

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНИХ МОВ  
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ**

До захисту допустити:  
Зав. кафедри  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**Кваліфікаційна робота**  
за освітнім ступенем «Магістр» на тему:  
**«Методи мозкового штурму та синектики як способи  
підвищення ефективності навчання англійської мови»**

Студентки факультету іноземних мов  
спеціальності 014 «Середня освіта. Мова  
і література (англійська)»  
освітнього ступеня «Магістр»  
Сагірової Ганни Яківни  
Науковий керівник:  
Яблоков Сергій Володимирович  
кандидат педагогічних наук, доцент  
кафедри англійської філології  
Рецензент:  
Зьома Наталія Олександрівна,  
директор КЗ «Маріупольська  
загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №10  
Маріупольської міської ради».

Кваліфікаційна робота захищена  
з оцінкою \_\_\_\_\_  
Секретар ЕК \_\_\_\_\_  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

Маріуполь – 2020

**МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНИХ МОВ**  
**КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ**

Освітній ступінь «Магістр»  
Шифр та назва спеціальності 014 «Середня освіта»,  
спеціалізація 014.02 «Мова і література (англійська)»

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Завідувач кафедри**  
англійської філології  
к.філ.н., доцент Федорова Ю.Г.  
«03» грудня 2019 р.

---

(підпис)

**ПЛАН ВИКОНАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ**

---

**Сагірової Ганни Яківни**

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи – **«Методи мозкового штурму та синектики як способи підвищення ефективності навчання англійської мови».**

Керівник роботи. Яблоков С.В., к.пед.н., доцент

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Затверджені наказом Маріупольського державного університету від «28» лютого 2020 року № 210.

2. Строк подання студентом роботи – 01 червня 2020 р.

3. Вихідні дані до роботи:

**Мета** – визначити сутність понять метод мозкового штурму та метод синектики та встановити їх роль у підвищенні ефективності навчання іноземних мов.

**Об’єкт** – навчальний (навчально-виховний) процес у закладі освіти.

**Предмет** – інтерактивні методи навчання на сучасному етапі вивчення англійської мови відповідно до сучасних суспільних вимог.

4. Зміст роботи (перелік питань, які потрібно розробити):

Розділ 1. Новітні педагогічні технології та методи як ефективний засіб навчання

Розділ 2. Методи мозкового штурму та синектики як новітні педагогічні технології

5. Дата видачі завдання – 03 грудня 2019 р.

### КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Підготовка вступу	01 лютого 2020	
2.	Підготовка Розділу 1 та висновків до нього	02 березня 2020	
3.	Підготовка Розділу 2 та висновків до нього	01 квітня 2020	
4.	Підготовка загальних висновків	15 квітня 2020	
5.	Оформлення списку використаних джерел	01 травня 2020	
6.	Оформлення додатків	15 травня 2020	
7.	Підготовка статті за темою роботи	03 грудня 2020	

Студент \_\_\_\_\_  
(підпис)

Сагірова Г.Я.  
(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи \_\_\_\_\_  
(підпис)

Яблоков С.В.  
(прізвище та ініціали)

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1	
НОВІТНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА МЕТОДИ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ.....	9
1.1. СУТНІСТЬ ПОНЯТЬ «ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ», ТЕХНОЛОГІЇ ТА МЕТОДИ НАВЧАННЯ.....	9
1.2. ЗАСТОСУВАННЯ НОВІТНИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА МЕТОДІВ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ.....	33
Висновки до розділу 1.....	50
РОЗДІЛ 2	
МЕТОДИ МОЗКОВОГО ШТУРМУ ТА СИНЕКТИКИ ЯК НОВІТНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ.....	52
2.1. СУТНІСТЬ МЕТОДУ МОЗКОВОГО ШТУРМУ ТА СФЕРИ ЙОГО ЗАСТОСУВАННЯ.....	52
2.2. СУТНІСТЬ МЕТОДУ СИНЕКТИКИ ТА СФЕРИ ЙОГО ЗАСТОСУВАННЯ.....	63
2.3. ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДІВ МОЗКОВОГО ШТУРМУ ТА СИНЕКТИКИ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	73
Висновки до розділу 2.....	77
ВИСНОВКИ.....	79
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	82
ДОДАТКИ.....	83

## ВСТУП

**Актуальність теми.** На сьогоднішній день модернізація освіти спрямовується на забезпечення її якості відповідно до найсучасніших здобутків вітчизняної та світової науки. Ми маємо на увазі впровадження в організацію навчального процесу новітніх технологій та методів навчання. У наш час існує чимало технологій та методів викладання англійської мови в середній та вищій школі – традиційних та новітніх. Ефективність їх застосування безпосередньо залежить від того, чи підібрані вони відповідно до тих завдань, які можуть успішно розв'язуватися з їх допомогою. Одними з засобів проведення таких занять є методи мозкового штурму та синектики. Ці методи спонукають проявляти винахідливість, кмітливість, талант, розвивають уміння стрімливо аналізувати будь-яку ситуацію.

Під час вивчення англійської мови, на наш погляд, ефективними є такі інтерактивні технології навчання, як робота в парах, трійках, змінювані трійки, «карусель», «акваріум», «велике коло», «мікрофон», незакінчені речення, «мозковий штурм», аналіз проблеми, «мозаїка», коло ідей, розігрування ситуації в ролях (рольова гра, імітація), дискусія, ток-шоу тощо.

Запропоновані технології та їх складові можна результативно використовувати як на уроках англійської мови з метою засвоєння, так і застосування знань, умінь і навичок.

Використання на уроці англійської мови запропонованих інтерактивних технологій сприятиме:

- ефективному повторенню вивченої лексики, поповненню словникового запасу;
- розвиткові уваги, пам'яті, мислення;
- формуванню вмінь працювати в парах, групах тощо.

Отже, **актуальність нашого дослідження** пояснюється безперервним інтересом науковців та вчителів іноземних мови до покращення умов процесу навчання у сучасній школі. Проте теоретичні дані щодо ефективності

використання методів мозкового штурму та синектики у практиці вчителів англійської мови є недостатніми. Отже, ми вирішили висвітлити цю проблеми у нашій кваліфікаційній роботі на тему: «Методи мозкового штурму та синектики як способи підвищення ефективності навчання англійської мови».

Використання методу «мозкового штурму» та синектики є дуже доцільним для підвищення ефективності навчання іноземній мові, оскільки він не тільки сприяє розвитку креативного мислення, тренуванню вміння шукати нові підходи до вирішення конкретних проблем і завдань, поліпшенню навичок роботи в команді, які можуть знадобитися майбутнім спеціалістам у професійній діяльності, а й робить учнів більш впевненими в собі та розкутими.

(Проблемам впровадження та використання новітніх технологій та методів в навчальному процесі було присвячено чимало наукових праць, авторами яких є: О. Андрєєва, О. Аксьонова, Ю. Арутюнова, А. Балаєва, О. Пометун, Г. Ковальчук, М. Фіцула, Г. Богомазов, Г.Щукіна.

Вивченню проблем переваг та недоліків мозкового штурму присвячено роботи багатьох вчених. Так, Н. Ніколаєнко описує ймовірне використання методики проведення мозкового штурму під час семінарських занять з гуманітарних дисциплін, С. Телемуха розглядає мозковий штурм як метод реалізації інтерактивного навчання та пошуку рішень, Н. Фрич досліджує впровадження інтерактивного методу «мозкового штурму» при пошуку нових рішень проблем.

**Об'єктом** нашого дослідження є навчальний (навчально-виховний) процес у закладі освіти.

**Предметом** дослідження є інтерактивні методи навчання на сучасному етапі вивчення англійської мови відповідно до сучасних суспільних вимог.

**Мета** нашого дослідження полягає у тому, щоб визначити сутність понять метод мозкового штурму та метод синектики та встановити їх роль у підвищенні ефективності навчання іноземних мов.

Згідно з метою кваліфікаційної роботи нами були поставлені наступні

**завдання:**

- 1) вивчити дослідження, які лежать у площині використання новітніх педагогічних технологій та методів, мозковий штурм та синектика зокрема, у навчальному (навчально-виховному) процесі під час навчання іноземним мовам;
- 2) визначити сутність понять «педагогічна технологія», технологія та метод навчання;
- 3) проаналізувати теорію та практику співвідношення інноваційного навчання з традиційною системою освіти;
- 4) розглянути значення методів навчання (а саме методу мозкового штурму та синектики) на уроках англійської мови;  
розробити варіанти уроку та позакласного заходу з використанням інтерактивних методів мозкового штурму та синектики.

Для досягнення поставленої мети нами було використано наступні **методи** дослідження:

- 1) *теоретичний аналіз наукової літератури* з означеної проблеми;
- 2) *діагностичні методи, узагальнення та систематизація*, для виявлення ефективності застосування методів мозкового штурму та синектики у порівнянні з використанням традиційної системи навчання;

**Наукова новизна** нашої роботи полягає в тому, що нами була зроблена спроба сформулювати та обґрунтувати принципи побудови дидактичної моделі інтерактивного уроку з англійської мови та позакласного заходу з використанням методів мозкового штурму та синектики.

Отримані результати дослідження мають **практичне значення** та можуть бути використані в процесі підготовки та викладанні англійської мови в загальноосвітньому навчальному закладі та закладі вищої освіти.

**Апробація результатів роботи.** Основні положення та результат дослідження було відображено у статті: Сагірова Г. Я. Сучасні педагогічні технології та методи навчання англійської мови. Vox philologi. Збірник наукових статей. Випуск 9 / за заг. ред. к. філол.н. Назаренко Н.І. – Маріуполь:

МДУ, 2020. – 115-125 с., а також обговорювалися під час участі у конференціях у тезах Сагірова Г. Я. Метод мозкового штурму та синектики на уроках англійської мови. Мови та літератури у полікультурному суспільстві: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції молодих вчених та здобувачів вищої освіти (13 листопада 2020 р.) / за заг. ред. к.філол.н., доцента Федорової Ю.Г. – Маріуполь : МДУ, 2020. – 42-43 с, а також Сагірова Г. Я. Мозковий штурм як один з новітніх методів викладання іноземної мови у школі. Мови та літератури у полікультурному суспільстві: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції молодих вчених та здобувачів вищої освіти (15 листопада 2019 р.) / за заг. ред. к.філол.н., доцента Федорової Ю.Г. – Маріуполь : МДУ, 2019. – 51-53 с.

**Структура й обсяг кваліфікаційної роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, що мають 5 підрозділів, висновки до кожного розділу, загальні висновки, список використаних джерел та додатки. Текст роботи включає 3 таблиці. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи 86 сторінок, з них 76 сторінок основного тексту.

## **РОЗДІЛ 1. НОВІТНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА МЕТОДИ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ**



## **1.1 СУТНІСТЬ ПОНЯТЬ «ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ», ТЕХНОЛОГІЇ ТА МЕТОДИ НАВЧАННЯ**

Відтворення та постійне оновлення інтелектуального потенціалу України вимагає розробки принципово нової концепції розвитку учнівської молоді та конструювання спеціальних надпрограм та технологій. Широке застосування педагогічних технологій має бути зумовлене сучасними тенденціями її розвитку: розвитком творчих здібностей, оволодіння сучасними методами наукового пізнання, прогностичними методами та іншими

Проблемі педагогічних технологій в дидактичній науці і практиці присвячено достатньо багато уваги, але їхня систематизація і створення дидактичної моделі реалізації педагогічних технологій в умовах профільного навчання є новим напрямком дослідження. У Законі «Про освіту» засадами державної політики у сфері освіти та принципами освітньої діяльності названо, зокрема, необхідність інтеграції у міжнародний освітній та науковий простір, єдність навчання, виховання та розвитку, що неможливо без сучасних педагогічних технологій [32, с 235-237].

Поняттям «педагогічна технологія» почали користуватися з 60-х років ХХ століття. Ряд видатних вчених таких як : В. Беспалько, Е. Бурцева, Л. Загрекова, М. Кларин, М. Махмутов займалися дослідженням сутності та класифікацій педагогічних технологій.

У педагогічну науку термін «технологія» був запроваджений А. Макаренком, котрий звинувачував теоретиків педагогіки у тому, що вони мало займаються питаннями педагогічної техніки. Під впливом популярної на той час рефлексології, педагог зацікавився механістичними вченнями і намагався пояснити природу педагогічного процесу за аналогією з технічним. Цим він виявив певну підтримку тогочасних спроб розглядати дитину як «сировину» для навчального процесу, а дитячий негативізм – як свого роду «опір дитячого матеріалу». Це була поступка механістичній педагогіці

Ось як сам педагог обґрунтовував такий підхід: «Я міркував так: ми всі чудово знаємо, яку нам слід виховати людину... Отже труднощі існують не в питанні, що саме треба робити, а як робити. А це є питання педагогічної технології...»

Термін «технологія» складається з двох латинських слів: «техно» – що характеризується мистецтвом, майстерністю, вмінням і «логос» (вчення, слово, наука).

На сьогоднішній день в науковому обігу існує понад 300 формулювань поняття «педагогічна технологія». Саме це трактування ще не відстоялось, не має теоретичної цілостності, немає повної розгорнутої дефініції.

Проаналізувавши роботи деяких авторів щодо визначення дефініції «педагогічна технологія» можемо зробити висновки, що кожен автор трактує ці твердження по різному.

– Педагогічна технологія – це сукупність способів (методів, прийомів, операцій) педагогічної взаємодії, послідовна реалізація яких створює умови для розвитку учасників педагогічного процесу і передбачає його певний результат (О. Пометун)[ 39, с 187].

М. Кларін розглядає „педагогічну технологію” як напрям у педагогіці, який має за мету підвищити ефективність освітнього процесу, гарантувати досягнення поставлених цілей; дослідження з метою виявити принципи і розробити прийоми оптимізації освітнього процесу шляхом аналізу чинників, що підвищують освітню ефективність через конструювання і застосування прийомів і матеріалів, а також за допомогою оцінки вживаних методів, як системність і конструювання навчального процесу, що гарантує досягнення поставлених цілей. Вчитель має вміти оптимально поєднувати навички педагогічного впливу з педагогічною взаємодією. Це надає його діям технологічного характеру(М. Кларін) [13, с 27].

– Педагогічна технологія – це сукупність педагогічних прийомів, що забезпечують досягнення педагогічних цілей. Звертаючи увагу на те, що останнім часом під назвою «педагогічна технологія» все частіше фігурують

роботи, присвячені проблемам виховання, він виступає за розведення понять «педагогічна технологія» (тобто те, що стосується виховання) і «освітня технологія» або «дидактична технологія» (те, що стосується навчання).

При цьому, у моделі виховання варто розрізняти два яруси: верхній – це методи і форми, та нижній, який становить власне педагогічну техніку (засоби і прийоми). Педагогічні прийоми незалежні від засобів, що застосовуються. Підтвердженням цього може бути використання прийомів без будь-яких засобів взагалі. Адже навіть така дрібниця, як уміння поставити запитання може помітно підвищити якість роботи [7, 36-37]. Саме навколо таких «дрібниць» нерідко згруповані дослідження сучасної зарубіжної технології. (В. Гузеєв)

– Педагогічна технологія – це модель спільної діяльності по проектуванню, організації і проведенню навчального процесу з безумовним забезпеченням комфортних умов для викладача і студента (В. Монахов) [27, с 26-27].

– Педагогічна технологія – це проект певної педагогічної системи, яка реалізується практично (Беспалько) [3, с 66-67].

Б. Ліхачов визначає педагогічну технологію як сукупність психологопедагогічних установок, які визначають спеціальний вибір і компонування форм, методів, способів, прийомів навчання, виховних засобів [21, с 77].

– Педагогічна технологія – це спільна галузь педагогічного знання, яка включає в себе дві групи питань, перша з яких пов'язана із застосуванням технічних засобів у навчальному процесі, друга – з його організацією (О. Пехота) [17].

– Педагогічна технологія – це впорядкована сукупність дій, операцій і процедур, інструментально забезпечуючих досягнення прогнозованого результату (В. Сластьонін) [49, с 43].

– Педагогічна технологія – це системний метод створення, застосування й визначення всього процесу викладання й засвоєння знань з урахуванням

технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, що ставить своїм завданням оптимізацію форм освіти (ЮНЕСКО) [55, с 18]

– Педагогічна технологія – це процес створення адекватної до потреб і можливостей особистості і суспільства теоретично обґрунтованої навчально-виховної системи соціалізації, особистісного і професійного розвитку і саморозвитку людини, яка, внаслідок упорядкованих професійних дій педагога при оптимальності ресурсів і зусиль усіх учасників освітнього процесу, гарантовано забезпечує ефективну реалізацію свідомо визначеної освітньої мети та можливість оптимального відтворення процесу на рівні, який відповідає рівню педагогічної майстерності педагога (С. Сисоєва) [57].

Широкий і різнобічний аналіз сутності педагогічних технологій дають вітчизняні вчені А. Нісімчук, О. Падалка і О. Шпак. Згідно із запропонованим ними підходом, «технологія – це педагогічна діяльність, яка максимально реалізує в собі закони навчання, виховання та розвитку особистості, і тому забезпечує її кінцеві результати». Тобто, педагогічна технологія поєднує упорядковану сукупність дій, операцій та процесів, котрі «забезпечують діагнований та гарантований результат в умовах освітнього процесу, що змінюється» [ 30, с 28].

На думку І. Бежа, педагогічна технологія – це знання (організовані у формі приписів), смислова структура яких спрямована на продукт діяльності, а самі вони побудовані таким чином, щоб забезпечити організацію діяльності суб'єктів виховного процесу [4, с 186].

– Педагогічна технологія – систематичний, концептуальний, об'єктивований, інваріантний опис діяльності вчителя й учня, спрямований на досягнення освітньої цілі (Ф. Фрадкін) [53, с 23].

Педагогічна технологія – це впорядкована сукупність дій, операцій і процедур, інструментально забезпечуючих досягнення прогнозованого результату (В. Сластьонін) [49, с 45].

– Педагогічна технологія – це змістовне узагальнення, яке вбирає в себе смисли існуючих визначень (Г. Селевко) [45, с 33].

– Педагогічна технологія – це спосіб організації, спосіб думок про матеріали, людей, моделі і системи типу «людина-машина» (І. Лернер) [19, с 12].

Цікаве розуміння педагогічної технології знаходимо у дослідників М. Тарасюк і Т. Мельник [50, с 123].. Аналізуючи можливості використання педагогічних технологій у навчально-виховному процесі вищих навчальних закладів, автори виходять із тези, що будь-яка діяльність може бути або технологією, або мистецтвом.

Звідси робиться висновок, що педагогічна технологія – це система знань, необхідних викладачеві (як вихователю) для реалізації науково обґрунтованої стратегії, тактики і процедури виховання.

Тобто, термін «педагогічна технологія» слід вживати стосовно загальних завдань планування й організації діяльності виховуваних, але не слід ототожнювати з терміном «педагогічна техніка», яка відображає винятково суб'єктивні фактори праці викладача (вихователя), передбачає наявність у нього вмінь управляти своїми емоціями, поведінкою, настроєм, соціальну перцепцію, техніку мови.

Ю. Шаповал убачає основну мету інтерактивних технологій у створенні умов, які «дозволяють учневі відчувати себе суб'єктом навчальної діяльності, повірити у свою успішність, набути досвіду колективного розв'язання завдань, сприяють розвитку критичного мислення, толерантності тощо» [55, с 18]. Звідси впливають основні їх завдання: 1. максимально задіяти всіх учнів у процесі навчання, кожен з них робить свій особистий внесок у спільну діяльність при засвоєнні навчального матеріалу; 2. організувати діалогове спілкування; 3. створити комфортні умови для навчання та сприяти взаємній підтримці.

Величезний розбіг думок науковців на новий педагогічний факт багато в чому пояснюється його ускладненням і недостатньою вивченістю. Але практично всіх об'єднує вважання своєрідності педагогічної технології, яка сягає в тому, що в ній відбувається навчальний процес таким чином, що він

повинен гарантувати досягнення поставленої мети та цілей.

Педагогічна технологія окреслює формулювання мети та завдань через результати навчання, котрі виявляються в діяльності учнів, надійно ними осмислюються, приймаються, визначаються та перевіряються.

У нашому дослідженні ми дотримуємося точки зору, що педагогічна технологія – це сукупність форм та методів навчання, засобів передачі та контролю знань, які на постійній основі застосовуються в освітньому процесі. Зробивши аналіз категорії «педагогічна технологія» можна зробити висновок, що до її структури входять:

1) Концептуальна частина (невеликий опис ідей, гіпотез, принципів, котрі допомагають її розумінню).

2) Змістовна частина (цілі навчання, обсяг і характер змісту освіти).

3) Процесуальна частина – технологічний процес (організація навчальної діяльності, способи пізнавальної діяльності учнів, методи і форми роботи вчителя, діагностика навчального процесу).

4) Програмно-методичне забезпечення (навчальні плани та програми, навчальні і методичні посібники, засоби навчання і діагностики).

5) Професійний компонент (відображення залежності успішності функціонування і відтворення спроектованої педагогічної технології від рівня педагогічної майстерності вчителя) [25, с 277].

В освітній практиці поняття «педагогічна технологія» вживається на трьох рівнях.

Загальнопедагогічний (дидактичний) рівень: характеризує цілісний освітній процес у даному регіоні, навчальному закладі, на визначеному ступені навчання; педагогічна технологія розглядається на цьому рівні синонічно педагогічній системі: у неї включається сукупність цілей, змісту, засобів і методів навчання, алгоритм діяльності суб'єктів і об'єктів процесу.

Частковометодичний (предметний) рівень: частковопредметна педагогічна технологія вживається в значенні «часткова методика», тобто як сукупність методів і засобів для реалізації визначеного змісту навчання і

вихованн в межах одного предмета, класу, учител (методика викладанн предметів, методика навчання, шо компенсує, методика роботи вчителя, вихователя). Локальний (модульний) рівень: локальна технологі є технологією окремих частин навчального-виховного процесу, рішенн частювих дидактичних і виховних задач (технологі окремих видів діяльності, формуванн понять, вихованн окремих особистісних якостей, технологі уроку, засвоєння нових знань, технологі повторенн і контролю матеріалу, технологі самостійної роботи та ін.) [25, с 278-279].

Розрізняють також технологічні мікроструктури (прийоми, ланки, елементи та ін.), технологічні схеми (це умовне зображення технології процесу, поділ його на окремі функціональні елементи і позначенн логічних зв'язків між ними) та технологічні карти (опис процесу у виді покрокової, поетапної послідовності дій (часто в графічній формі) з вказівкою застосовуваних засобів).

Будь-яка педагогічна технологія зобов'язана відповідати певним провідним методологічним принципам, так званим критеріям технологічності. Наведемо їх коротку характеристику:

– Концептуальність. Будь-яка педагогічна технологія повинна спиратися на певну наукову концепцію, котрій притаманне ідеологічне, психологічне, навчальне та соціально-педагогічне аргументування досягнення освітніх цілей.

– Системність. Педагогічній технології властиво мати наступні особливості системи: логіка процесу, взаємозв'язок всіх його частин, цілісність

– Керованість припускає можливість діагностичного цілепокладання, планування процесу навчання, поетапної діагностики, застосування різних засобів та методів з метою корекції результатів.

– Ефективність. Сучасні педагогічні технології існують в умовах конкуренції та мають бути продуктивними за результатами та оптимальними щодо термінів впровадження, витрат сил і засобів., забезпечити досягнення

певного стандарту навчання.

– Відтворюваність має на увазі можливість застосування педагогічної технології в інших подібних освітніх закладах , іншими суб'єктами.

Дозвіл відступів від загальновідомих і стандартизованих правил [16, с 27].

Специфічні риси педагогічних технологій:

- розробка діагностично поставлених цілей навчання і виховання;
- орієнтація всіх процедур на гарантовані досягнення поставлених цілей;
- оперативний зворотний зв'язок, оцінка поточних і підсумкових результатів;
- відтворюваність педагогічних процедур.

У традиційному педагогічному процесі цілі ставляться невизначено, інструментально: «вивчити теорему», «вирішувати квадратні рівняння», «виразно читати текст», «ознайомити з принципом дії», «виробити звичку поведінки» і т.п [16, с 29].

Ці цілі не описують результату, досягнення їх важко перевірити. У діагностично поставленої мети описуються дії учня в термінах: знає, розуміє, застосовує, надходить та ін.

Будь-яка сучасна педагогічна технологія не виникає на порожньому місці за принципом «технологія заради технології». Вона становить синтез досягнень педагогічної науки і практики, поєднання традиційних елементів минулого досвіду і того, який був породжений суспільним прогресом, процесами гуманізації і демократизації суспільства.

Звідси випливає, що джерелами і складовими елементами педагогічних технологій виступають:

1. соціальні зміни, які відбуваються в суспільстві;
2. психологічна і педагогічна науки;
3. суспільні науки;
4. передовий педагогічний досвід;
5. позитивний досвід минулих років (як вітчизняний, так і зарубіжний);
6. народна педагогіка [16].

У педагогічній літературі представлені кілька класифікацій педагогічних



технологій – В.Г. Гульчевська, В. Т. Фоменко, Т.Н. Шамова і Т.М. Давиденко. У найбільш узагальненому вигляді всі відомі в педагогічній науці і практиці технології систематизував Г. К. Селевко.

До джерел і складових нових педагогічних технологій Г. К. Селевко зараховує: соціальні перетворення і нове педагогічне мислення; науку – педагогічну, психологічну, суспільні науки; передовий педагогічний досвід; досвід минулого, український і закордонний; народну педагогіку (етнопедагогіку) [46, с 331].

У межах груп і підгруп він виділяє близько ста, на його думку, самостійних педагогічних технологій, які часто являють собою альтернативу класно-урочній організації навчального процесу. Зокрема він відокремлює педагогічні технології на основі гуманістично-особистісної орієнтації педагогічного процесу; активізації та інтенсифікації діяльності учнів (активні методи навчання); ефективності управління та організації навчального процесу; дидактичного удосконалення та реконструювання матеріалу; застосування нових і новітніх інформаційних засобів; конкретнопредметні педагогічні технології; альтернативні технології; природовідповідні технології; технології розвивальної освіти; виховні технології; соціально-виховні технології; педагогічні технології авторських шкіл; технології внутрішньошкільного управління та інші [46, с 332].

Г. К. Селевко виокремлює такі класи педагогічних технологій:

1) За рівнем застосування:

- загально-педагогічні відносяться до загальних засад освітніх процесів;
- предметні призначені для вдосконалення викладання окремих предметів;
- локальні та модульні передбачають часткове використання в освітньому процесі.

2) За ставленням до дитини:

- авторитарні засновані на чіткій надмірній регламентації;
- дидактоцентричні центровані на навчанні;

– особистісно орієнтовані центром навчально-виховного процесу особистість учня.

3) За напрямом модернізації традиційної системи навчання та виховання:

-технології, основані на гуманізації та демократизації відносин:

– технології розвивального навчання (Л.Виготський, Л.Занков, В.Давидов, Д.Ельконін);

– проектна технологія (Дж.Дьюї, В.Кілпатрік);

– технологія колективного творчого виховання (І.Іванов);

– технологія «Створення ситуації успіху» (А.Белкін);

– гуманно-особистісна технологія (Ш.Амонашвілі);

– технології, основані на активізації та інтенсифікації діяльності учнів:

– ігрові технології навчання (В.Вундт);

– технологія проблемного навчання (Дж.Дьюї);

– технологія формування критичного мислення (Дж.Дьюї);

– технологія формування творчої особистості (Г.Альтшуллер);

– кейс-технологія (Е.Монтер);

– технології, що ґрунтуються на ефективності організації та управління діяльністю учнів:

– інтерактивні технології навчання (О.Пометун);

– інформаційно-комунікаційні (нові інформаційні, комп'ютерні) технології (А.Єршов);

– технологія перспективно-випереджального навчання з використанням опорних схем під час коментованого управління (С.Лисенкова);

– технології рівневої диференціації (М.Гузик, С.Логачевська, В.Фірсов);

– технології індивідуалізації навчання (А.Границька, І.Унт, В.Шадриков);

– технологія програмованого навчання (Б.Скіннер, Н.Краудер);

- альтернативні педагогічні технології:

– технологія саморозвитку (М.Монтессорі);

– Вальдорфська педагогіка (Р.Штейнер);

- технологія вільної праці (навчання) (С.Френе);
- «Йена-план-школа» (П.Петерсен) [46, с 223-225].

Серед переваг застосування сучасних педагогічних технологій, виокремимо наступні:

- сприяють активізації пізнавальної самостійності школярів
- забезпечують оптимальний рівень інтелектуального, морального, соціально-культурного та фізичного розвитку особистості кожного вихованця на основі природних задатків та схильностей.
- спрямовані на реалізацію дитини як особистості.
- сприяють формуванню активних дослідницьких інтересів як однієї зі складових творчої особистості;
- існує можливість обмінюватися знаннями, ідеями, способами діяльності.
- Відбувається багатовимірне засвоєння навчального матеріалу
- формуються навички кооперації та співробітництва, відгуктя роботи в команді. Слабкі учні почувуються більш комфортно;
- усі учасники мають змогу зробити свій індивідуальний внесок у загальну справу, унеможлиблюється домінування одного учасника навчального процесу над іншим;

Існує велика кількість сучасних методів та технологій навчання англійській мові. Найбільшим недоліком викладача є застосування єдиної методики навчання.

Не варто забувати, що канали сприйняття інформації не бувають односторонніми, відповідно треба комбінувати та залучати різні методи та технології. Однак якими б методами не користувався педагог, важливо, для підвищення ефективності навчання створити таким чином психолого-педагогічні умови, щоб в учня була можливість посісти активну особистісну позицію та максимально проявити себе як суб'єкт навчального процесу.

Як вважає П. І. Сікорський «технологія навчання» спонукає розглядати конкретну технологію, яка дає змогу добре навчати, тобто є

високоєфективною, тоді як термін «педагогічна технологія» є менш цілеспрямованим і дозволяє розглядати різні технології навчання [48, с. 178-179].

Розглянемо деякі приклади поширених сьогодні технологій навчання.

Інтерактивне навчання. Інтерактивна технологія навчання – це такий організаційний навчальний процес, котрий заснований на взаємодії всіх його учасників у процесі навчального пізнання, забезпечуючи колективну (кооперативну) діяльність у класі або групі. При цьому будь-який учень знає, що від його внеску в діяльність залежить кінцевий результат виконання поставленого перед усім класом (групою) завдання, за яке він повинен публічно дати звіт.

Інтерактивне навчання виступає як особлива форма організації навчального процесу, при якій відбувається постійна, активна взаємодія всіх учнів.

Інтерактивні методи, на думку Г. Сиротенка, – це посилена педагогічна взаємодія, взаємовплив учасників педагогічного процесу через призму власної індивідуальності, особистого досвіду життєдіяльності. Це процес інтенсивної, міжсуб'єктної комунікації викладача та студентів (педагог – суб'єкт власної професійної діяльності – ставить у позицію суб'єкта освітньої діяльності студента) [47, с 33].

Інтерактивна педагогічна взаємодія характеризується високим ступенем інтенсивності спілкування її учасників, їхньої комунікації, обміну діяльністю, зміною і різноманітністю її видів, форм і прийомів, цілеспрямованою рефлексією учасниками своєї діяльності та взаємодії, що відбулася.

Інтерактивна педагогічна взаємодія, реалізація інтерактивних педагогічних методів спрямовані на зміну, вдосконалення моделей поведінки і діяльності учасників педагогічного процесу.

Дослідники Л. Вавилова, Т. Добриніна, Е. Голант, О. Голубкова, В. Гузев та інші пропонують різноманітні класифікації інтерактивних методів

навчання. Розглядаючи різні класифікації інтерактивних методів, потрібно відзначити ряд проблем: по-перше, на сьогоднішній день ще не існує жодної повної класифікації інтерактивних методів навчання. По-друге, немає чіткої межі між інтерактивними й активними методами навчання, одні й ті ж види відносять як до активних, так і до інтерактивних. По-третє, наявні класифікації інтерактивних методів навчання не відображають такої особистісної функції, як самореалізація [5, с 51].

Інтерактивні методи можна розділити на дві групи, одна з боку яких виступає викладач або спілкування здійснюється між учнями .

До першої групи відносяться лекції з бесідами, дискусіями, диспутами, проблемні лекції, семінари-обговорення, семінари «питання – відповідь», дискусії з провокаційними запитаннями, консультації (актуально під час дистанційного навчання), навчання на платформах (Google Classroom, Moodle). До другої – бесіди, дискусії, круглі столи, «мозковий штурм», пошук вирішення конкретних ситуацій у групі. Треба зазначити, що їх можна використовувати як окремі методи, так і усі разом.

Сучасні дослідники пропонують різні види інтерактивних методів.

С. Сисоєва виокремлює: творчі ситуації, навчально-творчі завдання, навчання у співробітництві, метод проєктів, навчальний тренінг, метод дискусії, ігровий метод, метод «мозкової атаки», метод «Дельфі», проблемне навчання, кейс-метод.

В. Мельник пропонує інтерактивні методи поділяти на превентивні інтеракції (тренінг, консультації та ін.), імітаційні інтеракції (інсценування, ділові ігри, диспут, «мозковий штурм» та ін.), неімітаційні інтеракції (проблемна лекція, конференція, практикум тощо).

О. Пометун і Л. Пироженко спробували класифікувати інтерактивні технології навчання згідно з формами (моделями) навчання, в яких реалізуються інтерактивні технології [38, с 176].

Отже, залежно від мети заняття і форм навчально-організаційної діяльності студентів інтерактивні технології навчання були об'єднані в 4

групи:

1. Інтерактивні технології кооперативного навчання.
2. Інтерактивні технології колективно-групового навчання.
3. Інтерактивні технології ситуативного моделювання. Дидактика, методика і технології навчання.
4. Інтерактивні технології відпрацювання дискусійних питань [37, с 67].

Разом з тим зауважимо, що такий поділ є умовним, оскільки у реальному житті відбувається поєднання методів обох груп. Інтерактивне спілкування дає змогу залучити людей до активного пошуку рішень у непростій ситуації, до вирішення проблем, де старань однієї людини інколи бракує. Спілкування під час навчального процесу не є просто обміном враженнями, думками або знаннями. Важним фактом є те, що на основі даного обміну активізується інтелектуальна діяльність, породжуються нові знання, формуються вміння.

Крім того, інтерактивні методи дозволяють активно формувати вміння (здатність здійснювати певні дії повністю розгорнуто та свідомо) та навички (здатність робити ту ж саму дію автоматизовано, згорнуто, без участі свідомості). Головним вмінням виступає вміння використовувати теоретичні знання у конкретних задачах, завданнях та ситуаціях. Це дозволяє ефективно боротися із так званним «формалізмом знань».

Виділяють три види такого формалізму.

Формалізмом першого виду є заучування знань (точніше інформації про знання) без достатнього розуміння. Учень має знання цієї інформації (він її пам'ятає і може точно відтворити), але при спробі конкретизувати або використати ці знання він починає говорити нісенітницю, іноді навіть не помічаючи власних помилок.

Формалізм у цьому випадку – це не просто поверхові часткові знання, це особлива структура знань, яка виникає за наявності в учня неправильної вузько навчальної настанови на запам'ятовування отриманої інформації з метою повторити її на іспиті [36, с 33].

Формалізм другого виду виявляється у тому, що знання отримані у школі, нібито усвідомлені та зрозумілі учнем, залишаються чужими його свідомості та особистості, тому що вони не співвіднесені ним із його попередніми

уявленнями і поняттями про ті явища реального світу, до якого відносяться ці знання.

Тому нове знання, отримане учнем у школі, залишається для нього непотрібною абстракцією, що позбавлена реального змісту. За необхідності використати ці знання він намагається спиратися не на них, а на ті уявлення про певне явище, які були в нього раніше. В учнів не формується узгоджена система знань, а виникає не зв'язаний між собою конгломерат знань. При цьому учні успішно проходять підсумковий контроль [36, с 34].

Формалізм третього виду є наслідком того, що пізнавальне, теоретичне відношення до певного складного явища, яке вивчається, в учнів формується раніше, ніж вони досягли повного оволодіння всім навчальним матеріалом, який відноситься до цього явища. Для повного й усвідомленого засвоєння необхідно не тільки бачити загальне в одиничному, але й вміння бачити одиничне у загальному.

У випадку формалізму третього виду учні не враховують всієї конкретної різноманітності умов використання наукових знань і тому, намагаючись використати свої знання в осмисленні реальних життєвих фактів, впадають у догматизм: вони використовують знання, не враховуючи всієї різноманітності конкретних обставин, і у випадку, коли факти не вкладаються у межі, в які дуже хочеться їх втиснути, учні відвертаються від фактів і догматично посилаються на той чи інший відомий їм абстрактний закон, правило [36, с 34-35].

Що можуть дати інтерактивні методи для боротьби із формалізмом знань? У першу чергу, інтерактивні методи це не повідомлення один одному відомих фактів, а рішення певної задачі, пошук виходу з певної ситуації.

Сумісне обговорення її не тільки складає знання всіх, хто бере участь у обговоренні, а й підштовхує до пошуку, продукує появу рішення, яке є не сумою наявних знань, а новим, спільно знайденим, знанням про вирішення проблеми.

Інтерактивні технології навчання включають чітко спланований очікуваний результат навчання, окремі інтерактивні методи і прийоми, що стимулюють діяльність учнів, різноманітні умови і процедури, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів. Але в таких технологіях є обов'язкова вимога – наявність для всіх учнів класу (групи) спільної навчальної мети.

Хоча ці методи та технології мають багато переваг, не слід також забувати про недоліки: при частому застосуванні сприймання інтерактивних методів стає механічним, втрачає творчу та креативну зацікавленість, тому слід необхідно комбінувати інтерактивні методи навчання з традиційними.

При постановці єдиної для всіх мети в учнів проявляється ставлення до навчального процесу як до чогось особистісного та обов'язкового, а не як до колективної праці. Діяльність, спрямована на досягнення однакової мети, викликає конкуренцію, а спільної – об'єднує.

Ключовим поняттям, що визначає сутність інтерактивних методів, є «взаємодія». Взаємодію розуміють як безпосередню міжособистісну комунікацію, найважливішою особливістю якої є здатність людини приймати роль іншого, уявляти, як її сприймає партнер по спілкуванню або група, і відповідно визначати власні дії [8].

Педагогічна взаємодія – це обмін діяльністю між педагогом і учнями, в якому діяльність одного обумовлює діяльність іншого (інших). Вона є процесом спільної діяльності педагога і учнів, ознаками якого є:

- наявність спільної мети, очікуваного результату діяльності, який відповідає інтересам усіх і сприяє реалізації потреб кожного;
- планування, контроль, корекція і координація дій;
- присутність учасників в єдиному часі і просторі, що створює можливість безпосереднього контакту між ними;
- розподіл єдиного процесу співпраці, спільної діяльності між учасниками [13, с 133-134].

Діалог при спілкуванні вчителя і учнів передбачає їхні уміння з повагою ставитись один до одного, сприймати самих себе як рівних партнерів, суб'єктів взаємодії. Вчитель сприймає учня як особистість, приймає учня незалежно від його індивідуальних чи статевих або вікових



особливостей.

Результатом педагогічної взаємодії має стати підготовка учня до активного самостійного опанування професійних знань та формування пов'язаних з ними вмінь, здібностей і особистісних якостей. Зазначимо, що для створення педагогічної взаємодії необхідно проектувати умови, що сприяють: – активному включенню всіх учасників освітніх процесів в обговорення і виконання дії при прийнятті рішень на різних етапах організації взаємодії; – формуванню дослідницької позиції всіх суб'єктів освіти; – об'єктивації поведінки, що передбачає отримання постійного зворотного зв'язку; – побудова партнерського спілкування, що означає визнання та прийняття цінності особистості кожного, його думки, інтересів, особливостей, прагнень, перспективи особистісного зростання.

На сучасному етапі розвитку суспільства основним та головним результатом навчання стає не тільки міцність засвоєння дитиною необхідних суспільством знань, умінь і навичок, а розвиток особистості школяра. З огляду на це, проблему розвивального навчання відносять до найбільш актуальних проблем сучасної педагогічної науки й шкільної практики.

Аналіз вітчизняних науково-педагогічних джерел свідчить, що яскравим прикладом пропаганди ідей розвивального навчання є «Повчання Володимира Мономаха дітям». Ідеї розвивального навчання відстоював і відомий український педагог Г.С. Сковорода, який критично ставлячись до існуючої системи виховання і навчання, розробив принципи, що базувалися на «сродності», як основі формування людини [43,с 135].

Яскравим прикладом застосування новітніх технологій навчання можуть слугувати Multi Media технології (надалі ММ-технології), які набувають все більшого поширення у сучасних закладах вищої освіти.

MultiMedia-технології – це технології інтегрованого представлення всіх видів інформації (зорової, текстової, графічної, відео, звукової і навіть тактильної, смакової та нюхової) на електронних носіях у цифровому форматі у вигляді електронного документа (ММ-документа) і відтворення його на

окремому комп'ютері або на екрані за допомогою MultiMedia проектора (ММ-проектора) та відповідних комп'ютерних пристроїв.

Таким чином, ММ-технології – це технології конвертування всіх видів інформації у цифровий формат, інтеграції цієї інформації в один документ і відтворення його на комп'ютері.

Використання ММ-технологій потребує спеціального програмного забезпечення. Найперспективнішими типами програмного забезпечення для використання на навчальному занятті є Інтернет, електронні енциклопедії та посібники, а також фахові пакети для відповідних предметних галузей.

Треба сказати, що на сьогоднішній день виникає потреба розробки і впровадження принципово інших освітніх технологій, адекватних новим задачам, що постають перед освітянською галуззю. У цьому зв'язку перспективними є технології дистанційного навчання, що реалізуються на основі новітніх телекомунікаційних систем.

#### Технологія розвивального навчання

Основою цієї технології є ідея про розвиток дитини як суб'єкта особистої діяльності. Тому головна мета навчання полягає у забезпеченні розвитку пізнавальних можливостей школяра. Зміст, принципи, методи і прийоми розвивального навчання спрямовані на ефективний розвиток пізнавальних можливостей школярів (сприймання, мислення, пам'яті, уяви тощо). Воно можливе за такої організації навчального процесу, коли учні самостійно або з допомогою вчителя осмислюють матеріал, запам'ятовують, творчо застосовують його в нестандартних умовах.

Важливим компонентом навчальної діяльності за використання цієї технології є навчальне завдання. Учень повинен знати мету завдання, за допомогою яких дій та за яких умов потрібно виконувати його, які засоби необхідно використовувати при цьому.

Технологію розвивального навчання можна реалізувати, використовуючи такі типи уроків:

- 1) уроки, основою яких є виконання навчального завдання. Їх структура складається з таких компонентів: оцінювання можливостей учня; створення ситуації успіху через особистісну мотивацію; постановка практичного завдання, яке може виконати кожен учень; аналіз способу дії, обговорення зробленого. На таких уроках навчальне завдання виникає лише наприкінці заняття;
- 2) уроки моделювання. Сформульоване завдання на попередньому уроці є моделлю, що вимагає нових дій, які дитина повинна обрати;
- 3) уроки контролю. Передбачають усвідомлення учнями ролі перевірки й оцінювання знань для піднесення якості їх навчально-пізнавальної роботи;
- 4) уроки оцінювання дій. Урок спонукає учнів сумлінно виконувати свої навчальні завдання, сприяє виробленню в них уміння аналізувати свою роботу, критично оцінювати її результати, виховує почуття обов'язку і відповідальності.

Для ефективного здійснення розвивального навчання учитель повинен подолати межі навчальної програми, дати учневі змогу займатися тими видами діяльності, що викликають у нього найбільший інтерес, самостійно визначити інтенсивність та обсяг своєї діяльності. Він може допомагати учневі сформулювати завдання, оволодіти необхідними методами і навичками його виконання, на початку роботи з класом проаналізувати рівень засвоєння учнями предмета, визначити типи завдань для різних груп учнів.

Ефективність розвивального навчання підвищується за умови використання на уроці проблемного викладу навчального матеріалу, частково-пошукового і дослідницького методів навчання. Сприяє розвитку учнів і застосування різних видів самостійної роботи (робота із книжкою, приладами, виконання письмових вправ, написання творів, розв'язування задач, спостереження тощо).

Проектна технологія має достатньо тривалу історію розвитку, яка пов'язана з виникненням в американських сільськогосподарських школах у

першій половині ХХ ст. так званого «методу проблем» або «методу цільового акту», який за своєю суттю наближався до методу проектів.

Реалізація цієї технології спрямовує учнів на самостійне виконання пізнавальної, дослідної, конструкторської роботи в процесі виконання проекту на визначену тему. У свою чергу, під поняттям «проекту» вчені розуміють: завдання для учнів, сформульоване у вигляді проблеми; форму організації спільної навчально-пізнавальної, творчої чи ігрової діяльності учнів-партнерів, що характеризується спільною метою й узгодженими між ними способами дій, спрямованими на розв'язання цієї проблеми; результат цієї діяльності.

В технології стрижневим є метод навчання. Метод навчання – це впорядкована діяльність педагога і учнів, спрямована на досягнення заданої мети навчання.

У структурі методів навчання виділяються прийоми. Прийом – це елемент методу, його складова частина, разова дія, окремий крок у реалізації методу або модифікація методу в тому випадку, коли метод простий за структурою [31, с 379].

І. П. Подласий дає наступне визначення: «Метод – система алгоритмізованих логічних дій, які забезпечують досягнення поставленої мети. Якщо використовується сучасний (інноваційний) метод, то технологія набуває відтінок сучасної» [44, с 28].

Для найбільш успішного використання методів навчання викладачу необхідно звернути увагу на такі фактори як:

- індивідуальні особливості студентів;
- навчально-методичний матеріал;
- розподіл учнів на маленькі групи;
- створення умов для експерименту;
- ефективне використання навчальної аудиторії.

Методи навчання бувають:

- репродуктивні. Якщо пізнавальна діяльність, організована вчителем,

призводить лише до запам'ятовування готових знань і подальшого їх безпомилкового відтворення, яке може бути і неусвідомленим, то тут має місце досить низький рівень розумової активності і йому відповідає репродуктивний метод навчання;

– проблемні. При традиційних методах учням повідомляються деякі знання, часто в догматичної формі, потім пропонуються тренувальні завдання для закріплення. На відміну від репродуктивного навчання, проблемне навчання орієнтує в основному на організацію пошукової діяльності учнів, перед ними з самого початку ставиться проблема. Проблемні методи стимулюють розвиток творчого мислення. Дозвіл проблемної ситуації дає можливість не тільки отримати знання, а й випробувати позитивне емоційне переживання успіху, почуття задоволення;

– проблемно-розвиваючі. Проблемне навчання називається розвиваюче, так як в ході його учень підсилює свої пізнавальні можливості і прагнення до пізнавальної діяльності [8].

Переваги застосування методів навчання:

- Формуються навички кооперації та співробітництва, відгук роботи в команді. Слабкі учні почувуються більш комфортно;
- існує можливість обмінюватися знаннями, ідеями, способами діяльності. Відбувається багатовимірне засвоєння навчального матеріалу;
- сприяють розвитку критичного мислення;

Використання цих уможлиблює фахове вдосконалення, спрямовує учителя на навчання, сприяє зростанню професійної майстерності вчителя.

При порівнянні складових процесу навчання в умовах традиційних та інноваційних технологій навчання виявляється розбіжність, яку відображено в таблиці.

Таблиця 1.1

Порівняльна характеристика складових процесу навчання при використанні традиційних та інноваційних технологій навчання

Критерії	Особливості технології навчання
----------	---------------------------------

характеристики	традиційна	інноваційна
Місце та роль вчителя в учбовому процесі	Суб'єкт, який визначає всі аспекти процесу навчання	Суб'єкт, який ініціює процес навчання і стимулює перетворення студентів в активних суб'єктів процесу навчання
Місце та роль студентів в учбовому процесі	Сприйняття, засвоєння і відтворення інформації, що надається викладач	Активне засвоєння і генерування знань, отриманих з різних джерел
Тип інформаційної комунікації	Керована викладачем інформація	Багатоканальна система, яка генерує інформацію між викладачем і студентами, а також забезпечує інформаційну взаємодію між ними
Методи управління учбовим процесом	тоталітарне або авторитарне управління	Демократичне управління
Рівень творчості	Творчість властива викладачеві, студенту пропонується вже готова інформація	Творчість викладача стає все більш різноманітною, а діяльність студентів має яскраво виражений творчий характер
Проблемність процесу навчання	У кращому випадку має місце опис проблем або проблемних ситуацій	Навчання відбувається в основному на прикладах і в умовах проблемних ситуацій, сприяє формуванню умінь їх визначення і рішення
Рівень контролю за процесом навчання	Формальні, що не індивідуалізовані форми контролю Жорсткий контроль	Гнучкі індивідуалізовані форми контролю, навчання студентів самоконтролю та рефлексії

Результат навчання	Сукупність знань	Сукупність знань, практичних умінь і навичок, здатність до їх творчого використання в професійній діяльності

[14, с 5-6]

Інноваційні технології мають відміну від традиційних місцем і роллю основних учасників навчального процесу викладача і учнів, їх взаємовідносинами, характером і змістом освітнього процесу. І якщо в традиційному навчанні помітно проявляється підсистема "суб'єкт - об'єкт", в котрій лише вчитель відіграє роль суб'єкта, формулює зміст, методіку навчального процесу та стиль взаємовідносин, то в інноваційному навчанні пропадає офіційне значення між вчителем і учнем.

Учень в даному випадку трансформується в важливий навчальний суб'єкт, діяльно долучаючись до активного контакту з учителем і використанням знань, які він отримав під час самостійної роботи з різними джерелами інформації.

Спрямованість на суб'єкт - суб'єктна, діалогічна співдія призводить до потреби втілити учбово-виховний процес не тільки традиційними, а ще й інноваційними формами в їх гармонійній єдності.

Таким чином, впровадження в навчальний процес інноваційних технологій навчання в оптимальному поєднанні їх з традиційними надає можливість учням осягати та опановувати нову інформацію на основі самостійного пошуку, аналізу наукових досліджень минулого та сучасності; знаходити нові ідеї та використовувати можливості їх оптимальної реалізації; вдосконалювати нові та різні засоби навчально-пізнавальної діяльності.

Напрямами подальшого дослідження можуть бути: розробка оновлених критеріїв якості традиційних методів та форм навчання; забезпечення психолого-педагогічних умов реалізації інноваційних технологій навчання під час процесу психолого-педагогічної підготовки майбутніх фахівців у вищих

навчальних закладах.

## **1.2. ЗАСТОСУВАННЯ НОВІТНІХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА МЕТОДІВ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

У наукових дослідженнях видатних педагогів та методистів обґрунтовано необхідність використання новітніх технологій та навчання іноземних мов.

О. Пометун висвітлює інтерактивні методики та системи навчання. На її думку, інтерактивними можна вважати технології, які здійснюються шляхом активної взаємодії під час заняття. Вони допомагають отримати нові знання та організувати групову діяльність, починаючи від взаємодії двох – трьох осіб між собою й до широкої співпраці багатьох [37, с. 117].

Сучасна комунікативна методика пропонує широке впровадження в навчальний процес активних нестандартних методів роботи для кращого свідомого засвоєння матеріалу.

Щоб успішно виконати завдання студентам необхідна додаткова інформація, вони мають докладати певних зусиль для її засвоєння та таким способом вони зможуть набагато краще та більш ефективно організувати свою діяльність.

Приведені нижче актуальні дискусійні форми змушують студентів аналізувати думки, перш ніж їх озвучувати, адже обов'язковим елементом є не лише промова, але й пояснення ходу власних думок.

1. «Roundtable» (Коллективна гра на вирішення спільної проблеми).
2. Scientific debate (Навчальна суперечка-діалог, в якій студенти – представники різних напрямлень, відстоюють свою думку, протилежну іншим).
3. Competition in small groups (Мотиваційна гра, яка спонукає студентів до активності).
- 4 Situation (Гра, розвиваюча вміння швидко реагувати та фантазувати).
- 5 Judicial sitting (Гра з розподіленням ролей та пошуком конструктивних



відповідей).

6 Training (форма навчання із застосуванням різних форм роботи з невеликою групою для вдосконалення навичок в процесі моделювання ситуацій, які наближені до реальності) [38, 27-28].

Прикладом може бути гра «Що? Де? Коли?»

«What? Where? When?». Аудиторія розподіляється на дві команди, які по черзі сідають за стіл.

Гра проводиться за аналогією відомої телепередачі. Кожна команда отримує конверт із запитанням. Журі визначає правильність відповідей, підраховує кількість балів.

Одна з технологій, яка забезпечує особовоорієнтовне навчання, є «навчання у співробітництві». Науковці вважають, що це є однією з найбільш успішною альтернативою традиційним методам навчання.

Назвемо декілька форм, в яких здійснюється навчання у співробітництві:

- «Навчання в команді»,
- «Ажурна пилка»
- «Круглий стіл»

На сьогоднішній день поняття «круглий стіл» є назвою одного із способів організації обговорення деякого питання. Даний спосіб характеризується наступними особливостями: всі учасники круглого столу виступають в ролі пропонентів, тобто повинні висловлювати думку з приводу обговорюваного питання, а не з приводу думок інших учасників.

У пропонента два завдання: домогтися, щоб опоненти зрозуміли його і повірили; всі учасники обговорення рівноправні; ніхто не має права диктувати свою волю і рішення. Найчастіше круглий стіл грає швидше інформаційну роль, а не служить інструментом вироблення конкретних рішень.

– «Інтерв'ю» ( Термін «інтерв'ю» походить від англійського interview - бесіда. За змістом інтерв'ю діляться на групи:

документальні інтерв'ю;

інтерв'ю думок;

інтерв'ю «прес-конференція».

Суб'єктом інтерв'ю може виступати як лектор, так і учні, які підготували інформацію по заданій темі.

– «Мозковий штурм» (Гра, що розвиває критичне мислення).

–Технологія «Дерево рішень». Клас ділиться на 3 або 4 групи з однаковою кількістю учнів. Кожна група обговорює питання і робить записи на своєму «дереві» (великий аркуш паперу), потім групи міняються місцями і дописують на деревах сусідів свої ідеї, які не критикуючи і не виправляючи вже наявні на аркуші. Можна зміну груп провести по колу, можна зупинитися на певній кількості «радників». Група-господар переробляє доповнення, пропонує своє кінцеве рішення з даного питання, проводимо дискусію, іноді переростає в дебати сторін (особливо під час обговорення якихось спірних або суперечливих питань). Дерево рішень можна використовувати, обговорюючи плюси (одна група) і мінуси (друга група) якогось питання [38, с 29]

Не менш цікавим та захоплювальним є «метод шести капелюшків» (Six Thinking Hats). Ця система значно посилює результативність діяльності. Дана система мислення розділена на шість різновидів, з кожною з яких співвіднесена метафоричний капелюх певного кольору. На момент обговорення питання, кожен з учасників пропонує до нього відповідний капелюх і все повинні почати мислити в одному руслі. Конкретний капелюх допомагає забезпечити більш ефективну концентрацію в управлінні власних думок. Кожному кольору притаманні індивідуальні функції:

Білий капелюх: Детальна і необхідна інформація. Тільки факти. Яка ще необхідна інформація?

Жовтий капелюх: Символічне відображення оптимізму. Дослідження можливих успіхів і позитивних сторін. Пошук переваг. І відповідь на питання: Чому це спрацює?

Чорний капелюх: Застерігає і змушує думати критично. Вияв недоліків. Що може статися поганого або що піде не так? Обережність. (Не зловживайте

нею.)

Червоний капелюх: Почуття, ідеї та інтуїтивні прозріння. (І не намагайтеся їх пояснити.) Які почуття в мене виникають?

Зелений капелюх: Фокусування на творчості, альтернативних рішеннях, нові можливості та ідеї. Це можливість висловити нові трактування та концепції.

Синій капелюх: Керування розумовими процесами. Гарантія дотримання всіх шести капелюхів [23].

Під час цього прийому було виявлено, що скорочується час вирішення проблем більш ніж на 40% і підвищується ефективність результатів діяльності.

– Колоквіум ( Колоквіум - вид навчально-теоретичних занять, що представляє собою групове обговорення під керівництвом викладача досить широкого кола проблем (ситуацій). Одночасно це і форма контролю, різновид усного іспиту, масового (фронтального) опитування, що дозволяє викладачеві в порівняно ебольшой термін з'ясувати рівень знань, умінь студентів цілої академічної групи з даного розділу курсу. Колоквіум, як правило, проходить у формі дискусії, в ході якої навчаються надається можливість висловити свою точку зору на проблему, яка розглядається (ситуацію), вчитися обґрунтовувати і захищати її. Аргументуючи і відстоюючи свою думку, що навчаються в той же час демонструє, наскільки глибоко і усвідомлено вони засвоїли вивчений матеріал.

– Метод Пресс

Даний метод допомагає учням виробляти й формулювати аргументи, висловлювати думки з дискусійного питання у виразній та стислій формі, переконувати інших.

За правилами, роздаються матеріали, у яких зазначено чотири етапи методу Пресс:

Висловіть свою думку, поясніть, у чому полягає ваша точка зору (I think that, to my mind, according my experience, to my opinion);

Вкажіть причини появи Вашої думки, іншими словами на чому

ґрунтуються докази (the fact, the point is that);

Наведіть приклади, додаткові аргументи на підтримку вашої позиції, назвіть факти, на які Ви спираєтесь (for example, for instance);

Узагальніть свою думку (зробіть висновок, починаючи словами: (as a result, in the upshot, in the end, finally, in the long run, in the final analysis) [22, с 32].

–Кейс-метод».

Це колективна робота над певною ситуацією, що задає вчитель. Ситуацію учні повинні проаналізувати, як правило для вирішення цієї проблеми є декілька варіантів.

Даний метод найбільш цікавий тим, що здійснює практико-орієнтовне навчання іноземній мові та передбачає розвиток таких важливих навичок як читання, говоріння, аналіз тексту, запам'ятовування нових лексичних одиниць, спільного обговорення ситуацій та індивідуального формулювання висновків англійською мовою.

У вузькому значенні кейс-метод трактується як метод активного проблемно-ситуативного аналізу, оснований на навчанні шляхом вирішення конкретних завдань – ситуацій, тобто кейсів.

Доречним буде процитувати повне визначення даного терміну практично його творцями, тобто Гарвардською школою бізнесу, якій належить провідна роль у вдосконаленні та поширенні кейс-методу: «Метод навчання, за яким студенти та викладачі беруть участь у безпосередньому обговоренні ділових ситуацій та задач.

Ці кейси, зазвичай, підготовлені в письмовій формі та сформульовані, виходячи з досвіду реальних людей, що працюють у сфері підприємництва, читаються, вивчаються та обговорюються студентами. Вони є основою для проведення бесіди, дискусії в групі під керівництвом викладача.

Тому кейс-метод є одночасно і особливим видом навчального матеріалу, і особливим способом використання цього матеріалу в навчальному процесі» [22, с 35].

Етапи роботи учнів за методом кейсу:

- 1) введення у кейс (вчитель розповідає про проблему та відповідає на запитання);
- 2) аналіз ситуації (учні пропонують власні думки щодо вирішення ситуації у формі графіків, таблиць, схем тощо);
- 3) презентація (учні демонструють свій виступ, представляють аналіз кейсу, відповідають на запитання, відстоюють власну точку зору);
- 4) дискусія (пошук найкращого рішення кейсу);
- 5) підбиття підсумків( заключне слово вчителя).

Найпоширенішими є наступні типи кейсів: - кейс-випадок (короткий кейс, який описує окремий випадок; проводиться без підготовки вдома), - кейс-вправа (дає змогу застосувати на практиці здобуті навички, зазвичай це провести кількісний аналіз) - кейс-ситуація (вимагає аналізу кейсу, тобто ситуації, що потребує багато часу, глибокого та детального аналізу матеріалу, підготовки вдома).

Оскільки кейс-ситуація є класичним кейсом, розглянемо детальніше порядок роботи над ним:

1. Індивідуальна робота (30% часу), що включає ознайомлення із ситуацією, визначення проблеми, узагальнення та аналіз інформації.
2. Групова робота (50% часу ) включає уточнення проблем та їх ієрархію, формування варіантів рішення, оцінку їх переваг та недоліків.
3. Індивідуальна та групова робота (20% часу) передбачає обґрунтування можливості використання альтернативних рішень, а також підготовку звітів та презентації результату.

Метод проектів.

Проектна робота – це підхід, який має багато рівнів до вивчення іноземної мови, що включає основні види мовної діяльності, а саме: читання, говоріння, аудіювання та граматику.

Метод проектів розвиває активне самостійне мислення учнів і направляє їх на спільну дослідницьку роботу. Проектне навчання актуальне та є

захоплюючим тим, що навчає учнів співпраці, виховує такі етичні цінності, як взаємодопомогу й уміння співпереживати, формує творчі здібності й активізує студентів.

Проект може мати випробувальний, пошуковий, творчий (креативний), прогностичний, аналітичний та ігровий характер. За основу проекту взято особистісні заохочення та побажання учасників. Оскільки проект планується та реалізується учнем (або групою учнів) самостійно, цей метод забезпечує сприятливі умови для активізації їхньої відповідальності, формування партнерських стосунків між виконавцями проекту та викладачем.

Технології ситуативного моделювання – це спосіб побудови навчального процесу за допомогою включення студентів у гру, яка підпорядкована дидактичній меті (передусім, ігрове моделювання ситуацій і явищ, що є об'єктами вивчення).

При застосуванні технологій ситуативного моделювання – і це їхня принципова відмінність від традиційних технологій навчання – учасникам навчального процесу надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише означуваними правилами гри. Студенти найчастіше самі обирають власну роль у грі, висувають припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, беруть на себе відповідальність за обране рішення. У свою чергу, викладач в ігровій моделі виступає як:

- інструктор (знайомить з правилами гри, консультує під час її проведення);
- суддя-рефері (коригує хід гри, дає поради з розподілу ролей);
- тренер (дає підказки учням для пошуків шляхів гри);
- головуючий, модератор (організатор обговорення).

Як правило, ігрова модель навчання реалізується за чотири етапи:

1. орієнтація – введення учнів у тему гри, ознайомлення з її правилами, загальний огляд її перебігу;
2. підготовка до проведення гри – викладення сценарію гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв'язання проблеми;

3. основна частина – розгортання гри (як правило, в декілька етапів, з усіма властивими грі ознаками непередбачуваності розвитку подій, сюжетних поворотів, включення нових дійових осіб, тощо);
4. обговорення гри – аналіз і рефлексія, засвоєння на теоретичному рівні набутого досвіду.

Арсенал інтерактивних ігор доволі великий, але найбільш поширеними серед них є саме моделюючі ігри, які імітують, відтворюють реальні ситуації, події, типові (або цілком ймовірні) для досліджуваної сфери. Важливо, що моделювання – це не тільки цікава форма інтерактивного навчання, але і особливий пізнавальний процес, метод теоретичного та практично-опосередкованого пізнання, коли шляхом дослідження створеної моделі-замісника здобувається нова інформація про реальний предмет вивчення.

До технології ситуативного моделювання належать:

- імітації (імітаційні ігри);
- симуляції (симулятивні ігри);
- спрощене судове слухання;
- громадське слухання;
- драматизація (або «рольова гра», «розігрування ситуації за ролями», «інсценізація»).

До недоліків цієї групи технологій відносять:

- складність у підготовці: підготовка до моделювання ситуацій забирає на порядок більше часу, ніж їх безпосереднє програвання;
- спеціальна підготовка викладача, який мусить набути неабиякий досвід для моделювання ігрових ситуацій, контролю за їх перебігом, виконання тренерських і режисерських функцій;
- не завжди передбачуваний хід розвитку гри, у т.ч. і небезпека її виродження у псевдоігрові ситуації, коли розважальний зміст витісняє навчально-пізнавальний.

Використання технологій ситуативного моделювання – і це їх позитивні аспекти – перетворює заняття на нестандартне інтерактивне спілкування;

створює комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою індивідуальність, інтелектуальну спроможність; живить інтерес до навчання і пізнання.

Важливо і те, що студенти усвідомлюють усю розмаїтість конкретних життєвих ситуацій, які не мають універсальних рішень і потребують творчого підходу до проблеми, оперативного пошуку рішення, вміння працювати у складних умовах, взаємодіяти з великою кількістю людей.

Саме тому технології ситуативного моделювання, які відтворюють умови та динаміку реальної професійної ситуації і здатні виробити у студентів практичні навички, набувають все ширшого впровадження при викладанні професійно орієнтованих дисциплін.

Ігрові технології. Ці технології виступають як одна з сучасних поширених технологій навчання. Пізнавальні ігри (ділові, рольові, ситуативні) можуть моделювати життєві ситуації, міжособисті стосунки.. Вони можуть бути основним або допоміжним видом навчального процесу.

Поняття «гра» й «ігрова технологія» суттєво відрізняються. Трактують «ігрова технологія» складається з двох складників: гра й технологія. Чимало вчених (С. Гончаренко, М. Кларін, І. Лернер, П. Сікорський та ін.) стверджують що, технологія це набір дій, котрі оновлюють професійну активність педагога та учнів і гарантують кінцевий результат.

Підсумуючи , можемо стверджувати, що ігрова технологія – це спеціально побудована система чітких ефективних дій (ігор), спрямованих на формування, розвиток, розширення, узагальнення знань у процесі навчання.

До поняття ігрові педагогічні технології Г. Селевко включає широкую групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

Значення гри неможливо вичерпати й оцінити розважально-реактивними можливостями. У тому і полягає особливість , що, будучи розвагою, відпочинком, вона здібна перейти до навчального процесу, у творчість, до розумової діяльності. Здавна, гру як метод навчання, передачі досвіду старші



люди передавали молодшим.

Під час сучасного навчання, що спирається на активізацію та посилення навчальної діяльності, ігрова технологія притамана у наступних випадках:

- як самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу навчального предмета;
- як елемент більш загальної технології;
- як урок або його частини (введення, контроль);
- як технологія позакласної роботи.

Розвиваючий ефект при застосування ігрових технологій сягається за рахунок імпровізації, природного вияву вільних творчих сил студентів. У виховному значенні гра допомагає студентам подолати сумніви, сприяє самоствердженню, найповнішому виявленню своїх сил і можливостей. Під час гри можна швидко виявити особливості мислення та уяви, збудливість, активність, розвиваюча потреба в спілкуванні.

Захоплююча гра має усі шанси щоб підвищити рівень активності учня, він може вирішити більш важке завдання, ніж під час звичайного традиційного заняття. Але це не має на увазі, що усі уроки мають бути в ігровій формі. Гра – це лише один з методів, і вона дає блискучі результати тільки у поєднанні з іншими.

За наступними основними напрямками відбувається втілення ігрових прийомів і ситуацій :

- Учням повідомляється дидактична мета у формі гри;
- учбова діяльність підкоряється правилам гри;
- в якості її засобу використовується учбовий матеріал;
- навчальна діяльність містить елемент змагання, котре переводить дидактичне завдання в ігрове;
- вдале виконання дидактичного завдання зараховується з ігровим результатом.

Ігрова діяльність в процесі навчання виконує наступні функції:

Навчальна функція полягає в розвитку пам'яті, уваги, сприйняття

інформації, розвитку позанавчальних умінь і навичок.

Виховна функція полягає у вихованні такої якості як уважне, гуманне ставлення до партнера по грі; Учням вводяться фрази- кліше мовного етикету для імпровізації мовного спілкування один до одного на іноземній мові, що допомагає вихованню такої якості, як ввічливість.

Розважальна функція полягає в створенні сприятливої атмосфери на уроці, перетворення уроку в цікаве і незвичайна подія, захоплюючу пригоду, а прорив і в казковий світ.

Комунікативна функція полягає в створенні атмосфери іншомовного спілкування, об'єднання колективу учнів, встановлення нових емоційно-комунікативних відносин, заснованих на взаємодії іноземною мовою.

Релаксаційна функція-зняття емоційної напруги, викликаного навантаженням на нервову систему при інтенсивному навчанні іноземної мови.

Психологічна функція-полягає у формуванні навичок підготовки свого фізіологічного стану для більш ефективної діяльності.

Розвиваюча функція спрямована на гармонійний розвиток особистісних якостей для активізації резервних можливостей особистості.

Таким чином, гра може бути не тільки приємним проведенням часу, але і пануючою технологією освіти.

Існує кілька способів і прийомів навчання лексиці за допомогою графічних опор:

семантичні карти

Компонентний семантичний аналіз

Семантичні «решітки»

семантичні блоки

Ілюстративно-лексичні таблиці

Ілюстративно-графічні вправи

Семантичні карти сприяють здійсненню принципу інтеграції знань в процесі навчання іншомовної лексики. Так, знайомство з новою лексикою по

певній темі починається з повторення вже відомих слів. Учитель записує тему в центрі дошки, наприклад, Shopping і просить учнів згадати слова з даної теми і записати їх в зошит. Потім учитель записує всі запропоновані слова на дошці. Наступним кроком є класифікація запропонованих учнями слів. Учитель складає семантичну карту.

Таким чином, учитель здатний оцінити вже наявні знання учнів з даної теми. Виходячи з цього, він пропонує учням внести в карту нові лексичні одиниці. Одночасно з пред'явленням карти вчитель дає пояснення до даної карти.

До інтерактивних ігор із залученням мультимедійних технологій можемо віднести метод проектів «Presentations», демонстацію відео проектів «Videoprojects», проведення інтерактивних ігор «First Million», «The brain of the class», «Blinking frames» та інших. Використання мультимедійних технологій можливе для доповнення тренінгів та лекцій. Основною перевагою інтерактивного навчання є поєднання з традиційними методами.

Інтерактивність методів навчання англійської мови проявляється у синтезі вищезазначених технологій, у різноманітності форм проведення занять.

Залучення мультимедійних проектів в групових завданнях сприятиме дослідницькому пошуку та вирішення групою студентів значимої для них задачі з метою одержання реального результату.

Інтерактивні технології. Не менш вагомим та ефективним засобом інноваційного навчання є також використання мультимедійного комплексу у складі інтерактивної дошки, ноутбука й мультимедійного проектора. Така сукупність поєднує всі переваги сучасних комп'ютерних технологій і буде процес навчання більш ефективним та підіймає на якісно високий рівень.. Завдяки наочності й інтерактивності МК дозволяє залучити всю аудиторію до активної роботи [8, с. 95].

Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес організований таким чином, що практично всі учні виявляються залученими в

процес пізнання, вони мають можливість розуміти і рефлексувати з приводу того, що вони знають і думають.

Інтерактивні технології припускають:

діалогове спілкування

Придбання самостійно здобутого пережитого знання і вміння

Розвиток критичного мислення

Розвиток вміння вирішувати проблеми

Комплексне взаємодія ЗУН на рівні мислення, відтворення, сприйняття

Формування особистісних якостей учнів [9].

Інтерактивне навчання одночасно вирішує кілька завдань: розвиває комунікативні вміння і навички, допомагає встановленню емоційних контактів між учасниками процесу навчання, вирішує інформаційну задачу, оскільки забезпечує учнів необхідною інформацією, без якої неможливо реалізовувати спільну діяльність; розвиває загальні навчальні вміння і навички забезпечує виховне завдання, оскільки привчає працювати в команді.

Використання інтерактивної дошки на заняттях значно збільшує ефективність навчання студентів. Ключові напрямки застосування МК(мультимедійного комплексу):

- презентації, демонстрування та моделювання ситуацій;
- підвищення активності учнів на заняттях.

Прилучати студентів у навчальний процес, збільшувати мотивування навчання, стимулювати творчу активність й сприяти розвитку особистості, розширювати можливості подання навчальної інформації– усе це являється перевагою використання мультимедійного комплексу на заняттях з англійської мови. Також варто зауважити, що воно є найбільш ефективним і економним за часом, допомагає учням підготуватися до тестів, екзаменів.

До цікавих позакласних інтерактивних занять можна віднести екскурсії англійською мовою та зйомка відео репортажу. Для того щоб провести цей захід максимально цікаво та ефективно, необхідна детальна підготовка : розподіл позицій між учнями , схвалення маршрутного листа,

незалежний інформаційний пошук учнями та одобрення її викладачем, який виступає у ролі експерта.

Головною проблемою залучення інтерактивних занять визначають те, що учень часто не має власної думки, а якщо й має, то має боязкість висловлювати її відкрито, на всю аудиторію. Але постійне проведення інтерактивних занять сприяє значному покращенню комунікаційних навичок, в результаті чого зникають внутрішні обмеження студента. В процесі спілкування учні навчаються: спілкуванню з різними людьми, висловлювати альтернативні думки, приймати виважені рішення, приймати участь у обговоренні [9].

Для довершення різноманітних тренінгів та лекцій зазвичай використовують мультимедійні технології. Важливою прерогативою інтерактивного навчання є взаємодія з традиційними методами. Інтерактивність методів навчання англійської мови виявляється у синтезі вищеподаних технологій, у варіації форм проведення уроків.

У сьогоднішній день під час навчальної діяльності педагоги використовують як традиційні, так й інноваційні методи навчання.

На нашу думку, проблема полягає в тому, що потрібно не тільки використовувати традиційні методи навчання, а й просувати інноваційні. Вони є не менш дієві, а в інших випадках без них просто неможливо обійтися.

Для вирішення цієї проблеми, слід щоб традиційні та інноваційні методи були в постійному взаємозв'язку і доповнювали один одного.

В останні роки з'явилося безліч нових інноваційних методів в області навчання іноземним мовам. Основними є:

Community language learning / Counseling learning (Метод «громади», метод «радника»). Цей метод був створений американським психологом Ч. Курраном. Суть методу полягає у гуманістичному підході до навчання і психологічна теорія «радника», сутність якої полягає в тому, що люди потребують допомоги радника-психолога в будь-якому вигляді громадської діяльності людини, в тому числі в освіті. «Радник» покликаний надавати

допомогу, консультувати і всіляко підтримувати своїх «клієнтів» – учнів в процесі навчання.

Переклад з рідної мови на іноземну є основним прийомом під час навчання. Процес навчання має наступну структуру: учні стоять навколо столу обличчям один до одного, обговорюють тему бесіди, спілкуються іноземною мовою. Вчитель тільки спостерігає з боку і дає підказки еквіваленти на іноземній мові. Недоліком даного методу є відсутність програм і конкретного плану навчання, що перешкоджає широкому поширенню цього методу в загальноосвітній школі.

2. Суггестопедичний метод. Інтенсивний метод навчання іноземним мовам, розроблений і практично реалізований в 60-і рр. ХХ ст. в Болгарії вченим-психіатром Г. Лозановим. Відмінною рисою цього методу є розкриття резервів пам'яті за рахунок спеціально організованих занять, підвищення інтелектуальної активності учнів, використання навіювання і релаксації.

Лозанов видвігає основні засоби активізації резервних можливостей людини: авторитет (головну роль в процесі навчання відіграє особистість викладача); інфантилізації (в групі створюються сприятливі умови для навчання і засвоєння нового матеріалу, використовуються рольові ігри, музика); двоплановість (вчитель і навчаються використовують жести, міміку, щоб вплинути на співрозмовника, привернути до себе оточуючих); інтонація, ритм (текстовий матеріал подається учителем в певному ритмі в супроводі спеціально підібраної музики. Розслабленню і більш ефективному сприйняттю матеріалу повинні сприяти музика та ритм [14, с 5]).

3. The silent way (Метод тихого навчання). Автор методу –К. Гаттеню. Суть методу полягає в тому, що ініціатива на уроках іноземної мови виходить від учнів, а вчителю слід помовчати на уроках. Навчання в тиші, на противагу повторення і відтворення за вчителем, стає прийомом, який сприяє розумовій діяльності та зосередження учнів.

Для того, щоб використовувати цей метод, потрібно дотримуватися певних рамок, тому що цей метод передбачає високу вмотивованість та захопленість учнів, Що не завжди можливо в загальноосвітній середній школі. [1].

4. Total physical response (Метод опори на фізичні дії). Метод розроблений психологом Дж. Ашер і заснований на біхевіоризмі і гуманістичному напрямку в навчанні.

Цей метод розповсюджений при навчанні дошкільнят. Прихильники даного методу вважають, що при його застосуванні вчитель не стільки навчає, скільки показує використання мовного матеріалу, стимулює розумову діяльність учнів, і просто дозволяє їм вести себе вільно, що знімає стрес, пов'язаний з вивченням нової мови. Але все в основному це відноситься до дошкільнят і молодшим школярам. З іншими віковими групами використання цього підходу може бути трохи проблематично.

Підлітки часто соромляться, є страх розгубитися перед аудиторією, відмовляються виконувати команди. Для дорослих вивчення мови - це серйозний процес, і використання різних рухливих і ігрових елементів на занятті може бути недоречно [38, с 26-27].

5. Consciousness-raising approach (Свідомо-орієнтований метод). Цей метод базується на усвідомленні форми мовного явища - лексичного та граматичного – і спирається на дані контрастивної лінгвістики і індуктивном способі оволодіння мовою. Підхід розроблявся стосовно навчання граматиці: оволодіння граматичними навичками розглядалося як поступове усвідомлення форми. Даний підхід має схожість вже з існуючою у вітчизняній методиці свідомо-порівняльним, який вказує на те, що мислення на всіх мовах є однаковим, але мають розбіги лише форми його виразу, представлені в мовах різними лінгвістичними засобами [31, с 218].

6. Task based learning (Метод комунікативних завдань). Метод комунікативних завдань є вирішення цілої низки комунікативних завдань, пропонованих учителем.

Вирішуючи ці завдання, спілкуючись один з одним, учні виконують мовні дії, намагаючись знайти правильні шляхи вирішення поставленого комунікативного завдання. Завдяки цьому відбувається занурення в мовне середовище і учні починають спілкуватися іноземною мовою з практичною метою. Даний метод набуває найвищої ефективності при груповому навчанні.

Проте, необхідно зазначити, що даний метод знаходиться на стадії розробки, тому це свідчить про те, що можна вносити зміни і уточнення з метою удосконалення навчального процесу.

## **Висновки до розділу I**

Учень, його особистість, неповторний внутрішній світ на сьогоднішній день знаходяться у центрі уваги. Через те провідна ціль сучасного педагога – обрати методи та форми організації навчального процесу учнів, які найбільше підходять поставленій меті розвитку особистості. Інноваційні форми навчання сприяють організації та активізації навчальної діяльності школярів, підвищують результативність навчання, створюють сприятливий мікроклімат під час уроків англійської мови.

Беручи до уваги вищезазначений матеріал, можна зробити висновок, що використання інтерактивних форм та методів в реалізації особисто орієнтованого підходу та викладанні англійської мови припускають можливість практично збільшити кількість розмовної практики під час занять, є захопливими для учнів, допомагають краще опанувати інформацію та використати його на наступних заняттях, виконують дидактичні та різні розвивальні функції. Отже, педагог стає наставником самостійної учбово-пізнавальної та творчої діяльності учнів.

Не дивлячись на те, що існує ціла низка переваг, слід також пам'ятати про недоліки: при постійному застосуванні інтерактивних ігор сприймання стає автоматичним, втрачає творчу зацікавленість, тому варто варіювати ігри та чергувати інтерактивні методи навчання з традиційними.



Отже, на сьогоднішній день існує величезний вибір методик навчання іноземної мови. Кожен має як переваги, так і недоліки. Головне завдання викладача іноземної мови – зуміти вибрати відповідний метод для свого контингенту учнів.

Для вибору відповідного методу викладач повинен враховувати наступне:  
учень повинен відчувати себе комфортно і вільно, бути мотивований на вивчення і використання іноземної мови;

учень повинен виступати ініціатором, бути активним учасником навчального процесу;

учень повинен усвідомлювати, що вивчення іноземної мови в більшій мірі залежить від нього самого, від його інтересів;

викладачеві необхідно стимулювати мовні, когнітивні і творчі здібності учня;

повинні передбачатися різні форми роботи в класі (індивідуальна, групова), що стимулюють активність, самостійність і творчість учнів.

Але проблема полягає в тому, наскільки викладач іноземної мови готовий до використання інноваційних методів навчання. Готовність припускає достатній потенціал творчої напруженості. Пошуковий характер поведінки особистості в умовах високого ступеня невизначеності, можливість переосмислення власного досвіду, що представляє собою процес не тільки професійного, але й особистісного вдосконалення, заснованого на саморефлексії.

Проаналізувавши дослідження видатних педагогів, методистів та науковців, ми можемо зробити висновок, що використання новітніх методів та технологій навчання іноземній мові допомагають учням більше розмовляти іноземною мовою на уроках один з одним, є захоплюючими та цікавими, є допомогою у засвоєнні матеріалу та використанні його у подальших заняттях.

## **РОЗДІЛ II. МЕТОДИ МОЗКОВОГО ШТУРМУ ТА СИНЕКТИКИ ЯК НОВІТНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ**

### **2.1 Сутність методу мозкового штурму та сфери його застосування**

Під час процесу роботи над нашою дослідницькою роботою ми звернули увагу на величезну кількість методик прийняття рішень. На жаль, не представляється можливим привести всі методики в рамках нашої роботи. Але ми постаралися вивчити найбільш відомі та застосовані з них, які мають назву «мозковий штурм» або «атака думок».

Система навчання обов'язково повинна бути гнучкою та відповідати запитам сьогодення. XXI століття характеризується процесами глобалізації та інформатизації усіх сфер життєдіяльності. Кількість інформації, яку необхідно обробити та засвоїти, стрімко зростає.

Отже, система освіти повинна використовувати відповідні методи навчання, які б сприяли ефективному засвоєнню необхідної інформації. Одним із таких методів, на нашу думку, є метод «мозкового штурму».

Відмітимо, що проблемі вдосконалення організації та проведення мозкового штурму присвячено багато наукових праць: О. Аксьонової, Ю. Арутюнова, Г. Ковальчук, М. Фіцули, Г. Богомазова, А. Балаєва, Г.Щукіної.

Що викликало до життя метод мозкового штурму і всі його різновиди? В першу чергу - бажання перебороти стереотипи мислення. Саме на вирішення цієї задачі спрямовані всі відомі евристичні методики. У певний

момент стає ясно, що типові рішення не працюють, необхідні нові шляхи, необхідна творчість. Але біда в тому, що і творча діяльність часто здійснюється за стереотипними, шаблонними схемами. Як правило, всі шаблонні ідеї лежать на поверхні свідомості, вони завжди під рукою, так як потрібні в повсякденному житті найчастіше. Відомий досвід з «швидкими аналогіями»: «Фрукт? - Яблуко! Поет? - Пушкін!». Як правило, на самому початку процесу учасники штурму, активно видають саме шаблонні ідеї. Одне з завдань мозкового штурму - як можна швидше зняти «пласт стереотипів», дати людям можливість висловити їх [1].

Розглянемо історію виникнення методу мозкового штурму.

Під час Другої світової війни Алекс Осборн служив офіцером в англійському флоті. Однією з головних проблем були німецькі торпеди, через які гинуло багато кораблів. Питання, як захистити судно від цієї загрози, здавався нерозв'язним, поки Осборн не використав древній метод вікінгів. Він зібрав команду на палубі і запропонував всім, починаючи з юнги, сформулювати свої варіанти вирішення проблеми. Серед безлічі конструктивних і не дуже пропозицій одне здалося Осборну цікавим. Матрос, мабуть, жартома запропонував всій команді вишикуватися з того боку палуби, де очікується торпеда, і дружно подути на неї, тим самим відганяючи її від борта. Бред? На перший погляд, так. Однак через деякий час Осборн запатентував свій винахід: додатковий гвинт, який встановлювався так, щоб гнати хвилю вздовж борту корабля, тим самим змушуючи торпеди відхилитися від курсу [1].

Цей досвід пошуку творчого рішення так надихнув А. Осборна, що після закінчення війни він зайнявся дослідженням психології творчості. А метод колективного пошуку рішень, названий їм брейнсторминг (brainstorming мозкова атака), він описав у книзі «Кероване уяву», яка була опублікована в 1953 році [1].

Розглянемо основні принципи, які мають безпосереднє відношення до процесу прийняття рішень, його етапах, переваги і недоліки, а також на

застосуванні методу в конкретних випадків.

«Метод мозкового штурму передбачає отримання рішення як продукту колективної творчості фахівців у процесі обговорення, що відбувається за певними умовами, і подальшого поглибленого аналізу його результатів». Його сутність сягає в тому, що під час прийняття колективного рішення будуть вирішуватися два основних завдання:

- Генерування нових ідей щодо можливих варіантів розвитку процесу;
- Аналіз і оцінка висунутих ідей [9].

Метод мозкового штурму ґрунтується на психологічних і педагогічних закономірностях колективної діяльності.

В умовах мозкового штурму засобом, що дозволяє прибрати так звані бар'єри, виступає дискусія, яка допомагає вивільнити творчу енергію і, включивши людей в інтерактивну комунікацію, долучити їх до активного пошуку рішень поставленої проблеми. Мозковий штурм є, по суті, найбільш вільною і необмеженою формою дискусії. Головна функція даної технології – забезпечення процесу генерування ідей, без їх критичного аналізу та обговорення учасниками [15, с 101].

Основні етапи проведення колективного обговорення методом «мозкового штурму»:

*Таблиця 2.1*

	Етап	опис
1	Формулювання проблеми	Найголовніше для обговорення – чітко сформулювати проблему, бо неправильне її визначення може призвести до неякісних результатів та нерозуміння групою. Обговорення основної мети з учасниками групи також є дуже важливим, бо якщо керівник-ведучий групи знає ту ідею, з приводу якої буде

		обговорення, це не означає, що інші будуть ознайомлені з нею
2	Розминка	У цей час потрібно активізувати роботу головного мозку шляхом вирішення незначних задач або невеликих дебат з певного приводу. Також цей етап допоможе учасникам розслабитись та перестати боятись висловлювати думки перед групою
3	Основна частина	Робоча сесія, тобто «штурм» проблеми. Знову потрібно нагадати проблему, правила проведення та безпосередньо почати обговорення. Важливо утриматись від будь-яких оцінок, навіть від невербального оцінювання. Тому, хто буде виступати, потрібно пам'ятати про те, що треба чітко сформулювати свою пропозицію, трохи описати її та зробити невеликий підсумок своїх пропозицій
4	Експертиза	Оцінювання всіх зібраних ідей, аналіз та відбір найкращих з них
5	Підбиття підсумків	Цей етап включає загальне обговорення результатів роботи групи, осмислення найкращих ідей, обґрунтування їх та публічний захист, якщо це потрібно. Обов'язково потрібно прийняти загальне групове рішення, яке шляхом певних

		компромісів буде підходити до більшості факторів проблеми колективу
--	--	---

Іноді трапляється, що після проведення «мозкового штурму» в учасників обговорення можуть виникати реально цікаві та захоплюючі ідеї, можна його провести знову через декілька днів, фіксуючи нові думки.

«Мозковий штурм» є креативним методом вирішення проблем, він може стимулювати активність та інтуїтивне мислення учасників під час пошуку та генерації ідей, дій, шляхів вирішення проблем та пропозицій, сприяє інтегруванню накопиченої інформації та значно підвищує якість та ефективність роботи колективу і прийнятих колективних рішень [7, с 57].

Важливими є визначення критеріїв оцінювання роботи групи, які допомогли при аналізі результатів після проведення колективного обговорення методом «мозкового штурму», запропоновані у праці С.Б. Телемухи [ 51, с 169].

Подамо інформацію у табл. 2.2

*Таблиця 2.2*

	Фактор	Опис
1	Кількість ідей	Вважається результативним, коли група впродовж обговорення «мозковим штурмом» знаходить до ста різних ідей, які не повторюються впродовж наради
2	Дотримання правил, активність	Важливо пам'ятати, що при колективному обговоренні проблеми цим методом не можна оцінювати та обговорювати запропоновані ідеї, потрібно дотримуватись певного

		регламенту проведення наради «мозковим штурмом». Участь кожного важлива. Чим більша кількість різних ідей, тим краще для наради
3	Відбір потрібного	Необхідним чинником, який приведе до отримання якісного результату, є аналіз та просіювання всіх ідей, серед яких потрібно обрати найвірогідніші, найекономічніші та найреальніші

Метод мозкового штурму дуже різноманітний, значну частку різновидів можна застосовувати на ділових нарадах для вирішення професійних завдань. До них відносяться: зворотний, тінювий і комбінований мозкові штурми, брейнрайтінг, індивідуальний мозковий штурм, мозковий штурм на дошці, мозковий штурм в стилі «Соло», візуальний мозковий штурм, мозковий штурм по-японськи.

Розглянемо характеристики перерахованих технологій.

#### 1) Зворотний мозковий штурм

Його переважно застосовувати при створенні нового поліпшеного зразка, нової послуги або розробки нової ідеї, коли вирішуються дві творчі завдання:

— Виявлення в існуючих виробках, послугах, ідеях максимального числа недоліків;

— Максимальне усунення цих недоліків у знову розробляється виріб або послугу.

«Мета методу зворотного мозкового штурму полягає в складанні найбільш повного списку недоліків розглянутого об'єкта або ідеї, на які обрушується нічим не обмежена критика» [15, с 99].

В результаті даного підвиду мозкового штурму можна виявити

вичерпний список вад, недоліків та проблем, що можуть виникнути у цього об'єкта. Також можна на майбутнє зробити прогноз труднощів експлуатації, для того щоб забезпечити більш тривалу конкурентоспроможність об'єктів.

## 2) Тіньовий мозковий штурм

Далеко не кожна людина може займатися творчою діяльністю в присутності і при активному втручанні сторонніх осіб. У зв'язку з цим при проведенні мозкового штурму на діловій нараді буває доцільно для частини генераторів ідей забезпечити умови одночасної присутності і відсутності. Дозволити ці протиріччя можливо за допомогою тіньового мозкового штурму.

Зазвичай випробування проводиться двома підгрупами генераторів ідей. З одного боку – власне генератори – пропонують думки вголос дотримуючись умов критики. Інша підгрупа – тіньова – стежить за роботою генераторів, але не приймає в обговоренні безпосередньої участі.

Кожен її учасник робить записи своїх ідей, котрі виникають під впливом дискусії, проведеної активною підгрупою. Перелік висунутих генераторами ідей і повідомлення про узгоджені рішення, запропонованих усіма учасниками тіньової підгрупи, передаються після завершення сеансу в групу експертів, в завдання яких входить не тільки оцінка ідей, але і їх розвиток, комбінування, тобто креативність в данній групі переходить в нову фазу [57]

## 3) Комбінований мозковий штурм

Вищеописані методи прямого (або тіньового) і зворотного мозкового штурму можуть бути спільно використані в різних комбінаціях.

Подвійний прямий мозковий штурм полягає в тому, що після проведення прямого мозкового штурму робиться перерва протягом 2-3 днів, після чого він повторюється ще раз. Під час перерви у беруть участь в діловій нараді фахівців включається в роботу потужний апарат рішення творчих завдань - підсвідомість людини, що синтезує несподівані фундаментальні ідеї.

Зворотно-прямий мозковий штурм, як правило, використовується для прогнозу розвитку мозкового штурму. Спочатку за допомогою зворотного



мозкового штурму виявляють всі недоліки і слабкі погано опрацьовані або недостатньо обґрунтовані боку існуючого об'єкта, ідеї і виділяють серед них головні. Потім проводять зворотний мозковий штурм з метою усунення виявлених головних недоліків і розробляють проект принципово нового рішення. З метою збільшення часу для прогнозування цей цикл варто повторити [57].

#### 4) Брейнрайтінг

Ця методика заснована на техніці мозкової атаки, але учасники групи висловлюють свої пропозиції не вголос, а в письмовій формі. Вони пишуть свої ідеї на листках паперу і потім обмінюються ними один з одним. Ідея сусіда стає стимулом для нової ідеї, яка вноситься в отриманий листок. Група обмінюється листками з протягом 15 хвилин [57].

#### 5) Індивідуальний мозковий штурм

Даний метод, по-суті, не відрізняється від методу колективного мозкового штурму і проводиться за тими ж правилами. Єдина відмінність – сеанс проводиться одним фахівцем. Він сам генерує ідеї, сам їх реєструє, часто сам робить оцінку своїх ідей. Тривалість сеансу не повинна перевищувати 3-10 хв. Усі виниклі ідеї обов'язково фіксуються на папері. До їх оцінці автору слід приступити не відразу, а через деякий час, наприклад через тиждень.

Щоб максимально успішно застосовувати цей метод та для отримання ефективності варто задавати самому собі запитання з усіма можливими альтернативними відповідями [57].

#### 6) Мозковий штурм на дошці

У спеціальному приміщенні, де проводиться ділову нараду, необхідно повісити на стіну спеціальну дошку, щоб співробітники розміщували на ній листки із записами тих творчих ідей, які прийдуть їм в голову протягом робочого дня. Цю дошку слід повісити на самому видному місці. У центрі її повинна бути написана – великими яскравими (різнокольоровими) буквами – вимагає дозволу проблема [57].

#### 7) Мозковий штурм в стилі «соло»

Цією технологією можна користуватися як при колективній роботі, так і індивідуальної. Якщо хтось із фахівців хоче скористатися технікою мозкової атаки самостійно, то краще створити для своїх ідей спеціальну картотеку. Занесення в картотеку заслуговують абсолютно всі ідеї – вдалі, не надто вдалі, а то і зовсім здаються абсурдними або порожніми. Потім необхідно розсортувати всі свої ідеї, щось додати, убрати, удосконалити та підвести підсумки, обравши ті думки, які будуть найкраще сприяти досягненню поставленої мети, або вирішення проблеми [57].

#### 8) Візуальний мозковий штурм

Як правило, ідеї з'являються швидко, одна за одною, і замальовка зроблена в момент народження ідеї дозволить не тільки зафіксувати вдалу думку, але й не втратити темп у процесі роздуми [57].

Основні принципи візуальної мозкової атаки:

- Швидкість і гнучкість мислення
- Відсутність передчасної критики
- Швидка реакція

#### 9) Мозковий штурм по-японськи

Існує також японська (кільцева) система прийняття рішень – «кінгісё», суть якої полягає в тому, що на розгляд готується проект нововведення. Він передається для обговорення особам за списком, складеним керівником. Кожен повинен розглянути запропоноване рішення і дати свої зауваження в письмовому вигляді. Після цього проводиться нарада. За правилами, на цю нараду з'являються ті фахівці, чия думка керівнику не зовсім ясно. Експерти вибирають своє рішення відповідно за індивідуальними перевагами. І якщо вони не збігаються, то виникає вектор переваг, який визначають за допомогою одного з таких принципів:

а) більшості голосів – вибирається рішення, що має найбільше число прихильників

б) диктатора – за основу береться думка однієї особи. Цей принцип характерний для військових організацій, а так само для прийняття рішень в

надзвичайних обставинах;

в) принцип Курно використовується в тому випадку, коли коаліцій немає, тобто пропонується число рішень, рівне числу експертів.

г) принцип Пяreto використовується при прийнятті рішень, коли всі експерти утворюють єдине ціле, одну коаліцію.

д) принцип Еджворта використовується в тому випадку, якщо група складається з декількох коаліцій, кожній з яких не вигідно відмінити своє рішення [33, с 179].

Розглянемо головні помилки, які заважають генерувати кращі ідеї.

1) Проведення наради і мозкового штурму в один і той самий час

Мозковий штурм не є нарада. Часто, в компаніях ці два поняття плутають. Колектив збирається за обговоренням поточних справ, а після оголошення керівника: «А тепер я чекаю на нові ідеї!» усі починають пропонувати рішення в форматі бесіди. Брейнштурмінг – це не просто зібрання, а особлива техніка, відноситься до якої потрібно з усією серйозністю.

2) Висловлення ідей по черзі

Помилка в тому, що дуже часто припускають, що процес мозкового штурму повинен бути чітко регламентований. Керівник називає ім'я співробітника і той, як у шкільні роки, піднімається і говорить свої ідеї. Це не має нічого спільного з брейнштурмінгом, тому що його суть – звільнити свідомість від меж, і видати кращу ідею. Справжній штурм більше схожий на хаос, де всі безладно викрикують ідеї, перебиваючи один одного. Коли варіанти починають звучати зовсім безглуздо, а учасники все більше відходять від стандартів — тут і відбувається той самий мозковий штурм.

3) Мозковий штурм одним помахом

Припустимо, що брейнштурмінг – це тренування. Для того, щоб почати правильно тренуватися, потрібно «розігрітися». Погодьтеся, не буває такого, що ви приходите в спортзал, а ваш тренер відразу ж дає вам у руки штангу [1].

На мозковий штурм учасники приходять у різному стані і настрої. Просити їх генерувати геніальні думки одним помахом – це просто злочин проти хороших ідей. На старті брейнштурмінга варто зняти напругу, відійти від відносин типу начальник-підлеглий, створити невимушену атмосферу, а вже потім, починаючи говорити на сторонні теми, переходити до суті.

#### 4) Брейнштурмінг без модератора [1].

Таке творче зібрання обов'язково потрібно направляти в потрібне русло. Учасники можуть «видихатися» в процесі обговорення, і в колективі обов'язково повинна бути людина, яка заново запускає цей механізм і направляє його. Також мозковий штурм потрібно вміти акуратно завершити. Оскільки через кілька годин фахівці зазвичай швидко втомлюються, їх старання вже не приносять потрібний результат. Аби не травмувати їх психіку і не затягувати процес, модератор повинен вчасно все закінчити.

#### 5) Ідеї записуються тільки на дошку

Записувати ідеї, а не просто обговорювати – правильне рішення. Але робити це потрібно різними способами. Коли ідеї почнуть вигукувати одночасно десять людей, записати їх все буде практично неможливо. Для таких зборів можна використовувати диктофон або відеокамеру.

#### б) Творчість не аналізують

Найбільше значення щодо використання методу мозкового штурму має не тільки правильно організувати процес, а ще й зробити аналіз щодо результату. Успішні ідеї слід не тільки висловлювати, а й проаналізувати, дати оцінку та допрацювати.

За історію існування «мозкового штурму» проводилось безліч експериментів, які неодноразово підтверджували ефективність методу. Наприклад, при порівнянні якості думок, представлених кожним з учасників групи, які працювали за допомогою цього способу, та людей, які працювали індивідуально, було виявлено, що більша кількість унікальних та в перспективі інноваційних ідей були представлені саме учасниками «мозкового штурму».

Відомо, що останнім часом широкого використання набув «електронний мозковий штурм», який, на відміну від звичайного, передбачає використання ІТ. Він дозволяє майже повністю позбавити учасників оцінювання роботи. Також це приводить до більших результатів, бо через регламентованість виступів учасники можуть змінити свої думки, злякатись різноманіття думок, занадто перейматись враженнями інших від свого виступу. При цьому вивільнюється більша кількість ідей, що не може не сприяти продуктивному обговоренню.

Кожен фахівець повинен вміти синтезувати нові оригінальні підходи до вирішення проблем, які виникають у процесі роботи. Для цього необхідно знати існуючі методи та шляхи розвитку творчого мислення, які неодмінно сприятимуть виробленню унікальних ідей.

Теоретичні та практичні знання з «мозкового штурму» приведуть до ефективнішої роботи кожного, хто буде застосовувати цей метод.

Отже, підсумовуючи, можна сказати, що метод «мозкового штурму» є досить ефективним та заслуговує на особливе місце серед методів навчання.

Даний метод може бути застосований в будь-якій області знань.

При цьому вікових обмежень немає. «Мозковий штурм» активно застосовується провідними компаніями в Україні та світі, особливо у сферах ІТ-технологій та реклами, тому практичне ознайомлення студентів з основами роботи за цим методом поліпшить їх конкурентоздатність не тільки на українському, але і на міжнародному ринку праці.

## **2.1 Сутність методу синектики та сфери його застосування**

Проблемам дослідження синектичного методу як інноваційного підходу до пошуку нових ідей у стратегічному та тактичному плануванні присвячені праці відомих зарубіжних і вітчизняних науковців, серед яких: О. Бардадим [],

В. Беспалько [3], О. Долгопол [9], Х. Гарднер, В. Гордон [5], І. Зимняя [11], А. Кудрявцев [18], Г. Назарова [28], Т. Нікуліна [29], В. Прищепенко [42], В. Сластенин [49], Ч. Филлипс [52], Д. Цезерани [54], М. Шевчук [56], О. Ястремська [58] та інші.

Метод синектики – це спеціальна методика дослідження, що дає змогу згенерувати альтернативні ідеї, при цьому використовуючи асоціативне мислення і пошук аналогій.

Метод синектики з'явився на початку 50-х років минулого століття завдяки тому, що Дж. Гордона працював багато років над вдосконаленням методу мозкового штурму. Працювати в цьому напрямку він почав у 1944 р., аналізуючи процес одного винахідницького гуртку, що вирізнявся високою продуктивністю, а потім (у 1952–1959 рр.) висунув власну методику

Першу групу синектиків, що була організована в США Дж. Гордоном у 1952 р., складали люди різної кваліфікації та освіти: архітектор, інженер, біолог, дизайнер. У 1960 р. В. Дж. Гордон заснував фірму «Синектікс інкорпорейтед», що займається набіром на навчання групи фахівців із різних фірм і посилає в них своїх співробітників щоб прийняти участь для вирішення технічних, організаційних та інших проблем. Із 1965 р. президентом фірми стає Дж. М. Прінс, який додав чимало вдосконалень до методики. Неочіковано для усіх ця група зробила багато винаходів [8].

До системних компонентів синектики відносяться:

I. Предметний – рішення структурно-функціональної проблематики, реалізація проектів.

II. Комунікативно-керівний – формування та прояв головних і другорядних способів діяльності учасників.

III. Рефлексивно-творчий – набуття індивідуального та колективного досвіду творчої інноваційно-мисленнєвої діяльності, здійснення функцій стратегічного управління [18, с 3].

До характерних особливостей методу можна віднести:

1) вихід за рамки вузькопрофільних можливостей шляхом залучення до

вирішення проблеми спеціалістів з різних галузей (група синектики);

2) розширення поля дій, вироблення нових підходів до вирішення проблеми через зіткнення несподіваних думок, незвичайних аналогій (прямих, суб'єктивних, символічних, фантастичних), які розвивають мислення;

3) підвищення медитації особистості, що дозволяє гранично зосередитися на об'єкті, створюючи оптимальні умови для активізації інтуїтивного процесу [22, с 76].

Застосування даного методу у навчально-виховному процесі дає змогу озброїти учнів спеціальними творчими прийомами, що спонукають генерувати оригінальні ідеї, знаходити нові підходи розв'язання проблем, продукувати нестандартні рішення.

Оскільки в інноваційній діяльності головну роль має інноваційна ідея, «новаторів» у синектичному колективі найбільш доцільно класифікувати згідно з сімома видами інтелекту, які описав Х. Гарднер [62, с 228]:

1) лінгвістичний інтелект, заснований на чутливості до глибини сутності слів і наявності високої вербальної пам'яті;

2) логічно-математичний інтелект – здатність досліджувати категорії, взаємовідносини і структури шляхом маніпулювання об'єктами, символами, поняттями;

3) просторовий інтелект – здатність сприймати і створювати зорово-просторові композиції, маніпулювати об'єктами в розумі;

4) тілесно-кінестетичний інтелект – здатність використовувати рухові навички у спорті, виконавському мистецтві, в ручній праці;

5) музичний інтелект – здатність виконувати, складати і сприймати емоційно музику;

6) інтраперсональний інтелект – здатність розуміти і пізнавати власні почуття;

7) інтерперсональний інтелект – здатність помічати і розрізняти темперамент оточуючих, мотиви і наміри інших людей.

Розглянемо основні прийоми синектики:

1. Гра з дефініціями, значеннями, поняттями (Book Title) – це означення проблеми за допомогою узагальненого слова або висловлювання [61, с. 123].

2. Гра із запереченнями закону, поняття, дій (Force Fit Get Fired) – це спроба втілити в дійсність ситуацію з порушеннями, доведення до абсурду [61, с. 98].

3. Гра з аналогією, метафорою (Personal Analogy) – це діяльність з перетворення знайомого на незнайоме і навпаки, а також персоніфікація асоціацій [18 с. 2].

Експериментування з метафорою – один з найпродуктивніших механізмів, коли потрібно знайоме зробити незнайомим, а незнайоме – знайомим. Сюди також відносять і механізми персоніфікації. При цьому необхідно відповісти на питанням: «Як би себе почувала та чи інша річ, якби вона була людиною і яким чином реагувала? Як би я себе почував, якби був цією річчю (процесом)?». Головною особливістю методу синектики є використання порівнянь і аналогій. У процесі використання синектики можливо застосовувати чотири типи аналогій [5, с. 113].

Суть методу синектики полягає в тому, щоб зробити невідоме відомим, а звичне – чужим, тобто перетворити невідоме у відоме означає вивчити проблему і звикти до неї, після цього проробляється зворотна дія – звичне робиться чужим.

Пряма аналогія – це порівняння досліджуваних фактів зі схожими фактами з інших областей науки або практики. Найбільш поширеними є порівняння господарських організацій як соціально-економічних систем з системами іншого роду: біологічними (фірма як рослина), технічними (бізнес-процеси як керуючі імпульси і рух машини) і т.п. Очевидно, що для реалізації цього оператора синектики потрібні студенти, які мають різнобічні знання і схильні до системного аналізу проблем і об'єктів [56, с 111].

Особиста (суб'єктивна) аналогія дозволяє уявити себе тим предметом (частиною предмета) або явищем, про яке йде мова в задачі. Особиста аналогія вимагає від студента яскравого уяви і здібностей до наслідування, порівнянних



з артистичними. Основне завдання суб'єктивної аналогії – дозволити розглядати такі аспекти досліджуваної проблеми, які в силу інерційності мислення не можуть бути виявлені за допомогою звичайних роздумів [56, с 112].

Іншими словами, учню необхідно знайти свій індивідуальний образ і вжитися в нього, представивши себе часткою розглянутої проблеми. При цьому образи і аналогії можуть будь-якими, в тому числі такими, які на перший погляд здаються безглуздими або смішними. Найголовніше завдання, щоб учасник зміг промовити все те, що майже неможливо висловити, при цьому використовуючи логічні висновки і раціональні міркування за допомогою цієї аналогії.

Символічна аналогія полягає в виявленні парадоксів і протиріч в звичних і зрозумілих фактах. Символічна аналогія ще має назву оператор позитивного скептицизму. Вона полягає в виявленні парадоксів і протиріч в звичних і зрозумілих фактах. Застосовуючи символічну аналогію, учасник повинен спочатку розпізнати основне якість досліджуваного явища або проблеми, виявити протилежне йому якість, а потім спробувати визначити їх поєднання. Іншими словами, слід однією компактною фразою виразити зв'язок між несумісними поняттями, що найбільш ёмко характеризують аналізоване явище або об'єкт. [ 56, с 114].

Образна аналогія – це уявна заміна досліджуваного явища або об'єкта певним чином, зручним для подальшого порівняння з іншим чином, прийнятим за еталон або стандарт. Завданням образної аналогії є уявна заміна досліджуваного явища або об'єкта певним чином, зручним для подальшого порівняння з іншим чином, прийнятим за еталон або стандарт. Таке порівняння покликане допомогти виявити приховані можливості і визначити шляхи вирішення проблеми. Величезну роль при формуванні образної аналогії грають уяву студента, його вміння помічати емоційно-художнє схожість різних явищ і предметів. [ 56, с 113].

Фантастична аналогія – це символічний опис бажаного майбутнього або

нереальних ситуацій, в яких відсутні об'єктивні закони і явища, що перешкоджають прийняттю бажаного рішення в реальному світі. При висловленні фантастичних аналогій основний упор робиться на символічне опис бажаного майбутнього або нереальних ситуацій, в яких відсутні об'єктивні закони і явища, що перешкоджають прийняттю бажаного рішення в реальному світі [ 56, с 114].

Синектика в перекладі з грецької означає «поєднання різнорідних елементів», навіть не сумісних, у процесі постановки і вирішення інноваційних завдань [59]. Зазвичай працівники, учні та студенти , які беруть участь у роботі синектичних груп, стикаються із низкою бар'єрів, які знаходяться у площині раціональності підходів до проблемного питання, пошуку рішень занадто серйозним, рамковим та солідним відношенням до питання.

Розширення рамок свідомості та творчого бачення, нетрадиційних аналогій та асоціацій у процесі пошуку відповідей-усе це необхідне для ефективного застосування методу синектики .Для того, щоб отримати високоякісний результат, необхідно обов'язково дотримуватися наступних умов:

- 1) неприпустимо обмовляти , як недоліки, так і переваги учасників;
- 2) Інші учасники синектичної групи періодично повинні вживатися у роль ведучого;
- 3) якщо учасник відчув перші ознаки втоми, то він має можливість без пояснень завершити роботу ;
- 4) спеціальна підготовка потребується для всіх учасників .

Послідовність дій за методом синектики повинна містити наступні етапи: ретельний добір учасників; пошук рішень на запит клієнта та ознайомлення з результатами.

Що стосується першого етапу, слід зібрати групу з кваліфікованих фахівців, в оптимальний склад якої мають налічувати у середньому від п'яти до семи людей. Організація формування групи синекторів містить у собі три

фази: відбір учасників, навчання та практична робота. На основі тестування відбувається відбір учасників-експертів синектичної групи, необхідно звернути увагу на наявність різнобічних знань, загальну ерудицію, достатній рівень освіти, творчість та відкритість до нового і нестандартного, досвід експериментальної діяльності.

Також під час формування доречно звертати увагу на психологічну сумісність та одночасно багатогранність групи, яка формується. З метою формування результативної синектичної групи доречно звертати увагу на рекомендації щодо вікових обмежень. Бажано, щоб вік фахівців знаходився в межах від двадцяти п'яти до сорока років.

Другий етап підготовки синектиків – це навчання у спеціалізованих центрах, тривалістю до одного року, після всі учасники повинні пройти стажування в компаніях, вирішуючи теоретичні і реальні завдання.

Завершальна фаза – впровадження групи в реальне середовище.

Етапи синектичного процесу:

*Таблиця 2.3*

Назва етапу	Сутність
Постановка завдання, опис існуючої проблеми	Особливість цього етапу полягає в тому, що ніхто (крім керівника-синектора) з учасників синектичного колективу не посвячується в конкретні умови завдання і необхідний результат. Такий початок є необхідним, оскільки раннє визначення завдання не дозволить інноваторам відійти від звичного ходу думок і не дасть змогу абстрагуватись. Тому на першому етапі проблему (явище чи об'єкт) доцільно представити у загальному вигляді
Перетворення незнайомого на знайоме	Проблема поділяється на декілька

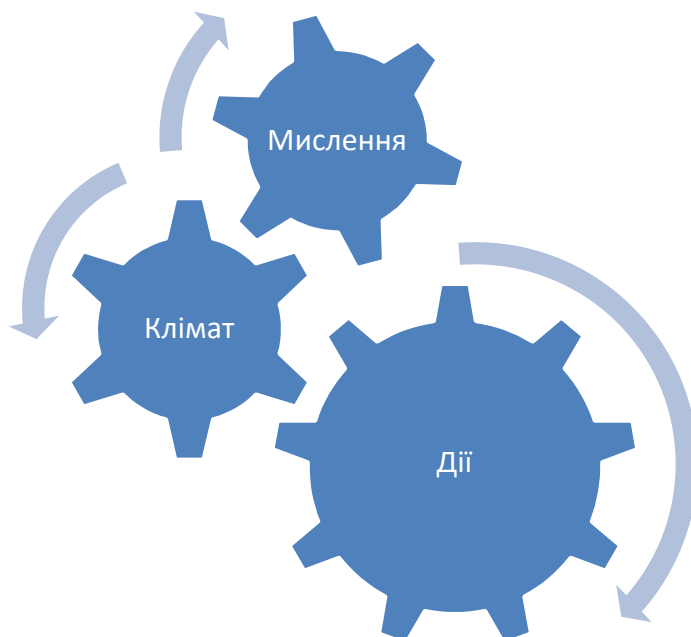
	<p>частин і з незнайомої перетворюється на ряд більш простих завдань, що дозволяє відкривати раніше незнайомі деталі</p>
Інформаційний обмін	<p>Здійснюється інформаційний обмін між членами синектичного колективу, що дозволяє обмірковувати завдання й систематизувати інформацію за проблемою з урахуванням результатів попереднього етапу</p>
Безпосередньо творчий процес	<p>Поглиблення знань щодо викладеної проблеми з використанням метафор, дефініцій, заперечень. Цей етап передбачає активізацію творчого мислення з використанням всіх видів аналогій</p>
Об'єднання аналогій з проблемою	<p>Пошук можливостей перенесення знайдених найбільш вдалих аналогій і образів та формування пропозицій для вирішення поставленого завдання. Проблема звільняється від своєї старої жорсткої форми. За допомогою сукупної точки зору усіх учасників синектичної групи формується ідея</p>
Формування рішення і його практичне впровадження	<p>Прийняття остаточного рішення і проведення науково-дослідних робіт. Важливим елементом етапу є критична перевірка ідей експертами та доведення її до практичного впровадження</p>

За представленою у таблиці 2.3 інформацією можна дійти висновку, що раціональність інноваційної ідеї властива синектичному процесу тільки на завершальному етапі.

Ключовою ланкою процесу синектики є особа, яка виконує головну роль у здійсненні цієї діяльності та доведенні її до логічного завершення – синектора, який повинен мати такі характеристики та компетентності:

- організаторські та якості лідера (переважно лідер експертного типу);
- розвинена фантазія;
- широкий світогляд;
- індивідуальний підхід до кожного учаснику колективу, з урахуванням їх психотипів;
- здатність впливати на оточуючих;
- знання в різних сферах діяльності щодо спрямованості функціонування підприємства;
- вміння абстрагуватись від логічного сприйняття;
- нестереотипізованість сприйняття нової інформації;
- балансування між раціональністю та ірраціональністю.

Підхід синектики базується на трьох складових – клімат, мислення та дії, які утворюють синергетичний ефект (таблиця 2.4). Насамперед, це необхідність створення та підтримки сприятливого та доброзичливого клімату, який характеризується тим, як консультантів взаємодіють з іншими, дають і отримують ідеї, а також створюють атмосферу довіри в середовищі для генерування інноваційних ідей, які будуть запропоновані. Мислення вимагає наближення меж генерованих ідей до меж практичності, яка буде перспективною та доцільною. Сукупність дій, які спрямовані процес вирішення творчих консалтингових завдань.



Складова «Дії» містить такі підсистеми: візія та стратегія, розуміння процесу, стратегічне бачення, розуміння доцільності, розуміння доцільності вирішення проблем, колаборація та пошук креативу, план дій для досягнення результатів.

Складова «Клімат» концентрується на питаннях як думати та реагувати на зовнішні фактори, стиль поведінки щодо один одного, себе й ідей, ролі та відповідальності, довіри, різноманітності думок.

Система «Мислення» містить здатність прийняття ризику, відкритість думок і поглядів, неоднозначність пропонованих ідей, здатність генерування нових ідей, можливість вільно мислити, взаємодіяти та комунікувати [18, с 7].

Для проведення синектичної процедури необхідно створити спеціальні умови, а саме:

1. Обов'язкова первісна абстракція учасників від проблем і завдань.
2. Стриманість думок і відмова від остаточних висновків.
3. Природність і невимушеність в обговореннях, схильність до обігравання і моделювання ситуації.
4. Прояв раціональності в судженнях.

Раціональність з'являється лише на прикінцевому етапі синектичної процедури, а значить не є основною умовою успішного проведення процедури

синектики.

### **2.3. Використання методів мозкового штурму та синектики у процесі навчання англійської мови**

Одним із методів викладання, який сприяє розвитку і засвоєнню названих вище вмій і навичок є метод «мозкового штурму» (brainstorming).

Мозковий штурм, або брейнстормінг, це – оперативний метод розв'язання проблеми на основі стимулювання творчої активності, при якому учасникам обговорення запропоновано виказати якомога більшу кількість варіантів розв'язання конкретної проблеми, не уникаючи навіть найфантастичніших рішень. Головними аспектами є максимальна кількість ідей та повна заборона на критику на початкових етапах

Освітній процес протікає таким чином, що практично всі учні виявляються залученими в процес пізнання. Спільна діяльність учнів у процесі освоєння навчального матеріалу означає, що кожен робить свій індивідуальний внесок, йде обмін знаннями, ідеями, способами діяльності. Колективний пошук істини стимулює інтелектуальну активність суб'єктів діяльності.

Така взаємодія дозволяє навчаються не тільки отримувати нове знання, а й розвивати свої комунікативні вміння: вміння вислуховувати думку іншого, зважувати і оцінювати різні точки зору, брати участь в дискусії, виробляти спільне рішення, толерантність та ін.

Під час процесу занять з англійської мови метод «мозкового штурму» є найбільш дійовим та оптимальним для вивчення нових лексичних одиниць (зокрема на етапі закріплення матеріалу), розвитку комунікативних здібностей та навичок читання мовчки, передтекстовий етап.

Варто зауважити, що в процесі іншомовного спілкування учні звертають чимало уваги правильності побудови фраз, лексико-граматичним структурам, більш того, мають змогу помагати одне одному виправляти погрішності та

поліпшувати знання англійської мови (взаємонавчання), що сприяє вдосконаленню взаємодії в команді. Відбувається розвиток творчого та асоціативного мислення, завдяки чому в пам'яті закріплюються слова, вирази, знищується мовний бар'єр.

Тому слід надати теплу та невимушену атмосферу в аудиторії. Використання даного методу під час навчального процесу дозволяє педагогу (який тут є організатором, керівником та стимулятором процесу) зрозуміти наскільки добре чи погано учень засвоїв матеріал (лексику, граматику).

Якщо мозковий штурм використовується на початку вивчення нової теми, він дає бачення того, яким словниковим та граматичним запасом володіє студент, на що викладачеві варто звернути увагу.

Недоліком застосування методу «мозкового штурму» загалом є те, що він не гарантує, що буде знайдено оптимальне, єдино правильне рішення проблеми.

Практика показує, що не більше 15% напрацьованих таким чином ідей є справді дієвими. Ще одним недоліком застосування цього методу є те, що часто «генеровані» ідеї важко або неможливо реалізувати.

Не зважаючи на ці недоліки, за умов правильної організації, застосування методу «мозкового штурму» є дуже доцільним для підвищення ефективності професійно-орієнтованого навчання англійській мові, оскільки він не тільки сприяє розвитку креативного мислення, тренуванню вміння шукати нові підходи до вирішення конкретних проблем і задач, поліпшенню навичок роботи в команді, які можуть знадобитися майбутнім молодим спеціалістам у професійній діяльності, а й робить учнів більш впевненими в собі та розкутими.

У методиці навчання іноземних мов метод синектики можливо застосовувати як методичний прийом, наприклад, при організації проектно-дослідницької діяльності.

Використання елементів синектики під час занять іноземної мови сприяє створенню творчої атмосфери, розширенню знань за профілем навчання,



активізації розумової діяльності, розвитку асоціативного мислення старшокласників у пошуку потрібного рішення задачі, розвитку пізнавального інтересу.

Використання синектичних особливостей дозволяє спрогнозувати зміст тексту, з яким доведеться працювати школярам по заголовок, застосовуючи всілякі асоціації, які виникають при розумінні назви тексту.

Асоціації будуються на значенні слів, словосполучень, фраз, висловів. Використання асоціативних зв'язків також можливо в навчанні термінології. На нашу думку використання елементів синектичного методу зробить читання учнів більш раціональним.

На уроках іноземної мови, із застосуванням елементів методу синектики, учитель виступає в ролі сінектора, мотивуючи школярів на пошук нових рішень і залучаючи до участі в процесі обговорення. Рішення проблеми часто вимагає знань з різних предметних областей, тому вчитель-сінектор може запрошувати вчителів-предметників в залежності від теми обговорення.

Протягом уроку школярі розмірковують, висловлюють свої судження, порівнюють факти, роблять висновки, відчують потребу спілкуватися іноземною мовою. Використання синектики в навчанні текстової діяльності розглядається нами як мотив до отримання нового знання засобами іноземної мови.

В процесі текстової діяльності елементи синектичного навчання допомагають проаналізувати досліджувану проблему, питання, завдання через створення аналогій, тобто під час дискусії учні мають можливість застосовувати до вирішення проблеми нові нестандартні рішення.

## Висновки до розділу 2

У нашому дослідженні були розглянуті як вже існуючі піввиди мозкового штурму та синектики, так і інновації в цій області; методологія, принципи та етапи проведення мозкового штурму та синектики; основні види технологій мозкового штурму та його модифікації.

Метод мозкового штурму та синектики мають велику значимість, тому що корисні не тільки для колективного вирішення проблем на діловій нараді, розвитку творчого потенціалу його учасників, підвищення вартості ресурсів компанії, але також для розвитку смислової, комунікативної та емоційної компетентності керівників і фахівців, формують у них ефективні навички говоріння і слухання.

Ми вважаємо що, мозковий штурм є невід'ємною частиною процесу прийняття рішень в організації. Звичайно, грамотний керівник повинен завжди тримати на озброєнні дану техніку прийняття рішень, адже вона сприяє мисленню зростання, орієнтації на розвиток і пошуку можливостей, управління змістом. Це дає змогу колективу не тільки існувати в умовах інтелектуальної конкуренції, але і створити корпоративну культуру, яка буде сприяти стабільному успіху та росту [6]

Головними інструментами синектики є порівняння та аналогії (прямі, особисті, символічні та фантастичні). Характерною особливістю методу синектики є його ірраціональний характер, раціональність ідей з'являється лише на заключних етапах синектичного процесу.

Синектор – безпосередній керівник синектичного процесу – має бути безумовним лідером та досвідченим організатором, володіти знаннями з різних областей та психологічними навичками. Синектичний колектив має складатись з різнопланових особистостей, різних за інтелектом та емоційними типами. Формування творчого синектичного колективу є складним і тривалим процесом, проте його результативність забезпечить ефективність

інноваційних процесів.

Ефективність застосування методу мозкового штурму та синектики в процесі навчання іноземної мови, на наш погляд, пояснюється, перш за все, тим, що стимулювання творчого потенціалу особистості в процесі даного виду освітньої діяльності є одним з головних напрямків в його організації і пояснюється наступними факторами: по-перше розвиток комунікативних навичок у вільній, творчій обстановці служить подолання, так званого «мовного бар'єру», страху вимовити слова на іноземній мові, коли людина з певних причин просто не може вступити в спілкування. По-друге, формування міжкультурної компетенції, як основна мета оволодіння іноземною мовою, має на увазі не тільки формування комплексу вмінь іншомовного спілкування, а й розвитку комунікативної компетенції в цілому, тобто здібностей успішно і ефективно взаємодіяти в будь-якому колективі.

І, по-третє, в даний час, оволодіння іноземною мовою крім традиційного розвитку лексичних, граматичних і мовленнєвих умінь і навичок, має на увазі освоєння і оволодіння принципами фіксації пізнавальної діяльності мовними засобами в іншій лінгвокультурі.

Тобто ефективність формування навичок іншомовної комунікації ґрунтується не на механічному заучуванні лексики і багаторазовому відтворенні граматичної конструкції, а на розумінні і усвідомленні принципу: «Чому носій мови використовує саме ці мовні засоби?». Для того, щоб домогтися такого ефекту необхідно «піти» від стереотипізованих уявлень, укорінених в мовній картині світу рідної мови, підключити резерви «іншого, нестандартного» мислення».

## ВИСНОВКИ

Проведений нами аналіз наукової та методичної літератури дозволив нам дійти висновку, що педагогічна майстерність вимагає вміння проектувати та планувати навчання, а це є ознакою технології. В універсальному сенсі технологія означає сукупність методів, що забезпечує гарантоване досягнення цілей певної діяльності. До педагогіки це поняття масово ввійшло у 60-х роках минулого століття у зв'язку із застосуванням технічних засобів навчання. Із часом воно набуло трактування стосовно змісту процесу навчання та його організації.

1) Більшість сучасних дослідників під технологією розуміють сукупність методів навчання, прийомів, що характеризуються різнобічним поєднанням ознак: оптимальних, науково обґрунтованих, ефективних, відповідних сучасним вимогам. Найістотнішою ознакою будь-якої технології є скерованість на результат. Технологію утворюють певні кроки діяльності, що визначають потрібний результат за опори на об'єктивні сталі зв'язки сторін освітнього процесу.

2) Поняття технології в освіті щільно пов'язане із застосуванням технічних засобів навчання, тоді як поняття «освітня технологія», «педагогічна технологія», «навчальна технологія» відображають специфіку діяльності щодо досягнення відповідних цілей і вирізняються певним ієрархічним підпорядкуванням.

Педагогічна технологія (технологія навчання в широкому сенсу) – це впорядкована система дій, виконання яких забезпечує гарантоване досягнення педагогічних цілей. Технологія навчання – це педагогічно, валеологічно й економічно обґрунтований процес гарантованого досягнення результатів навчання.

3) Проаналізувавши літературу за темою нашого дослідження, ми можемо дійти висновку, що використання інтерактивних форм та методів в реалізації особисто орієнтованого підходу до викладання іноземної мови

(зокрема англійської) дають змогу практично збільшити кількість розмовної практики на уроках, є захоплюваними та цікавими для учнів, допомагають засвоїти матеріал та використати його у подальших заняттях, виконують дидактичні та різні розвивальні функції. Викладач стає наставником самостійної учбово-пізнавальної та творчої діяльності студентів.

Маючи багато переваг інноваційних технологій навчання, слід також пам'ятати про недоліки: при частому застосуванні інноваційних технологій їх сприймання стає механічним, втрачає творчу зацікавленість, тому необхідно урізноманітнювати інноваційні технології та комбінувати інтерактивні методи навчання з традиційними.

4) Однак які б методи та технології не застосовувалися, важливо, як зазначають вчені та методисти, для досягнення успіху в процесі навчання у школі створити такі психолого-педагогічні умови, коли учень може зайняти активну особистісну позицію та повною мірою проявити себе як суб'єкт навчальної діяльності.

Для цього необхідно знати існуючі методи та шляхи розвитку творчого мислення, які неодмінно сприятимуть виробленню унікальних ідей. Теоретичні та практичні знання з «мозкового штурму» приведуть до ефективнішої роботи кожного, хто буде застосовувати цей метод.

Кожна людина обирає особисто для себе, яким методом їй зручніше користуватись у процесі пошуку інноваційних рішень, проте ми рекомендуємо хоч інколи у своїй професійній практиці використовувати метод «мозкового штурму», бо він, як жоден з інших, може привести спільну енергію людей до неперевершених та непрогнозованих унікальних висновків і результатів роботи.

У сучасному світі, коли люди все більше починають працювати колективно, цей спосіб відкриває для нас все більше шляхів до саморозвитку, створення цільного колективу, покращання комунікабельності та згуртованості, спрямованості на дійсно якісні результати співпраці та різноманіття творчих ідей.

Другим не менш важливим та дієвим методом навчання є синектика. Цей метод спрямовується на поглиблене усвідомлення матеріалу. Він розкриває та розвиває творчі здібності учнів. Дидактичні особливості синектики пов'язані з формуванням досвіду пошукової діяльності, вмінням бачити проблему, включенням новоутворень у контекст особистісного досвіду студентів.

Робота у синектичних групах позитивно впливає на комунікативні здібності студентів, формує в них тактовність та толерантність, взаємозбагачує та розширює їх емоційно-пізнавальний досвід.

Оригінальність та неординарність ідей за методом синектики залежить не тільки від обсягу знань та розмаїття інтересів, як у мозковому штурмі, а головним чином від емоційних особливостей особистості. Основну силу синектики створюють механізми роботи з образами: їх народження та перетворення.

Отже, сьогодні важливо, щоб майбутні фахівці поряд з академічними успіхами мали добре сформовані навички усного та писемного мовлення як рідною, так і іноземною мовами, розбиралися в інформаційних технологіях, критично мислили, вміли працювати в команді і приймати самостійні рішення, були творчими та ініціативними.

Проведення занять із застосуванням мозкового штурму та синектики на уроках англійської мови сприяє вирішенню цих завдань, так як має явний міждисциплінарний зв'язок і ґрунтується на принципі комунікативності, включає учнів в реальну мовну діяльність і вчить працювати в команді.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Авдеєнко Ю. В. Застосування методу мозкового штурму в процесі професійно-орієнтованого навчання англійській мові у немовних вищих навчальних закладах. URL : [https://kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/avdieienko\\_zastosuvannya.pdf](https://kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/avdieienko_zastosuvannya.pdf) (дата звернення : 21.09.2020).
2. Бардадим О. І. Спадкові та середовищні детермінанти мотивації креативності персоналу. *Актуальні проблеми економіки*. 2009. № 2 (92). С. 123–128.
3. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии. М. : Наука, 1989.
4. Бех І. . Особистісно-зорієнтоване виховання. Київ : Наук. думка, 1998.
5. Винославська О., Ложкін Г. Проектування інноваційної діяльності як складова педагогічної майстерності викладача вищої школи. *Вісник Львівського університету. Серія : педагогіка*. Львів, 2009. Вип. 25. Ч. 1. С. 48–56.
6. Глазкова О. Мозковий штурм як технологія колективної креативної творчост. URL : [http://glazova.org.ua/wp-content/uploads/2017/02/o.glazova\\_mozkovyj\\_shturm.pdf](http://glazova.org.ua/wp-content/uploads/2017/02/o.glazova_mozkovyj_shturm.pdf) (дата звернення : 21.09.2020).
7. Гузеев В. В. Образовательная технология: от приема до философии. М. : Сентябрь, 1996. 168 с.
8. Дмитрієва Л. Креативні прийоми вироблення ідей / Елітаріум : Центр дистанц. навч. 2007. URL : [www.elitarium.ru](http://www.elitarium.ru) (дата звернення : 21.09.2020).
9. Долгопол О. О. Організаторські уміння у моделі сучасного спеціаліста з менеджменту. URL: <http://www.uipa.kharkov.ua/sbornik/sbornik21.html> (дата звернення: 19.04.2018).

10. Дячук В. П. Комунікативна культура прямого телевізійного ефіру : автореф. дис. ... канд. Культурології : 26.00.01. Київ, 2009. 22 с.
11. Зимняя И. А., Шашенко Е. А. Исследовательская работа как специфический вид человеческой деятельности : учеб.- метод. пособие. М. : УдГУ. 2001. 103 с.
12. Інноваційні технології навчання від А до Я / упор. В. Волкова. Київ : Шк. світ, 2011. 96 с.
13. Кларин М. В. Педагогическая технология. М. : Знание, 1989. 80 с.
14. Коваленко О. Концептуальні зміни у викладанні іноземних мов у контексті трансформації іншомовної освіти. *Іноземні мови в навч. закладах*. Київ : Пед. преса, 2003. С. 4–10.
15. Козинець І. І. Мозковий штурм як одна з форм колективного обговорення проблем. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія : педагогічні науки*. 2015. Вип. 1. С. 99–103.
16. Комунікативні методи та матеріал для викладання англійської мови / упоряд. Та пер. з англ. мови та адаптація Л. В. Биркун. Oxford Univ. Press, 2001. С. 20–48.
17. Кочерга Є. В. «Мозковий штурм» як ефективний метод навчання/ URL : [https://www.researchgate.net/publication/339106259\\_MOZKOVIIJ\\_STURM\\_AK\\_EFEKTIVNIJ\\_METOD\\_NAVCANNA](https://www.researchgate.net/publication/339106259_MOZKOVIIJ_STURM_AK_EFEKTIVNIJ_METOD_NAVCANNA) (дата звернення : 21.09.2020).
18. Кудрявцев А. Маркетологи в поисках нового. Методы поддержки процесса новых идей. Синектика. *Практический маркетинг*. 1999. № 7. (29). С.1–5.
19. Лернер И. Я. Внимание технология обучения. *Сов. педагогика*. 1990. № 3. С. 12–16.
20. Литвин С. В. Система вправ для навчання писемного спілкування учнів старших класів середньої загальноосвітньої школи. *Іноземні мови*. 2001. № 1. С. 4–9.
21. Лихачев Б. Педагогика : курс лекций. М. : Прометей, 1996.



- 22.Марігодов В. К. Технологія проведення методу синектики. Нові технології навчання: наук.-метод. зб. 2007. № 50. С. 31–34.
- 23.Маркова О. В. Методи навчання дивергентного мислення як один із альтернативних підходів до розв'язання проблем при вивченні іноземної мови у сучасному економічному ВНЗ/ URL : <https://core.ac.uk/download/pdf/84323689.pdf> (дата звернення : 21.09.2020).
- 24.Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підруч. / О. Б. Бігич, Н. Ф. Бориско, Г.Е. Борецька та ін. ; за ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с.
- 25.Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах : підруч. / кол. авт. : Л. С. Панова, І. Ф. Андрійко, С. В. Тезікова та ін. Київ : Академія, 2010. 328 с.
- 26.Микалко М. Игры для разума. Тренинг креативного мышления. СПб. : Питер, 2007. 302 с.
- 27.Монахов В. М. Проектирование и внедрение новых технологий обучения. *Педагогика*. 1990. № 7. С. 26–28.
- 28.Назарова Г. В., Гавкалова Н. Л., Маркова Н. С. Формування та розвиток людського капіталу корпоративних підприємств. Харків : Вид. ХНЕУ. 2006. 240 с.
- 29.Никулина Т. Г. Синектика как инновационный метод обучения. *Традиции и новаторство в развитии лингвистической и методической мысли*. Самара : ПГСГА. 2010. С. 175–179.
- 30.Нісімчук А. С., Падалка О. С., Шпак О. Т. Сучасні педагогічні технології. Київ, 2000.
- 31.Ортинський В. Л. Педагогіка вищої школи. Види педагогічних технологій : навч. Посібник. Київ : Центр навч. літ., 2009. 472 с.
- 32.Паламарчук В. Ф. Першооснови педагогічної інноватики. Київ : Знання України, 2005. Т. 1. 420 с.
- 33.Панфилова А. П. Мозговые штурмы в коллективном принятии решений, СПб., 2012. 320 с.

34. Педагогика : учеб. Пособие / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев, А. И. Мищенко, Е. Н. Шиянов. М. : Школа-Пресс. 1997. 512 с.
35. Педагогічні технології в підготовці вчителів : навч. посіб. / кол. Авто. за ред. І. Ф. Прокопенка. Харків : ХНПУ, 2018. 457 с.
36. Педагогічні технології у професійній підготовці кваліфікованих робітників : довід. / за ред. Г. М. Романова та ін. Київ : Ін-т проф.-техн. освіти НАПН України, 2015. 87 с.
37. Пометун О. І. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. Київ: А.С.К., 2005. 192 с.
38. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ : А.С.К., 2005.
39. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика. Київ : А.С.К., 2002. 192 с.
40. Постоева Л. Формування іншомовної комунікативної компетенції майбутніх перекладачів методом "мозкового штурму". *Актуальні проблеми філології: мовознавство, літературознавство, методика викладання філологічних дисциплін* : зб. наук. ст. І Міжнар. наук.-практ. конф. / за заг. ред. І. В. Соколової. Маріуполь : Бізнес-ціль, 2010. Т. 2 : Літературознавство. Методика викладання філологічних дисциплін. С. 368–371.
41. Принципи інженерної творчості : навч. посіб. / Ю. В. Кулешков, Т. В. Руденко и др. Кропивницький : ЦНТУ, 2019. 105 с.
42. Прищепенко В. В. Новаторы и новации. ЭКО. *Экономика и организация промышленного производства*. 2007. № 1. С. 186–191.
43. Прокопенко І. Ф., Євдокимов В. І. Сучасні педагогічні технології в підготовці вчителів : навч. посіб. Харків : Колегіум, 2008. 344 с.
44. Редько В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. *Рідна школа*. 2011. № 8-9. С. 28–36.
45. Селевко Г. К. Педагогические технологии на основе дидактического и методического усовершенствования УВП. М. : НИИ шк. технологий,

2005. 288 с.
- 46.Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М. : Народ. образование, 1998. 256 с.
- 47.Сиротенко Г. О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. Харків : Основа, 2003. 80 с.
- 48.Сікорський П. І. Теорія і методика диференційованого навчання : моногр. Львів : СПОЛОМ, 2000. 421 с.
- 49.Сластенин В. А. Доминанта деятельности. *Народное образование*. 1998. № 9. С. 43–46.
- 50.Тарасюк М., Мельник Т. Історичні аспекти педагогічних технологій. *Проблеми педагогічних технологій* : зб. ст.. Луцьк, 1997. Вип. 1. С. 123–127.
- 51.Телемуха С. Б. Мозковий штурм як метод реалізації інтерактивного навчання. *Україн. наук.-медич. молодіжний журн.*. 2014. № 1. С. 169–171.
- 52.Филлипс Ч. Логика и тактическое мышление: 50+50 задач для тренировки мозга. М. : Эксмо. 2010. 189 с.
- 53.Фрадкин Ф. А. Педагогическая технология в исторической перспективе. *История педагогической технологии* :сб. науч. тр. М., 1992.
- 54.Цезерани Д. От мозгового штурма к большим идеям: NLP и синтетика в инноваци. Деятельности. М. : ГРАНД ; Фаир-Пресс. 2005. 221 с.
- 55.Шаповал Ю. Д. Інтерактивні технології та їх використання на уроках в загальноосвітніх навчальних закладах/ *Джерело педагогічної майстерності* : зб. наук. ст. Харків : ХОНМГБО, 2004. № 1 (31). С. 18–20.
- 56.Шевчук М. О. Синектика як метод активізації творчого мислення студентів. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Серія : психолого-педагогічні науки*. 2012. № 1. С. 111–114.
- 57.Якименко С. С. Інноваційні освітні технології у вивченні англійської мови, СШ № 17, м. Харків. URL : <http://journal.osnova.com.ua/article/52127> (дата

звернення : 21.09.2020).

58.Ястремська О. М., Бардадим О. І. Мотивація креативності новаторів : моногр. Харків : Вид-во ХНЕУ. 2013. 212 с.

59.Content and Language Integrated Learning (CLIL) at School in Europe. URL : [http://ec.europa.eu/languages/documents/studies/clil-at-school-in-europe\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/languages/documents/studies/clil-at-school-in-europe_en.pdf) (дата звернення : 21.09.2020).

60.Gardner H., Sternberg R., Tardif T., Gardner H. Creativity lives and creative works: a synthetic scientific approach. Cambridge : Cambridge University Press, 1988. P. 298–324.

61.Gordon W. J. J. Sinectics: The Development of Creative Capacity. New York, 1961. 180 s.

## ДОДАТОК 1

### План-конспект уроку

#### Урок № 1

Дата:

Тема	Restaurant/Food
------	-----------------

<b>Цілі</b>	<p><b>Практична:</b></p> <p>забезпечити використання активної лексики по темі «Їжа» в рамках навчальної ситуації «В кафе»;</p> <p>познайомити учнів зі структурою would like і навчити застосовувати її в заданій ситуації; закріпити вживання займенників «some», «any»</p> <p><b>Виховна:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• виховувати вміння працювати в колективі;</li> <li>• виховувати навички культури поведінки;</li> <li>• показати значення вивчення іноземної мови.</li> </ul> <p><b>Розвиваюча:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• сприяти розвитку в учнів мовних навичок, пам'яті, уваги, розумових процесів (співвіднесення рового образу предмета з його лексичним значенням)</li> </ul>
<b>Обладнання уроку</b>	підручник, матеріали до завдань.
<b>Тип уроку</b>	Комбінований ( застосування методу мозкового штурму та синектики)
<b>Клас</b>	8
<b>Мовленнєвий матеріал</b>	Лексика за темою «Їжа»
<b>Етап. Мета. Прийом.</b>	<b>Зміст роботи</b>
<b>Початок уроку</b>	
<b>Етап 1.</b> Привітання.	– Good morning! Take your seats, please, and get ready for the lesson. I hope we'll have a wonderful time together.

<p>Організація класу (2 хв.)</p> <p><b>Мета:</b> підготувати дітей до продуктивної роботи на уроці.</p> <p><b>Прийом:</b> Вступне слово вчителя.</p>	<p>– Look at the blackboard, please. Here is a rebus. If you solve it, you’ll know the theme of our lesson. There is one word. You are right. Today the theme of our lesson is “Restaurant”.</p> <p>Today we’ll revise the words on the theme “Food”, go to a restaurant, learn how to order something politely, learn about fast food restaurants and ordinary restaurants, do exercises with some or any and say what food is good for us and what food is bad for our health.</p>
<p><b>Етап 2.</b> Фонетична зарядка</p> <p><b>Прийом:</b> виконання репродуктивних вправ.</p>	<p>Children, read the proverb and try to give Russian equivalent.</p> <p><b>Half a loaf is better than no bread.</b></p> <p>– Say after me (отрабатывается произношение).</p> <p>– Try to learn the proverb</p>
<p><b>Основна частина</b></p>	
<p><b>Етап 3.</b></p> <p>Використання методу мозкового штурму та синектики (10 хв.)</p>	<p>1. На дошці на три групи підготовлені таблиці</p> <p>Fruit</p> <p>Vegetable</p> <p>Drinks</p> <p>До дошки виходять по три представника кожної групи і за 2 хв пишуть максимальну кількість слів по групах. Оцінюється не лише кількість, а й орфографія.</p> <p>2. Make up word pairs with food adjectives.</p> <p><b>A. sweet, tender, salty, spicy, sour, hot, mild, cold</b></p> <p><b>B. curry, cheese, crisps, lemons, ice-cream, soup, cake, meat</b></p> <p>3. Зіставте страви з наступними розділами меню:</p>

	<p>Dishes: roast beef with new potatoes and green salad, cheesecake, fried cod (fish) with roast potatoes, prawn cocktail, grilled steak with broccoli, tomato salad, chicken curry, fruit salad, mushroom soup, vegetable risotto, spaghetti bolognese pizza, chocolate cake, potato salad, baked salmon with boiled vegetables</p> <p><b>Menu:</b></p> <p><b>starters</b></p> <p><b>main courses</b></p> <p><b>desserts</b></p> <p>4. Нижче подано список страв, які готують з одних і тих же продуктів:</p> <p>Eggs: scrambled eggs, soft-boiled eggs, an omelette, bacon and eggs</p> <p>Tomatoes: fresh tomato salad, tomato soup, tomato ketchup, tomato juice</p> <p>Apples: apple pie, fruit salad, apple compote, baked apples</p> <p>Meat: a hamburger, tinned ham, roast turkey, pork chops, boiled chicken</p> <p>Potatoes: baked potatoes, boiled potatoes, chips, potato crisps</p> <p>1. Which of the dishes is</p> <p>a) the tastiest</p> <p>b) the healthiest</p> <p>c) the most popular in Russia</p> <p>Give your reasons.</p>
<p><b>Етап 4.</b> Розвиток навичок читання</p> <p><b>Мета:</b> закріплення</p>	<p>Do you know what fast food is? Let’s read a text “Fast food”. Here you can see some new words. Try to guess the meaning of these words.</p> <p style="text-align: center;">“Fast food”</p>

<p><b>Прийм:</b> виконання репродуктивних вправ.</p> <p>Етап 6. Закріплення граматичного матеріалу</p>	<p>Fast food restaurants and cafes are very popular all over the world. But they aren't like ordinary restaurants.</p> <p>There are no <u>waiters</u>. You order your food at the <u>counter</u> and pay for it at the same time. You can get your food in a bag or a box or a <u>tray</u>. You often eat with your fingers.</p> <p>Drinks are all in paper or plastic cups. There are no saucers. You eat your meal, then you throw all the bags, boxes and cups away.</p> <p>It's easy. It's cheap and it's fast.</p> <p>Відзнач в таблиці, про якому ресторани йде мова: звичайному - ordinary (OR), або швидкого харчування - fast food (FR).</p> <p>– We came to the restaurant . But we can't go in. Before this, we must revise the words “some” and “any”. Remind me, please, when we use “some”, when “any”.</p> <p>– Here are some sentences. Fill in the gaps with “some” or “any”.</p> <p>– Thank you, sit down. We are in the cafe and you can order something to eat and drink. But at first we must learn some phrases to be able to do it. - Children, look at the blackboard, please. Here is a dialogue. It will help you to do orders. Read the dialogue.</p>
--	--



<p>Етап 7. Розвиток діалогічного мовлення.</p> <p>Прийом: Введення фрази <u>«would like».</u></p>	
<p><b>Етап 8.</b> Підбиття підсумків уроку (3 хв.)</p> <p>Домашнє завдання.</p>	<p>Виконати проект зі своїм сусідом за партою. Уявіть, що ви в ресторані з своїм другом</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– попросіть столик на двох у вікна,</li> <li>– попросіть меню і запитайте офіціанта, що б він порекомендував,</li> <li>– замовте смаженого лосося для себе і смажену на грилі курку для вашого друга,</li> <li>– запитаєте одного, смачно чи приготовлена курка,</li> <li>– скажіть, що лосось дуже сухе, але печена картопля чудова,</li> <li>– запитаєте, чи буде він десерт,</li> <li>– скажіть, що хочете випити кави, і запитайте, що буде пити він.</li> </ul> <p>Покличте офіціанта і:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– завітайте, що суп занадто холодний, і попросіть принести інший,</li> <li>– попросіть зробити тихіше або вимкнути музику, тому що ви не можете розмовляти,</li> <li>– запитайте у офіціанта, чи пам'ятає він, який десерт ви замовляли,</li> <li>- скажіть, що хочете поговорити з менеджером.</li> </ul> <p>Use the phrases below:</p>

	<p>It's delicious.</p> <p>table for two, table by the window, table in the garden</p> <p>Is service included?</p> <p>to tip the waiter</p> <p>Could I have the bill, please?</p> <p>What would you like for a starter / the main course / for dessert?</p> <p>Could you bring us the menu / the wine list?</p> <p>I can recommend ...</p> <p>Could you pass me ...</p> <p>to make an order</p>
--	--

### Література

1. Карпюк О. Д. Англійська мова 8 клас. / О. Д. Карпюк. – Т. : Астон, 2018.

## ДОДАТОК 2

### План-конспект уроку

**Урок № 2**

**Дата:**

<b>Тема</b>	Save the Earth
<b>Цілі</b>	<p><b>Практична:</b></p> <p>Ознайомити учнів з проблемами екології та способами захисту навколишнього середовища.</p> <p><b>Виховна:</b></p>

	<p>1.Привернути увагу учнів до актуальності проблеми екології.</p> <p>2.Задіяти екологічне виховання учнів.</p> <p>3. Активізувати вживання лексики учнями на тему «Захист навколишнього середовища»</p> <p><b>Розвиваюча:</b></p> <p>– розвивати спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, інтерес до навколишнього світу, фантазію;</p> <p>– розвивати мовлення, уміння прославляти природу у віршованій формі.</p>
<p><b>Обладнання уроку</b></p>	<p>літери «Cleanworld», музичний центр, гасла, плакат «Do you know how long litter lasts?», Тести-опитувальники для глядачів.</p> <p>Гасла:</p> <p>«Ecology suggests activity!»</p> <p>«Think globally!»</p> <p>«Think of your future!»</p> <p><b>The Rap on Rubbish</b>  Too much rubbish.  Not enough space.  Get to be careful  Not to replace  Tulips with tin cans,  Meadows with glass,  Forests with dump grounds.  Fresh air with gas.  Reuse or recycle.  Don't throw things away.  Let's do a new start here,  Begin a new day.</p>

<b>Тип уроку</b>	Комбінований ( застосування методу мозкового штурму та синектики)
<b>Клас</b>	8
<b>Мовленнєвий матеріал</b>	Лексика за темою «Earth»

## Save the Earth

### **Вступне слово вчителя:**

Що таке екологія і чому це слово є таким актуальним в наш час, думаю, пояснювати нікому не треба. Всі ми зобов'язані життям нашої планети - прекрасній Землі, яка стогне сьогодні від болю, благаючої про допомогу і, на жаль, залишається по-дитячому беззахисною перед ... нами. Екологічні проблеми не знають державних кордонів і природних рубежів: вони глобальні.

Відомий французький письменник Антуан де Сент-Екзюпері якось зауважив: «Всі ми пасажери одного корабля на ім'я Земля, значить, пересісти з нього просто нікуди».

Міркуючи щодо проведення цього заходу, ми хотіли привернути увагу до екологічної обстановки не тільки на нашій планеті, але і в рідному районі. Ми хочемо, щоб кожен учень задумався над тим, що він особисто сам зміг би зробити для порятунку Землі.

**Учень 1:** Save our planet before it's too late!

Humans have been living on this planet for two million years, and in the last two hundred years humans have made a mess of the planet.

Because of that we now have a lot of problems.

**Учень 2:** These are the names of the environmental problems of today:

- Littering
- Air pollution, smog

- Water pollution
- Overcrowding, overpopulation
- Endangered species, animals
- Destruction of natural resources

**Учень 3: Recycle aluminum cans!**

If you throw out an aluminum can, it will still litter the Earth up to 500 years later. The energy saved from one recycled aluminum can will operate a television set for 3 hours.

**Учень 4: Don't buy drinks in plastic bottles!**

Fact: Americans use 2.5 million plastic bottles every year. These bottles can't be recycled and will not ever degrade.

What to do: Only buy soda and other drinks in aluminum cans or glass bottles. Buy milk or juice in cartons. Then recycle them.

**Учень 5: Recycle newspapers!**

Fact: Making newspaper from «old» paper uses 30% to 55% less energy than making paper from trees; it reduces air pollution by 95%. Reuse old newspapers! It takes 500.000 trees to make the newspapers we read every Sunday.

What to do: Write on both sides of your paper! Use less paper! Save your family newspapers.

**Учень 6: Don't throw your old batteries in the trash!**

Fact: Americans throw out 2.5 billion pounds of batteries a year. Toxic chemicals in batteries can be released into the environment, especially if they are burned.

What to do: Save your old batteries and take them to a recycling centre.

**Учень 7: Pick up litter!**

Fact: Litter is not only ugly, but it can be harmful to wildlife. Small animals can get hurt on sharp cans or broken bottles.

**Учні 1, 2, 3** (за чергою) (учні пропонують свої думки щодо збереження навколишнього середовища)

- Save water!
- Turn the light off when you leave your room!

- Turn off the TV when you are not watching it!
- Get full use of pencils and plastic pens before discarding!
- Plant trees. From one tree a forest grows!
- Don't cut the wild flowers. They may all discarding!
- Take only what you need from the land! Give more to the land than what you take!
- Take care of your Motherland!

**Вчитель:**

So do you know how long litter lasts?

- Traffic ticket – 1 month
- Banana peel – up to 6 months
- Wool sock – 1 year
- Wooden stake – 4 years
- Painted wooden stake – 13 years
- Tin can – 100 years
- Aluminium can and plastic bottle – up to 500 years
- Glass container – forever

**Учень 7:** So don't throw litter! It is ugly!

Pick up litter you see as you are walking!

**Учень 8:** Nothing is forever

And nature is getting tired.

If we don't stop and think today

Tomorrow the Earth could die!

**Учень 9:** Environmental problems concern everyone. We should remember that everyone can do something to solve them. We all want to live in a clean world.

**Вчитель:**

Read and complete the list with your ideas.

If we used bicecles, we would have less air pollution.

If we planted new trees, rainforests wouldn't disappear

If we drive electric cars,

If we use less paper,  
If we create special park for animals,  
If we not to cut our forests,

**Вчитель:**

На щастя, ще не надто пізно, щоб вирішити ці проблеми. У нас є час, гроші і навіть технології для того, щоб зробити нашу планету краще, чистіше і безпечніше. Ми можемо посадити дерева і створити парки для вимираючих видів. Ми можемо утилізувати сміття. Ми можемо підтримувати Партію Зелених в їхній тиск на можновладців. Разом ми зможемо врятувати планету і всіх нас з нею.

**Усі учасники співають пісню:**

We shall overcome, we shall overcome,  
We shall overcome some day.  
Deep in my heart I do believe  
We shall overcome some day.  
We shall save the Earth, we shall save the Earth,  
We shall save the Earth some day.  
Deep in my heart I do believe  
We shall save the Earth some day.  
We shall live in peace, we shall live in peace,  
We shall live in peace some day.  
Deep in my heart I do believe  
We shall live in peace some day.

