

і відсутність критики на адресу студента; заохочення оригінальних ідей та нестандартних рішень; особистий приклад творчого підходу в вирішенні проблем; надання можливості студентам ставити питання; використання різних видів ігор; застосування інформаційно-комп'ютерних технологій; різноманітні творчі завдання (квізи, вікторини, ребуси, кросворди); проектна діяльність; написання SMS-повідомлень, листівок, ессе і т. д.

При формуванні творчої компетентності необхідно враховувати наступні принципи: доступність знань; вікові особливості; індивідуальний підхід та свобода вибору; надійність та свідомість; комунікативність; наочність; поєднання аудиторної та позааудиторної, самостійної роботи; рух від цілого до окремого; орієнтація занять на студентів; цілеспрямованість та змістовність занять; віра викладача в успіх своїх студентів; засвоєння ІМ за допомогою знань з інших галузей наук.

Таким чином, основна мета формування творчої компетентності студентів в процесі вивчення ІМ полягає у формуванні вмінь, навичок, готовності та бажання самовдосконалюватися під час вивчення іноземних мов і міжкультурної комунікації.

Досвід викладання іноземної мови показав, що при навчанні студентів особливу увагу необхідно приділяти розвитку не тільки інтелектуальних, але й творчих здібностей, так як саме вони дають можливість для формування студента як суб'єкта навчальної діяльності та виховання його як особистості.

## **ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ ПРИ ВИКОРИСТАННІ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**В. І. Воскобойник, к. філол. н., доцент кафедри ділової іноземної мови;**

**В. Л. Іщенко, к. філол. н., доцент, завідувач кафедри ділової іноземної мови**

*Вищий навчальний заклад Укоопспілки «Полтавський університет економіки і торгівлі»*

Основне завдання освіти вищої освіти сьогодні – підготовка висококваліфікованих спеціалістів, здатних інтегрувати теоретичні знання і практичні уміння в цілісну систему. Це забезпечується широким використанням інтерактивних технологій при вивчені різних дисциплін, у т. ч. й іноземних мов. Інтерак-

тивними технологіями називають форми й методи навчання, які спрямовані на постійну, активну взаємодію всіх студентів: це – співнавчання, колективне, групове навчання в співпраці [2, с. 5], де студент і викладач є рівноправними суб'єктами навчання.

Інтерактивні технології передбачають моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблем на основі аналізу обставин та відповідної ситуації, стимулюючи не тільки процеси сприймання, пам'яті, уваги, а й творче, продуктивне мислення, активну поведінку та спілкування.

Мета використання інтерактивних технологій – створити комфортні умови навчання, за яких студент відчуває успішність та свою інтерактивну досконалість.

Серед переваг використання інтерактивних технологій можна назвати такі: у роботі задіяні усі студенти, студенти навчаються працювати в команді, формується доброзичливі ставлення до опонента, можливість запропонувати свою думку, створюється « ситуація успіху », за короткий час опановується велика кількість матеріалу, формується навички толерантного спілкування, вміння аргументувати свій погляд, знаходити альтернативне рішення проблеми.

Інтерактивні технології допомагають передати знання і усвідомити цінність інших людей. Основними формами інтерактивної роботи є навчальна взаємодія студентів у парах і мікрогрупах. Оптимальний склад групи – 4–6 осіб.

Основною метою навчання іноземної мови є формування у студентів комунікативної компетенції, яка передбачає вміння використовувати іноземну мову як засіб спілкування в різноманітних сферах життя. Саме інтерактивні технології стимулюють студентів до творчої, продуктивної праці, викликають прагнення до активних дій, спілкування і висловлювання власних думок іноземною мовою.

Інтерактивні технології включають активне використання інформаційних та телекомунікаційних технологій, роботу з навчальними комп'ютерними програмами, дистанційні курси іноземних мов, створення презентацій у програмному середовищі Open Office Impress, Microsoft PowerPoint, використання ресур-

сів всесвітньої мережі Інтернет. Вони є ефективними для розвитку навичок говоріння, письма та читання.

Для розвитку навичок говоріння використовуються такі інтерактивні технології: 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 методи можна результативно використовувати як при засвоєнні матеріалу, так і для удосконалення знань, умінь і навичок. Крім того, елементи інтерактивних технологій можна застосовувати одразу ж після викладу викладачем нового матеріалу, замість опитування. Вони ефективні під час проведення рольових тематичних ігор, проектної роботи, у процесі вирішення навчальних мовленнєвих ситуацій, змістом яких передбачається монологічне, діалогічне й полілогічне спілкування учасників навчального процесу.

У ході навчання писемного мовлення інтерактивні форми роботи застосовують у поодиноких випадках для обговорення, аналізу, взаємоперевірки і взаємооцінювання [4, с. 4]. Використання інтерактивних технологій при навчанні писемного мовлення сприяє вдосконаленню вмінь читання, наприклад, читання написаної творчої роботи в голос у групі для подальшого її обговорення, читання тексту про себе для само- і взаєморедактування.

Отже, інтерактивні технології дають змогу практично збільшити кількість розмовної практики на занятті, виявляються цікавими для студентів, допомагають засвоїти матеріал та сприяють професійному спрямуванню навчання. Але при цьому заняття не повинно бути переповнене інтерактивною роботою (2–4 методи за одне заняття). Важливо поєднувати інтерактивні технології з іншими методами роботи – самостійним пошуком, традиційними методами.

### **Список використаних джерел**

1. Інноваційні технології навчання від А до Я / упор. В. Волкова. – Київ : Шкільний світ, 2011. – 96 с.
2. Редько В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови / В. Редько // Рідна школа. – 2011. – № 8–9. – С. 28–36.