

ПЕДАГОГИКА*(специальность: 13.00.08)*

УДК 37

Е.М. Ручкина, Д.В. Долгих*Калужский государственный университет**им. К.Э. Циолковского**г. Калуга, Россия*

RuchkinaYM@tksu.ru

Diidolgikh@yandex.ru

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ИНОЯЗЫЧНОМ ОБРАЗОВАНИИ*****[Elena M. Ruchkina, Diana V. Dolgikh******Interactive technologies in foreign language education]***

Interactive technologies are considered the most essential types of educational technologies, which are implemented in the context of the foreign language education. Classification of all types of interactive technologies in foreign language education, considering their sense contents and features, is done in this article. The structural-and-functional analysis of each type of interactive technologies is carried out in order to identify advantages of each technology and to give their brief description. In the process of the analysis a comparison of scenario, acting technologies and simulation of an authentic speech situation are carried out. The effectiveness of each type is pointed out in the context of educational purposes. It is proved that interactive technologies help to develop motivation for studying and reveal the potential of students. It is determined that all interactive technologies imply interconnection of the participants and above all they provide good opportunities for speech practice.

Key words: interactive technology, educational technology, speech practice, educational purpose, communication.

Современные национальные образовательные системы все чаще ищут новые подходы в организации образовательного процесса, чтобы ответить на вопрос: «Как и чему учить сегодняшних студентов?». Реализация все-российских государственных стандартов помогает ответить на вопрос о том, чему учить. А способы и методы работы с молодежью остаются вопросом многогранным, имеющим множество разнообразных решений. Наиболее приемлемыми здесь выступают методы и технологии, характеризующиеся высоким уровнем активности самих обучающихся, те, которые

стимулируют познавательную деятельность студентов и реализуют их творческий потенциал. И здесь нельзя не сказать об интерактивных технологиях обучения иностранному языку в вузе.

Образовательные технологии являются неотъемлемым компонентом учебного процесса, инструментом для достижения образовательных целей. Как отмечает Щукин А.Н., образовательная технология трактуется в дидактике и методике обучения иностранным языкам как совокупность приемов работы учителя (способов его научной организации труда), с помощью которых обеспечивается достижение поставленных на уроке целей обучения с наибольшей эффективностью за минимально возможный для их достижения период времени [3, с. 262]. С точки зрения вида учебной деятельности и условий обучения иностранным языкам можно выделить два основных типа образовательных технологий:

- интерактивные;
- проективно-исследовательские [2, с. 248].

Роль интерактивных технологий в современном образовательном процессе велика, им будет уделено основное внимание в данной статье. В основе интерактивных образовательных технологий лежит активизация деятельности обучающихся, т.е. это технологии, которые побуждают студентов к активной мыслительной и практической деятельности в ходе изучения учебного материала. При использовании интерактивных технологий наблюдается непосредственное взаимодействие обучающихся с окружающей информационной средой через общение, где катализатором процесса познания служит опыт самого учащегося. И именно поэтому этот тип технологий особенно широко применяется в контексте иноязычного образования.

Стоит отметить, что цель современной педагогики в рамках иноязычного образования заключается в первую очередь не в том, чтобы наделить студента знаниями, а в том, чтобы сформировать у него способность и привить потребность общаться на иностранном языке. Интерактивные технологии призваны организовать практику речи, тем самым помогая достичь первичную и самую основную цель изучения иностранных языков, а именно научить обучающихся иноязычному общению.

Общей чертой интерактивных технологий является такой способ организации учебного процесса, при котором, в ходе взаимодействия с други-

ми студентами либо непосредственно с преподавателем, осуществляется практика речи на иностранном языке. В ходе использования интерактивных технологий у студента развиваются коммуникативные способности, он учится формулировать свои мысли, и, более того, являясь одним из субъектов общения, развивает не только навык речи, но и аудиальные навыки. Межличностное общение, реализуемое благодаря интерактивным технологиям, позволяет обеспечить социокультурное взаимодействие субъектов общения, помогает воспитывать культуру общения и подчас создает среду для обмена ценностями и знаниями.

Также, интерактивные технологии позволяют вовлечь студентов в активную учебную деятельность, требуя творческого подхода и креативности, способствуют в какой-то степени развитию ораторских способностей. Практика речи, осуществляемая благодаря интерактивным технологиям, помогает студентам почувствовать себя увереннее в собственных знаниях и способствует повышению уровня данных знаний, а чувство свободы выбора делает процесс обучения более сознательным и продуктивным.

Итак, в данной статье мы проанализируем следующие виды интерактивных технологий:

- имитативные (сценарные) технологии;
- технология моделирования аутентичной речевой ситуации;
- игровые технологии.

Обратимся к первому виду интерактивных технологий – *имитативным* или *сценарным технологиям*. Суть данных технологий уже передана самим названием – необходимо смоделировать конкретную ситуацию с целью реализации речевой практики по определенному сценарию, предложенному преподавателем. В рамках интерактивных сценарных технологий, как правило, рассматриваются:

- А. моделирование воображаемой ситуации;
- Б. драма;
- В. ролевая игра.

Моделирование воображаемой ситуации подразумевает то, что преподаватель задает студентам условия, в рамках которых будет осуществляться коммуникация. К условиям можно отнести место, где будет происходить коммуникация, событие, статус участников коммуникации, время и т.д. Пре-

подаватель относит к условиям то, что посчитает необходимым. Воображаемая ситуация может иметь как бытовой характер, так и в своей основе содержать сюжет из литературы, кино, новостей и т.д.

Предлагаемые темы для моделирования воображаемой ситуации:

«You are athletes who are expected to take part in the next Olympic Games and now you are being interviewed. »

«If you were assistants of Sherlock Holmes and helped him to investigate A case of Identity»

Таким образом, преподаватель, задав условия, в которых будет развиваться ситуация, никак не обозначает ход развития событий и не ограничивает студентов жесткими рамками действий. Обучающиеся вынуждены сами менять пассивный монолог на активный обмен мнениями, в ходе которого будет реализовываться поставленная задача или задачи. Из пассивных слушателей студенты превращаются в энергичных, творческих участников процесса общения, нередко сплоченных в одной команде.

Более того, если предложить одни и те же условия воображаемой ситуации нескольким группам студентов для моделирования, у каждой группы развитие сюжета и итог интеракции будет отличный от остальных.

Второй вид интерактивных сценарных технологий – драма. Драма подразумевает, так же, как и моделирование воображаемой ситуации, то, что преподаватель обозначает некие условия, в которых будет происходить разговор или взаимодействие. К этому добавляется и примерная сюжетная линия, которой стоит придерживаться. То есть, в отличие от первого вида технологий, вектор разговора задан, но нет четких предписаний насчет характера, поведения героев и их отношений друг с другом. Приветствуется импровизация и собственное видение, и понимание ситуации и героев. Чаще, используются темы, актуальные для возраста студентов, содержащие какой-то конфликт или проблему. Поэтому цель драмы разыграть заданную ситуацию, показав собственное ее видение, опираясь на жизненный опыт или на предполагаемые действия со своей стороны. могут быть задействованы все допустимые виды вербальной и невербальной коммуникации, что активизирует скрытый при традиционном подходе потенциал участников образовательного процесса.

Предлагаемые темы для драмы:

«*Generation gap*»

«*Bad habits*»

И третий вид сценарных технологий – ролевая игра. В отличие от двух предыдущих видов ролевая игра определена практически полностью самим преподавателем вплоть до эмоций героев. Преподаватель задает условия, строгую сюжетную линию и характеристики героев, которые должны быть раскрыты и показаны во время коммуникации. Другими словами, преподаватель вкратце описывает конкретную ситуацию, а задача студентов раскрыть эту ситуацию, применив всю широту своих знаний в области лексики, грамматики и основ коммуникации на иностранном языке.

Предлагаемая тема для ролевой игры:

«*Travel problems*»

A family is spending holidays in Italy. A teenager expected to have fun and rest during the trip. He is irritated on account of his parents who make him visit numerous exhibitions and excursions. From his parents' point of view, they should visit as many places of interest as possible. They find them useful and worth visiting.

Роли четко расписаны, определена сюжетная линия и позиция каждого героя, которой нужно следовать. Импровизация сведена к минимуму, в данном виде технологии скорее требуется показать свой словарный запас и знание темы, предложенной преподавателем.

Сравнивая все три формы интерактивных сценарных технологий – моделирование воображаемой ситуации, драму и ролевую игру – можно заключить, что разница в них не столь существенна и заключается лишь в том, какой объем свободы в моделируемой ситуации преподаватель оставляет за студентами. Все три формы направлены, безусловно, на практическое применение имеющегося словарного запаса обучающихся, а первые две в значительной степени на развитие креативности и творческого подхода. Также, все три вида предполагают то, что в процессе подготовки и выполнения задания студенты делятся друг с другом своей картиной мира и во многих случаях осуществляют обмен ценностными ориентирами, особенно, если обсуждается близкая проблемную тематику, например, «*Bad habits*».

Следующим видом интерактивных технологий является *моделирование аутентичной речевой ситуации*, в рамках которой рассматриваются:

А. Проблемная дискуссия

Б. Кейс-анализ

В. Деловая игра

В целом моделирование аутентичной ситуации подразумевает разрешение какой-либо проблемы, существующей в реальной жизни. Здесь используется основной дидактический прием создания проблемной ситуации, имеющей форму познавательной задачи. То есть это не нечто выдуманное, а реально существующий конфликт, предмет дискуссии или даже острой полемики. При этом познавательные задачи должны быть определенного уровня трудности, доступного обучающимся и одновременно значимыми. Именно в данном виде интерактивных технологий больше всего проявляется культура общения, где собеседники демонстрируют то, насколько они умеют придерживаться своей точки зрения, приводить аргументы, уметь слушать других и при этом отстаивать свою позицию.

Именно поэтому к данному виду технологий относятся проблемная дискуссия и дебаты. Дискуссия носит неформальный характер, где перед участниками ставится проблема, по решению которой они обмениваются своими выводами и точками зрения. Основная задача педагога приобщить обучающихся к объективным противоречиям и найти способы их разрешения, развивая социальное сознание участников дискуссии.

Предлагаемая тема для проблемной дискуссии:

What is the sense of life?

Дебаты носят более формальный характер, поэтому требуют более четкой аргументации с опорой больше на информацию и данные, чем на жизненный опыт. Дебаты требуют того, что каждый из участников должен не просто поделиться своим мнением, но отстаивать его, приведя как можно больше качественных аргументов, убеждающих всех в его правоте. Как правило, в дебатах существуют две противоборствующие стороны, выступающие «за» и «против» поставленной проблемы или утверждения. Роль учителя – это роль куратора, но не участника. Эффективным методом развития дебатов может выступать побуждающий диалог.

Предлагаемые темы для дебатов:

It is possible to avoid generation gap.

Parents must be responsible for their children.

В контексте моделирования аутентичной ситуации необходимо сказать о кейс-анализе (ситуационном анализе), который является одним из наиболее эффективных методов организации активной учебно-познавательной деятельности обучающихся при изучении иностранных языков. Данный метод развивает способность к анализу нерафинированных жизненных задач. Сталкиваясь с конкретной ситуацией, обучающийся должен найти в чем состоит проблема и определить свое отношение к ней. При рассмотрении реальной проблемы из жизни, происходит процесс обсуждения, в ходе которого могут допускаться споры и полемика, но по итогу студенты должны прийти к общему выводу, где не будет выигравшей стороны и проигравшей. Ситуационный анализ требует использования стратегий рассуждения, аргументирования, обоснования своей точки зрения. Его организация предполагает определенные этапы обсуждения в малых группах, последовательного обобщения результатов обсуждения и формулирования согласованного решения [1].

Предлагаемая ситуация для кейс-анализа:

Parents find out that their son, a teenager of 15, smokes. They are disappointed and want him to stop smoking. How can they influence the boy and keep good relations with him?

После детального анализа, в ходе которого все участники обсуждения высказывают свою точку зрения, группа находит коллективный и наиболее эффективный способ решения проблемы.

И третий вид моделирования аутентичной ситуации – деловая игра. Данная технология представляет собой имитацию ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность через игру, но по заданным правилам. Ее цель – организация коллективной мыслительной деятельности по поиску решения профессиональных проблем. Данная технология направлена на раскрытие деловых и профессиональных качеств участников общения.

Предлагаемые тема для деловой игры:

How to make a career choice?

И последний третий вид деятельности, рассматриваемый в контексте интерактивных технологий, это игровые технологии. Согласно мнению Д.Б. Эльконина игрой является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть – ее задачи и нормы отношений между людьми [4]. Игровые технологии строятся

как образовательные, охватывающие определенную часть учебного процесса и объединенные общим содержанием, сюжетом, персонажами. При этом игровой сюжет может развиваться параллельно основному содержанию обучения, что помогает активизировать процесс обучения иностранным языкам. Цель игровой технологии – сделать напряженный, серьезный труд занимательным и интересным для обучающихся. В процессе осуществления такой технологии перед учащими ставится определенная коммуникативная задача, которая реализуется во время игры. Во всех видах игровых технологий преподаватель может стать непосредственным участником игрового процесса, его соавтором. В рамках игровых технологий принято выделять:

- А. Языковые игры
- Б. Коммуникативные игры
- В. Сценарные (интеллектуальные) игры

В языковых играх главной целью выступает расширение лингвистических знаний студентов в контексте изучаемого иностранного языка. Задание может быть направлено на отработку или формирование навыка владения фонетикой, грамматикой, лексикой иностранного языка и т.д.

Предлагаемые виды заданий для языковой игры:

Find the odd word

Spelling: right or wrong?

Guess the words

Our planet`s Geography: Use of Articles

Языковые игры помогают либо отработать, «подчистить» уже имеющиеся знания на практике, либо могут быть использованы в качестве упражнений для изучения новой лексики или правил.

Коммуникативные игры нацелены на понимание полученной информации. Они могут быть использованы во всех видах речевой деятельности: говорении, аудировании, письме и чтении. Студенты должны продемонстрировать, что правильно поняли полученную информацию и способны ее отразить в том или ином виде, в зависимости от задания.

Предлагаемые виды заданий для коммуникативной игры:

Act out a dialogue between...

Describe the scene...

Find English equivalents to the following words and word-combinations

Jigsaw listening

В коммуникативной игре участники могут работать в паре или всей группой. То, насколько успешно будет реализовываться коммуникативная игра, зависит уровня подготовки обучающихся, их стремления к кооперации, от обоснованности мотивации.

Сценарные, или интеллектуальные, игры направлены не только на развитие речевой компетенции, но и на решение интеллектуальных и познавательных задач, и, как следствие, на демонстрацию собственных знаний в различных областях. Иными словами, они призваны проверить эрудицию студентов.

Предлагаемые виды заданий для интеллектуальной игры:

Олимпиады

Викторины

Таким образом, можно сделать вывод о том, что интерактивные технологии имеют достаточно широкий диапазон видов реализации, каждый из которых направлен на отработку тех или иных навыков. Применение интерактивных технологий обеспечивает развитие у обучающихся универсальных навыков, к которым относятся способность принимать решения и умение решать проблемы, коммуникативные качества, умение ясно формулировать сообщение на иностранном языке и умение понимать разные точки зрения, навык работы в команде и т.д.

Однако у каждой образовательной технологии есть свои достоинства и недостатки, есть они и в интерактивных технологиях. Интерактивные технологии, используемые при обучении иностранному языку, помогают развивать мотивацию к обучению и раскрывают потенциал самих обучающихся, они позволяют активизировать процесс развития у обучающихся коммуникативных навыков, учебно-информационных и учебно-организационных умений, повышают интерес к иностранному языку. В тоже время, в интерактивных технологиях широко используются игровые методы для реализации заданий, что, при неумелом руководстве учителем, может снизить значимость предъявляемого материала, создаст нерабочую атмосферу на занятии и может привести к полному провалу выполнения задания. Все интерактивные технологии подразумевают взаимодействие субъектов коммуникации и в первую очередь нацелены на практику речи в той или иной степени. Именно поэтому сложно недооценить их роль в процессе преподавания иностранного языка, нацеленного на формирование способности студента грамотно общаться на иностранном языке.

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. *Аверьянова С. В.* Формирование профессиональной компетенции преподавателя иностранного языка вузов экономического профиля (английский язык): автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2007.
2. *Гальскова Н. Д.* Основы методики обучения иностранным языкам: учебное пособие / Н. Д. Гальскова, А.П. Василевич, Н.Ф. Коряковцева, Н.В. Акимова. Москва: КНОРУС, 2017.
3. *Щукин А. Н.* Обучение иностранным языкам: теория и практика: учеб. пособие для преподавателей и студентов. 3-е изд. М.: Филоматис, 2007.
4. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М.: Педагогика, 1978.

R E F E R E N C E S

1. *Averyanova S.V.* Formation of professional competence of a teacher of a foreign language in higher educational institutions of economic profile (English): thesis abstract. M., 2007.
2. *Galskova N.D.* Fundamental methods of teaching foreign languages: textbook / N.D. Galskova, A.P. Vasilevich, N.F. Koryakovtseva, N.V. Akimova. Moscow: KNORUS, 2017.
3. *Shchukin A.N.* Teaching foreign languages: theory and practice: textbook for teachers and students. 3rd ed. M.: Filomatis, 2007.
4. *Elkonin D.B.* Psychology of the game. M.: Pedagogika, 1978.

11 марта 2021 г.
