологія та переклад: навчальний посібник для студентів філологічного напрямку підготовки*. Вінниця: Нова книга, 2010.
4. Білоус О. М. *Теорія і технологія перекладу. Курс лекцій: доопрацьований та доповнений : навч. посіб. для студентів перекладацьких відділень*. Кіровоград, РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2018.
5. Богданова О.С. Логіко-комунікативні програми в процесі навчання монологічного висловлювання. *Іноземні мови в школі*. 1988. №6. С. 12-16.
6. Васильєва Н. М. Застосування інтерактивних методів навчання на уроках предметів гуманітарного циклу. *Управління школою*. 2009. № 34. С. 22-24.
7. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
8. Гейко І. Використання інтерактивних форм і методів навчання. З досвіду роботи. *Відкритий урок*. 2010. № 3/4. С. 229-232.
9. Гордійчук Г. Б. Використання проектної технології навчання як засобу забезпечення практичної спрямованості навчального матеріалу з трудового навчання. *Актуальні проблеми математики, фізики і технологічної освіти : наук.-пр. зб. Вип. 8*. Вінниця : ТОВ «Планер», 2011. С. 397–401.

10. Дьячкова Я.О. Формування професійно спрямованої англомовної компетентності у говорінні майбутніх правознавців: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Теорія і методика навчання: германські мови. Київ, 2014. 402 с.
11. Єльнікова О. В. Інтерактивне навчання – засіб модернізації освіти у сучасній школі. *Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки: зб. наук. праць*. Київ-Запоріжжя. 2012. Вип. 24. С. 84-88.
12. Журавльова Є. О. Ігрові технології в навчанні англійської мови. *Магістерські студії. Альманах*. Херсон: ХДУ, 2020. Вип. 20. 859 с.
13. Заболотська О. О. Інноваційні і традиційні технології навчання іноземних мов як чинники забезпечення дієвості знань. Поєднання інноваційних і традиційних технологій навчання української та іноземних мов як чинник забезпечення дієвості знань: зб. наук. праць за результатами всеукр. наук.-практ. конф.(24 жовтня 2018 р., м. Харків). Харків, 2018. С. 77-84.
14. Зуброва О. А. Дискусійні методи на заняттях англійської мови. *Матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції «Новітні тенденції навчання іноземної мови за професійним спрямуванням»*. 23 жовтня 2025 року. Одеса. С. 52-54.
15. Кадемія М. Ю. Веб-квест у підготовці майбутніх учителів: навч.-метод. посіб. Вінниця : ТОВ Фірма «Планер», 2015. 155 с.
16. Комар О. А. Інтерактивні технології у ВНЗ. URL: http://dspace.udpu.org.ua:8080/jspui/bitstream/6789/375/1/interaktivni_tehn_VNZ.pdf (дата звернення 15.09.2025).
17. Кравчина Т.В. До питання відбору навчального матеріалу з англійської мови. *Науковий вісник Ужгородського університету. Сер.: Педагогіка. Соціальна робота*. Ужгород: Говерла, 2014. Вип. 30. С. 73–75.
18. Крамаренко С.Г. Інтерактивні техніки навчання, як засіб розвитку творчого потенціалу учнів. *Відкритий урок*. 2002. № 5–6. С.7–10.
19. Красуля А. В., Кримова А.В, Шумило А. О. Застосування мобільних технологій з метою розвитку іншомовної лексичної компетентності студентів

при вивченні англійської мови. *Теоретична і дидактична філологія: зб. наук. праць. Серія «Філологія»*. Переяслав, 2020. Вип. 32. С. 49–59.

20. Люлько М. Інноваційні інтерактивні технології в процесі вивчення іноземних мов. *International Science Journal of Education & Linguistics*. 2024. № 3 (6). С. 42–51.

21. Медведчук А. В. Інтерактивні методи навчання іноземної мови. // Вісник університету імені Альфреда Нобеля. *Серія «Педагогіка і психологія»*. Педагогічні науки. 2018. № 2 (16). С 307-311.

22. Межуєва І. Ю. Інтерактивні технології в навчанні іноземної мови в технічному вищому навчальному закладі. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*. Приазовський державний технічний університет. 2020. Том 31 (70). № 4. Ч. 2. С. 128-132.

23. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник / за загальн. ред. С. Ю. Ніколаєвої. К. : Ленвіт, 2013. 590 с.

24. Методика формування міжкультурної іншомовної комунікативної компетенції: Курс лекцій: навч.-метод. посіб. / за ред. С. Ю. Ніколаєвої. К.: Ленвіт, 2011. 344 с.

25. Мойко Ю. Р. Використання сучасних інтерактивних методів на уроках англійської мови в середній школі. Матеріали конференцій Молодіжної наукової ліги. 2020. С. 25–27.

26. Нечай Л. В. Використання інтерактивних технологій для формування англійськомовної лексичної компетенції учнів. Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі: збірник наукових праць за матеріалами XVI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції, Херсон, 17–18 квітня 2025 р. Херсон, Хмельницький: Херсонський національний технічний університет, 2025. С. 258-260.

27. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання / Олена Пометун. Київ : Б. в., 2007. 141 с.

28. Пометун О. І., Побірченко Н. С., Коберник Г. І., Комар О. А. Інтерактивні технології: теорія і методика. Умань-Київ: УДПУ, 2008. 94 с.

29. Пометун О. І., Пирожено Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб. / за ред. О.І. Пометун. К.: А.С.К., 2004. 192 с.
30. Програма Міністерства освіти і науки України з іноземної мови для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних мов (5-9 класи. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/programi-inozemni-movi-5-9-12.06.2017.pdf> (дата звернення 05.09.2025).
31. Проектна діяльність інтерактивними методами навчання: навч.-метод. посіб. / Укладачі: В.А. Яковлєва, Н.В. Полісько. Кривий ріг: ФОП П.А. Іванов, 2018. 167 с.
32. Професійно-методична підготовка майбутнього вчителя іноземної мови у вищому навчальному закладі: навч.-метод. посіб. / за заг. ред. І. В. Самойлюкевич. Житомир: Видавництво Житомирського державного університету імені Івана Франка, 2008. 165 с.
33. Руденко Н.М. Інтерактивність як спосіб ефективної взаємодії і навчання студентів. *Нова педагогічна думка*. 2014. №1. С. 25-29.
34. Сисоєва С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих: навч.-метод. посібник. НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. К.: ВД «ЕКМО», 2011. 320 с.
35. Смоліна С. В. Методика формування іншомовної лексичної компетенції. *Іноземні мови*. 2012. Вип. 4. №4. С. 16-23.
36. Сяська Н. В. Формування англомовної лексичної компетентності майбутніх учителів засобами автентичних поетичних текстів: дис.... канд. пед. наук: 13.00.02. Рівне, 2014. 280 с.
37. Яковлева В. А., Проценко А. В. Інтерактивні методи та їх використання в процесі вивчення географії. *Theories of world science and technology implementation*. С. 197–200.

38. Bax S. Normalisation revisited: The effective use of technology in language education. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*. 2011. Vol. 1. № 2. P. 1–15.
39. Beckett G. H., Slater T. Global perspectives on project-based language learning, teaching and assessment: Key approaches, technology tools and frameworks. New York: Routledge Studies in Applied Linguistics, 2019. 305 p.
40. Cheung C.K., Slavin R.E. How features of educational technology applications affect student reading outcomes: A meta-analysis. *Educational Research Review*. 2012. Vol. 7. № 3. P. 198–215.
41. Clark M. The Use of Technology to Support Vocabulary Development of English Language Learners: Master's Thesis. Bridgewater: Bridgewater State University, 2013. Paper 238.
42. Nation P. Learning Vocabulary in another Language. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. 779 p.
43. Paran A. Language skills: questions for teaching and learning. *English Language Teaching Journal*. 2012. Vol. 66. № 4. P. 450–458.
44. The case method. *Illinois CITL. Teaching & Learning*. URL: <https://citl.illinois.edu/citl-101/teachinglearning/resources/teaching-strategies/the-case-method> (дата звернення: 01.10.2025).