

DOI: 10.33310/2518-7813-2020-68-1-191-195  
УДК: 378.048.2

**Марія ОГРЕНІЧ**

кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри іноземних мов  
Одеської національної академії харчових технологій,  
м.Одеса, Україна  
e-mail: ogrenich08@ukr.net

## ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В АСПІРАНТУРІ

*Стаття присвячена підготовці майбутніх наукових кадрів немовного вищого навчального закладу з професійно-орієнтованої англійської мови. Розглядаються питання використання активних та інтерактивних методів навчання й мультимедійних засобів презентації матеріалу в освітньому процесі. Подається перелік вітчизняних та зарубіжних учених, які займалися проблемою професійно-орієнтованого навчання, пояснюється вибір теми дослідження, його предмет, мета, завдання та цілі; наводяться педагогічні умови, теоретична та методична основа; результати й рекомендації з використання ділової гри у вишах. Розкривається зміст методичних вказівок з ділової та академічної англійської мови для навчання аспірантів усіх спеціальностей у процесі формування їх англомовної комунікативної компетенції. Надається академічне підґрунтя, план та аналіз ділової рольової гри, яка імітує реальних захист кандидатської дисертації молодих науковців, на занятті з іноземної мови в Одеській національній академії харчових технологій з метою розвитку навичок і умінь наукового і професійного спілкування.*

*Ключові слова: інтерактивні методи навчання, мультимедійні засоби, рольова гра, іноземна мова, аспіранти, захист наукового дослідження.*

Одним із пріоритетних напрямків розвитку аспірантури в Україні протягом останніх років є впровадження в освітній процес активних та інтерактивних методів і технологій навчання. Особлива увага при цьому приділяється їх використанню на заняттях з іноземної мови, так як усі сфери діяльності науковців відчувають потребу у спеціалістах, що володіють комунікативною компетенцією, вільно розмовляють англійською мовою та можуть самостійно спілкуватися нею в науковому міжнародному середовищі.

Навчання професійно-орієнтованої англійської мови досліджено в різних аспектах: розроблено методику формування лексичної компетенції студентів (В. Борщовецька, Г. Гринюк, Ю. Семенчук), лінгвістичної компетенції в усному мовленні (І. Каменських), навчання монологічного мовлення (Н. Драб, І. Федорова), ділових усних і письмових перемов (О. Биконя, D. Brinton, S. Donna), ведення письмової ділової комунікації та усної презентації (Ю. Авсюкевич, О. Шевченко, Р. Emmerson), анотування професійно-орієнтованих текстів (Т. Корж), написання ділових листів, контрактів, створення довідково-інформаційної документації (Н. Зінукова, Г. Скуратівська), читання з використанням комп'ютера (С. Радецька). Доведено ефективність використання в цьому процесі ігрових методик і навчальних проектів (Д. Бубнова, А. Буніна, Е. Зіннуров, О. Кміть, О. Тарнопольський, J. Brine, T. Hutchinson, K. Jones, J. Richards, A. Waters), новітніх технологій навчання професійного усного мовлення (Т. Асламова,

О. Каменських, Т. Караєва, З. Корнева, J. Cummins, M. Swain).

Але у сучасній методичній літературі недостатньо аналізу конкретної практики, досліджень і вдалих прикладів застосування інтерактивних технологій саме у курсі викладання іноземної мови у процесі підготовки наукових кадрів (аспірантів).

Це протиріччя й зумовило тему і актуальність нашого дослідження.

Мета дослідження – теоретичний і практичний аналіз можливості успішного використання ділових рольових ігор при навчанні аспірантів у немовному вищому навчальному закладі.

Об'єкт дослідження – процес підготовки аспірантів Одеської національної академії харчових технологій.

Предмет дослідження – ділова рольова гра як один із ефективних методів інтерактивного навчання.

Педагогічні умови дослідження: визначення цілей і завдань навчання аспірантів; розробка методичного забезпечення рольових ігор.

Завдання дослідження: вивчити педагогічну та методичну літературу з підготовки аспірантів; розробити теоретичну та методичну базу проведення ділових рольових ігор; визначити навчальні питання курсів «Іноземна мова» та «Академічна іноземна мова», при вивченні яких доцільно використовувати ділові ігри; експериментально перевірити ефективність розробленої методики.

Теоретичну і методичну основу дослідження становлять: діяльнісний підхід; основи методики

викладання іноземної мови у вищому навчальному закладі; теорія ігрової діяльності.

Для вирішення поставлених задач використовувалися теоретичні (аналіз педагогічної та методичної літератури), емпіричні (спостереження, анкетування, співбесіда) методи і педагогічний експеримент.

Вивчення іноземної мови в аспірантурі є однією з найважливіших складових професійної підготовки майбутнього вченого міжнародного рівня. Іншомовна (англомовна) комунікативна компетенція аспірантів носить яскраво виражену професійну спрямованість. Її мета – розвиток навичок і вмій спілкування у сфері наукової та професійного середовища.

Формування англійської комунікативної компетенції майбутніх викладачів вишу передбачає розвиток навичок володіння монологічним та діалогічним мовленням для участі в фахових конференціях, обговореннях, веденні наукових дискусій. Тому важливу роль у досягненні оптимальних результатів відіграє організація навчального процесу з використанням інтерактивних форм навчання.

Дисципліна «Іноземна мова» та «Академічна іноземна мова» в Одеській національній академії харчових технологій, яка є обов'язковою для аспірантів всіх напрямів підготовки, має широкі можливості для впровадження інтерактивних методів навчання із застосуванням інформаційних технологій. Вона спрямована на підготовку аспірантів до роботи в немовних вищих навчальних закладах України та за кордоном.

Інтерактивне навчання розглядається нами як форма спільної діяльності учнів. Такі засоби проведення занять припускають комунікативну взаємодію, опору на груповий досвід і характеризуються високим ступенем інтенсивності спілкування учасників, зміною і різноманітністю видів, форм і прийомів. Таким чином, освітній процес проходить з урахуванням залучення всіх учасників групи при обміні знаннями, ідеями, способами активності (Гушчін, 2012 : 2).

Застосування інтерактивних форм навчання дозволяє успішно формувати здатність адаптуватися і пристосовуватися в групі; розвиває вміння встановлювати особисті контакти, обмінюватися інформацією; дає можливість висувати і формулювати ідеї, проекти тощо. Під час такої роботи молоді вчені показують готовність йти на певний ризик і приймати нестандартні рішення; вчать уникати повторення помилок і прорахунків. У даному випадку головним є компетентнісний підхід, що передбачає комунікативну взаємодію учнів.

Важливою умовою, яка забезпечує ефективність застосування сучасних засобів при викла-

данні іноземної мови, є методичні рекомендації з підготовки та проведення інтерактивних форм роботи. Однією з них можна назвати використання технології концентрованого навчання, яка, по-перше, дозволяє приділяти багато часу інтерактивній взаємодії, а, по-друге, робить можливим усунення тимчасових обмежень, що накладає традиційне класичне заняття у вищому навчальному закладі. Тому ми рекомендуємо знизити «офіційність» заняття, ліквідувати відчуття скучності, організувавши навчальний простір іншим чином (аспіранти сидять за круглим столом або довільно). Таким чином створюється середовище освітнього спілкування, яке характеризується взаємодією, відкритістю та співпрацею всіх учасників.

У розроблених нами методичних рекомендаціях «Методичні вказівки до практичних занять з англійської мови «Business & Academic English» для аспірантів всіх спеціальностей денної та заочної форм навчання Одеської національної академії харчових технологій представлений широкий спектр інтерактивних завдань, що ґрунтуються на вимогах до стилю наукової (академічної) англійської мови. При виконанні таких вправ відбувається обмін інформацією і думками на основі тексту за професійним спрямуванням; проводяться дискусії з заявлених тем, питань або завдань; аргументовано доводиться точка зору з опорою на знання, думки або досвід учнів.

Для навчання діалогічного мовлення рекомендуються професійно орієнтовані ситуації, що імітують обговорення під час наукових конференцій або семінарів на одну з наступних тем: «Career Prospects in Engineering», «Achievements and Innovations in Food Technologies», «A Scientist's Responsibility» тощо. У ході ведення дискусії аспіранти навчаються критично мислити, вирішувати складні проблеми, враховуючи аналіз обставин і відповідну інформацію, прислухатися до альтернативних думок, приймати продумані рішення і спілкуватися з колегами. У методичних рекомендаціях також представлені мовні ресурси та лексичний матеріал, характерний для академічної англійської мови кожної спеціальності.

Ефективне впровадження та використання інтерактивних методів навчання неможливо без мультимедійних засобів.

Ми визначаємо термін «мультимедіа» як комп'ютерну технологію, що дозволяє представляти контент через поєднання різних типів інформації: як через традиційну статичну інформацію (текст, графіка), так і через динамічну (анімація, мова, музика, відео). Мультимедіа – це єдиний цифровий простір, який у синкретичному вигляді презентує різні способи і види донесення інформації [5,2].

Лекційні та практичні заняття проводяться, як правило, в спеціально обладнаних аудиторіях, у яких, крім конструкційних особливостей, присутнє й технічне оснащення у вигляді персонального комп'ютера в комплексі з потужним мультимедійним апаратом, що, в свою чергу, складається з проектора та інтерактивної дошки. Наявна система дозволяє викладачеві більш ефективно представити свій матеріал, використовуючи мультимедійну систему, впливаючи таким чином як на слухове сприйняття учнів, так і на зорове шляхом візуалізації зображень. Стосовно останньої: інтерактивне управління на «розумних дошках» дозволяє представляти звичне відображення будь-якої схеми або креслення в більш розгорнутому вигляді.

Позитивними аспектами мультимедійних засобів є: інтерактивність, доступність (більшість установ обладнані спеціальними аудиторіями), здатність до «насичення» безліччю даних, що дозволяє підвищити мотивацію до вивчення дисциплін на основі вибіркового підходу. Впровадження в навчальну діяльність мультимедійних засобів дозволяє підвищити якість освіти в цілому, систематизувати новаторські методики при раціональному розподілі часу [2, 21]. Ефективним інтерактивним методом навчання й підготовки майбутніх наукових кадрів з можливим і рекомендованим використанням мультимедійних засобів є ділова рольова гра. Її мета – підвищення комунікативної компетенції та моделювання різноманітних умов науково-професійної діяльності.

Під рольовою грою ми розуміємо інтерактивний метод навчання, який передбачає відтворення різних життєвих і професійних ситуацій і подальший їх аналіз [1, 7]. Ділова рольова гра спрямована на вирішення конкретних навчальних, розвиваючих і психологічних завдань; вона завжди має практичний результат і відрізняється високим ступенем свободи. Водночас у ній присутні чітко задані правила, структура і часовий ліміт, встановлений ведучим (в нашому випадку – викладачем або модератором).

Ділова рольова гра являє собою непрямий метод впливу, при якому той, хто навчається, є повноправним суб'єктом діяльності й активізує процес самопізнання і самодіагностики. Вона формує творчі здібності, розвиває увагу, мислення, інтуїцію тощо і є засобом соціалізації особистості; дає можливість використовувати комунікативні вміння та навички (в нашому випадку – володіння англійською мовою), формує новий стиль мовної поведінки й іншомовного спілкування.

Розглянемо приклади ділових рольових ігор, які проводилися на заняттях з іноземної мови в

курсі навчання аспірантів Одеської національної академії харчових технологій.

Наприклад, гра «Міжнародна наукова конференція» передбачає такі ролі учасників: голова, який виступає зі вступною і заключною промовами і надає слово доповідачам; доповідач з підготовленим виступом про свою роботу і проведене дослідження (у даному випадку формується або вдосконалюються навички володіння монологічним мовленням); учасники дискусії, які ініціюють обговорення (формується або вдосконалюються навички володіння діалогічним мовленням).

Також виправдала себе «конференція» у вигляді стендових фотосесій з підготовленою наочною презентацією матеріалу (формується або вдосконалюються навички володіння іншомовним академічним письмом). Усі студенти виступають в ролі учасників конференції послідовно як доповідачі, слухачі, модератори або експерти.

Одним із варіантів ділової гри може бути «Захист дисертації», при якій моделюється захист наукового дослідження іноземною (англійською) мовою. Один із учасників виступає в ролі дисертанта, інші – у ролі членів Вченої ради, які ставлять питання, або опонентів, які дають характеристику роботі.

Розглянемо зміст, мету і деталі цієї гри докладніше.

Основна ідея ділової рольової гри «Захист дисертації» – активізувати навчально-пізнавальну, наукову та дослідницьку діяльність аспірантів.

Завдання гри: сформувати інтерес до вивчення іноземної (англійської) мови на заняттях в аспірантурі та засвоїти основні цілі та ідеї навчального курсу; підвищити інтерес до діяльності викладача та мотивів наукової активності в цілому; розвинути комунікативні навички роботи в групі; зімітувати процес захисту наукового дослідження; удосконалити вміння публічних виступів тих студентів, які виконують ролі здобувача, наукового керівника, опонентів і членів Ради із захисту дисертацій; активізувати та поглибити раніше здобуті знання з дисциплін «Іноземна мова» та «Академічна іноземна мова» та скористатися їхнім досвідом у діяльнісному контексті; виховати відповідальне ставлення та повагу до соціально-комунікативних цінностей наукового співтовариства.

Кількість учасників ділової рольової гри – академічна група аспірантів (10-15 чоловік); тривалість – дві академічні години (120 хвилин).

Очікувані результати роботи: сформованість наукових, системних і усвідомлених методологічних і психолого-педагогічних знань і умінь; досвід міжособистісного спілкування, публічних виступів; написання та подання доповіді за фахом;

створення наукової презентації з використанням мультимедійних засобів; усунення можливих невідповідностей між теоретичними знаннями з іноземної мови та практикою їх використання; розвиток комунікативних якостей особистості; установка на професійний, науковий і персональний розвиток.

Як зазначалося вище, структура рольової гри є імітацію процесу захисту реальної кандидатської дисертації. Її основні етапи: організаційно-підготовчий, ігровий і аналітичний.

Запропоновані теми досліджень (для дисертантів): "A Functional Diagramme of a Device", "Optical Properties of Organic Nanocomposite Films", "Synthesis, Structural and Electrical and Physical Properties of Film Materials", "Features of Passive Synchronization in Semiconductor Lasers", "The Impact of Natural Monopolies on the Economic System Development", "Institutional growth agriculture", "Sales Management System Improvement".

Методи визначення ефективності: анкетування учасників, співбесіда, звіт запрошеного наукового експерта, що володіє академічною іноземною (англійською) мовою, кінцевий іспит з дисципліни, що вивчається.

Зупинимось на основних етапах гри.

На організаційно-підготовчому етапі визначається доцільність проведення занять в ігровій формі та їх частота. Продуктивна робота й виправлення помилок забезпечується системністю інтерактивних занять, що дозволяє кожному аспіранту зіграти певну роль (дисертанта, опонента, голови Вченої ради тощо.)

На вступній лекції викладачем проводиться пояснення доцільності, цілей і завдань гри як прикладу інтерактивного методу навчання, який майбутні колеги зможуть упроваджувати в навчальний процес зі своїми студентами та здобувачами в майбутньому. Також вона є своєрідним тренуванням і «репетицією» майбутнього захисту кандидатської дисертації, так як моделює реальний процес і активує навчально-пізнавальну та дослідницьку діяльність аспірантів-учасників.

Саме на першому занятті розподіляються ролі і теми досліджень, обговорюються і встановлюються умови взаємодії та співпраці всіх учасників, розглядаються і затверджуються вимоги до написання та подання доповіді чи мультимедійної презентації. На раніше створеній за допомогою Інтернету електронній сторінці вказуються такі позиції: зміст, план і правила гри, характеристики учасників, інструкції з проведення заняття, теми виступів і рекомендована література, а також електронні ресурси для підготовки.

Безпосередньо ігровий етап включає імітацію реального захисту кандидатської дисертації пе-

ред Вченою радою в скороченому і спрощеному вигляді.

На аналітичному етапі проводиться аналіз усього заняття. Відзначається грамотність і ситуативна доречність мовних засобів іноземної мови, що використовуються, логіка виступу і викладу матеріалу, переконливість доказової бази наукового дослідження, дотримання вимог до наукових доповідей і представлення презентації; мовленнєвий етикет англомовного ділового спілкування, вербальні та невербальні засоби ділової наукової (академічної) комунікації.

Результати анкетування (90% опитуваних дали позитивні відгуки щодо проведення такого типу занять) дозволили дійти висновку, що ділова рольова гра на заняттях з іноземної мови допомагає аспірантам підготуватися до майбутнього захисту дисертації, вирішити деякі організаційні та психолого-комунікаційні питання, наприклад, удосконалення навичок публічних виступів і володіння аудиторією. Також цей метод є досить новим у методиці викладання іноземних мов, що повністю відповідає вимогам сьогодення, дозволяючи побачити й вирішити проблеми, з якими стикаються аспіранти під час навчання в цілому, і протягом навчання іноземної мови зокрема: цей вид роботи є досить складним за змістом, він передбачає серйозну підготовку.

Практичне значення дослідження полягає в тому, що запропонована ділова рольова гра може бути використана в подальшій освітній і викладацькій практиці аспірантів не тільки на заняттях з іноземної мови та при підготовці до захисту дисертацій, але також під час вивчення спеціальних предметів і дисциплін.

Упровадження інтерактивних технологій у процес викладання іноземної мови у вищому технічному навчальному закладі, а саме системи ділових рольових ігор, при підготовці аспірантів є прикладом інноваційної діяльності як викладача, так і студентів. Такі методи розвивають комунікативну компетенцію та взаємодію учасників процесу, створюють сприятливий психологічний клімат і умови для вдосконалення навичок співробітництва та ділового спілкування іноземною (англійською) мовою у молодих науковців. Вони дозволяють активізувати пізнавальну та дослідницьку роботу, дають можливість продемонструвати інтелектуальний і науковий потенціал і особисту позицію, індивідуальність; слугують навчальним майданчиком з підготовки до реального захисту дисертації англійською мовою, що відповідає викликам, які висуває міжнародне наукове товариство перед майбутніми педагогічними кадрами у XXI сторіччі.

### Список використаних джерел

1. Гуцін Ю.В. Інтерактивні форми навчання у вищій школі // Дубна: психол. журнал міжнар. ун-ту природи суспільства та людини. – 2012. – №2. – С.1-18.
2. Мультимедійні технології та засоби навчання: навчальний посібник / А. М. Гуржій, Р. С. Гуревич, Л. Л. Коношевський, О. Л. Коношевський; за ред. академіка НАПН України Гуржія А. М. – Вінниця: Нілан-ЛТД, 2017. – 556 с.
3. Пінчук О. Проблема визначення мультимедіа в освіті: технологічний аспект / О. Пінчук // Нові технології навчання. – К., 2007. – Вип. 46. – С. 55–58.

### References

1. Hushchin Yu.V. (2012). *Interaktyvni formy navchannia u vyshchii shkoli*. [Interactive teaching forms at higher educational institutions]. Dubna: a psychological journal of international university of nature, society and human, 2., pp.1 – 18. [in Ukrainian].
2. Hurzhii, A. M., Hurevych R. S., Konoshevskiy L. L. & Konoshevskiy O. L. (2017) *Multymediini tekhnolohii ta zasoby navchannia : navchalnyi posibnyk*. [Multimedia technologies and learning tools: a textbook]. ed. by Hurzhiia A. M., ac. of NAPS of Ukraine. - Vinnytsia : Nilan-LTD, 2017, 556 p. [in Ukrainian].
3. Pinchuk O. (2007). *Problema vyznachennia multymedia v osviti: tekhnolohichniy aspekt* [The problem of defining multimedia in education: the technological aspect]. *New teaching technologies*. -Kyiv., 46, 55–58. [in Ukrainian].

#### Марія Огренич. Интерактивные методы обучения иностранному языку в аспирантуре

*Статья посвящена подготовке будущих научных кадров высшего технического учебного заведения по профессионально-ориентированному английскому языку. Рассматриваются вопросы использования активных и интерактивных методов обучения и мультимедийных средств презентации материала в образовательном процессе. Подается перечень отечественных и зарубежных ученых, занимавшихся проблемой профессионально-ориентированного обучения, объясняется выбор темы исследования, его предмет, цель, задачи и цели; приводятся педагогические условия, теоретическая и методическая основа; результаты и рекомендации по использованию деловой игры в вузах. Раскрывается содержание методических указаний по деловому и академическому английскому языку для обучения аспирантов всех специальностей в процессе формирования их англоязычной коммуникативной компетенции. Предоставляется обоснование, план и анализ деловой ролевой игры, которая имитирует реальную защиту кандидатской диссертации молодых ученых, на занятии по иностранному языку в Одесской национальной академии пищевых технологий с целью развития умений и навыков научного и профессионального общения.*

*Ключевые слова: интерактивные методы обучения; мультимедийные средства; ролевая игра; иностранный язык; аспирантура; защита научного исследования.*

#### Maria Ogrenich. Interactive methods in foreign language teaching of post graduate students

*The article is devoted to the use of interactive teaching methods in the course of future academic staff preparation. Professionally oriented English language education at a non-linguistic higher education institution as one of its priorities is considered. The issues of implementing modern teaching models into the educational process and multimedia means of presentation are raised, the essence of this concept is revealed. The list of domestic and foreign scientists who dealt with the problem of vocationally-oriented education and interactive teaching methods introduction is given. The choice of the research topic, its subject, purpose, tasks and goals are explained; pedagogical conditions, theoretical and methodological basis are shown; different approaches to foreign languages teaching are discussed; the results and recommendations for using a business game at a technical university are presented. The issues of post graduates' communicative competence development is revealed. Interactive teaching is regarded as a form of mutual activity that is characterized by knowledge, skills, and practices exchange. Its psychological aspect is taken into account as well. The role and style of the students and lecturer's classroom interaction is emphasised.*

*The contents of a handbook on business and academic English for teaching postgraduate students of all specialties in the process of their English speech competence formation are disclosed. Its aim is to help the future university academic staff master formal and scientific foreign language by means of role playing professionally oriented situations and cases.*

*The theoretical basis, plan and analysis of the business role-playing game which imitates the real defense of the PhD thesis of young scientists at a foreign language class at Odessa National Academy of Food Technologies are provided in order to develop their proficiency, public and presentation acquired habits and skills in the field of scientific communication. Its core, tasks, the chief goal and practical use are proved; the main stages and results are described; a list of scientific topics for investigation is offered.*

*Keywords: interactive teaching methods, multimedia tools, role play, foreign languages, postgraduate students, defense of scientific research.*