

## КЕЙС-СТАДІ ЯК ІНТЕРАКТИВНА ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ ФАКУЛЬТЕТУ КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК

*Статтю присвячено проблемі використання інтерактивних методів навчання іноземної мови. Розглядається проблема інтерактивності та доцільності використання цих методів у процесі навчання студентів факультету комп'ютерних наук.*

**Ключові слова:** інтерактивність, інтерактивний метод навчання, кейс-стаді.

*Статья посвящена проблеме использования интерактивных методов обучения иностранному языку. Рассматривается проблема интерактивности и целесообразность использования этих методов при обучении студентов факультета компьютерных наук.*

**Ключевые слова:** интерактивность, интерактивный метод обучения, кейс-стади.

*The article is devoted to the problem of interactive methods of teaching and its usage in the process of teaching English to computer science students. Interactivity and its applicability at foreign language classes is highlighted.*

**Key words:** interactivity, interactive methods of teaching, case-study

Однією з перепон, що стоїть на заваді успішного оволодіння іноземною мовою студентами нефілологічних спеціальностей у навчальному закладі, є недостатня, а інколи й відверто низька мотивація студентів до вивчення мови. Для підвищення мотивації студентів до оволодіння іноземними мовами в навчальний процес вищої школи широко впроваджуються інтерактивні технології, метою яких є створення комфортних умов навчання, коли кожен студент відчує свою успішність, інтелектуальну спроможність. В основу такого навчального процесу закладено співробітництво і продуктивне спілкування, спрямоване на спільне розв'язання проблем, формування здібностей виділяти головне, ставити цілі, планувати діяльність, розподіляти функції, відповідальність, критично міркувати, досягати значущих результатів.

Актуальність проблеми зумовлена тим, що студенти факультету комп'ютерних наук мислять раціонально, оскільки вони вивчають в основному точні науки. Але сьогодні знання точних наук вважається недостатнім для забезпечення студента комп'ютерного факультету роботою за спеціальністю. Іноземна мова є важливим фактором у навчанні, оскільки всі відомі нам мови програмування використовують англійську мову. Хоча алгоритми та синтаксис мов програмування можна запам'ятати, знання іноземної мови необхідне для подальшого розвитку навичок та вмінь студентів. Сьогодні важко знайти комп'ютерну компанію, яка би приймала на роботу людей без знання англійської мови.

Питання впровадження інтерактивних методів навчання досліджувались багатьма вченими. На-

приклад, Т. В. Глазунова та Г. Ф. Демиденко вивчали особливості інтерактивного навчання на початкових етапах навчання у ВНЗ; Х. Р. Арміян, О. В. Горбунов, М. Н. Захаренкова, Є. П. Калініна присвятили свої роботи конкретним видам усної та письмової діяльності із застосуванням інтерактивних методів. Використання ситуативного методу у процесі навчання іноземної мови студентів факультету комп'ютерних не було достатньо висвітлено у працях іноземних та вітчизняних науковців, тому темою нашої роботи є: «Кейс-стаді як інтерактивна технологія навчання іноземної мови студентів комп'ютерних наук».

Інтерактивність у навчанні можна пояснити як здатність до взаємодії, навчання в режимі бесіди, діалогу, дії. Отже, у дослівному розумінні інтерактивним може бути названий метод, у якому той, хто навчається, є учасником, тобто здійснює щось: говорить, моделює, пише, малює тощо. Він не виступає лише слухачем, спостерігачем, а бере активну участь у тому, що відбувається, власне створюючи це явище – вважає В. К. Марігодов [3].

Н. С. Мурадова стверджує, що інтерактивне навчання – це навчання, заглиблене в процес спілкування. Для підвищення ефективності процесу навчання необхідна наявність трьох компонентів спілкування, а саме: комунікативний (передача та збереження вербальної і невербальної інформації), інтерактивний (організація взаємодії в спільній діяльності) та перцептивний (сприйняття та розуміння людини людиною) [4].

Термін «інтерактивна педагогіка» відносно новий: до наукового обігу його ввів у 1975 р. німецький дослідник Ганс Фріц. У своїх дослідженнях він

визначив мету інтерактивного процесу – це зміна і поліпшення моделей поведінки його учасників. Аналізуючи власні реакції та реакції партнера, учасник змінює свою модель поведінки і свідомо засвоює її. Лінгвістичне значення слова «interactive», представлене в іншомовних словниках, розтлумачує поняття «інтерактивності», «інтерактивного» як взаємодію.

О. І. Пометун вважає, що інтерактивними можна вважати технології, які здійснюються шляхом активної взаємодії студентів у процесі навчання. Вони дозволяють на підставі внеску кожного з учасників у ході заняття спільною справою отримати нові знання і організувати корпоративну діяльність, починаючи від окремої взаємодії двох-трьох осіб поміж собою й до широкої співпраці багатьох [6].

На нашу думку, сутність інтерактивного навчання полягає у взаємонавчанні, груповій формі організації освітнього процесу з реалізацією активних групових методів навчання для вирішення дидактичних завдань. Педагог при цьому виконує функції помічника в роботі, консультанта, організатора, стає одним із джерел інформації. Студент і викладач виступають як рівноправні суб'єкти навчального процесу. Інтеракція виключає домінування будь-якого учасника, думки, точки зору над іншими, але має враховувати конкретний досвід та практичне застосування. Під час такого діалогового навчання студенти вчаться критично мислити, розв'язувати складні проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, брати до уваги альтернативні думки, приймати рішення, дискутувати, спілкуватись з іншими людьми.

Організації процесу багатосторонньої комунікації сприяє використання відповідних інтерактивних методів навчання, які спрямовані на розвиток творчих здібностей студентів, орієнтують на діяльність, що стимулює активність та «винахідливість». До них можна віднести такі: мозковий штурм, метод проектів, рольові та ділові ігри, дискусії, дебати, круглі столи, методи типу «обери позицію», «шкала думок», «кейс-стаді» та ін. [3].

Слід зазначити, що використання інтерактивних форм навчання під час вивчення іноземних мов у технічному вузі буде ефективним, якщо зміст навчального процесу буде перегукуватися з майбутньою професійною діяльністю студентів. Викладач повинен зважати на рівень володіння мовою студентами, на рівень сформованості комунікативних навичок. Потрібно слідкувати, щоб теоретичні знання в процесі активного навчання ставали усвідомленими, щоб студент розвивав і удосконалював не лише знання з мови, але й міг пов'язувати їх з майбутньою професійною діяльністю.

Технологія використання таких форм навчання являє собою поетапне, логічно побудоване використання форм активного навчання від простіших до складніших і включає в себе:

- засвоєння ігрових прийомів шляхом введення їх в практику проведення занять;
- розширення використання на уроках ігрових ситуацій, елементів дискусій, обговорень, проведення в ігровій формі підсумкових занять з теми.

Так, використання методу кейс-стаді, в яких студенти спілкуються в парах або в групах не лише дозволяє зробити заняття більш різноманітним, а й дає можливість студентам проявити мовленнєву самостійність, реалізувати комунікативні вміння та мовленнєві навички. Вони можуть допомагати один одному, успішно коригувати висловлення своїх співрозмовників, навіть якщо викладач не дає такого завдання.

Учасники можуть виконувати різноманітні ролі, при цьому їхнім завданням є вирішення проблемної ситуації. Саме серії проблемних завдань відкривають можливості використання іноземної мови для повсякденного спілкування та для вирішення професійних завдань. Забезпечуючи формування відповідних видів мовленнєвої діяльності, вони допомагають реалізувати основну функцію вивчення іноземної мови у ВНЗ – формування у студентів професійної комунікативної компетенції. Створюючи проблемні ситуації, викладач слідкує, щоб завдання відповідали рівню наявних знань та інтелектуальних можливостей студентів, не були стереотипними, відображали реальні ситуації професійної діяльності, подавали проблему під несподіваним кутом зору, а також були пов'язані з темою заняття, текстом, який вони читали, граматику, яку вони опрацьовували. Виконуючи такі завдання, студенти можуть практично осмислити інформацію, подану в тексті, активізувати лексичний та граматичний матеріал. Мета методу кейс-стаді – поставити студентів у таку ситуацію, за якої їм необхідно буде приймати рішення. Студенти мають визначити істотні й другорядні факти, вибрати основні проблеми і виробити стратегії та рекомендації щодо подальших дій. Акцент робиться на самостійному навчанні студентів на основі колективних зусиль. При цьому роль викладача зводиться до спостереження й управління дискусією студентів. Студент, який готується до обговорення кейсу в аудиторії, має вивчити факти, зробити висновки з даних фактів, оцінити альтернативи дій у даній ситуації і зробити вибір на користь того чи іншого плану дій. Більш того, студент має бути готовим представити свої думки іноземною мовою під час обговорення в аудиторії, відстояти свої погляди і, в разі необхідності, переглянути початкове рішення. Кожен учасник має усвідомлювати, що користь від кейсу він може отримати лише в тому випадку, якщо він буде брати активну участь у дискусії. Кейс-метод не принесе користі, якщо його відірвати від решти навчального процесу. Під час використання кейс-методу навчання необхідно дотримуватися певних правил складання кейса, брати до уваги особливості роботи з кейсом у різних вікових групах, дотримуватися організаційних правил роботи над кейсом у групі і, крім того, слід правильно визначити роль викладача, оскільки під час використання кейс-методу роль викладача суттєво відрізняється від традиційної. У цілому кейс має містити дозовану інформацію, яка дозволяла б студентам швидко зрозуміти суть проблеми та надавала б усі необхідні дані для її вирішення.

Прикладами кейсів можуть бути такі:

*1. Your computer does not work. You are calling Tech Support department and try to fix your computer following engineer's advice.*

*Do you agree with all his recommendations? What do you think about his job?*

*Is he/she well-educated or you can do better? Try to convince him that he/she is wrong. You may/must use the following words and word combinations:*

*Yes.*

*No.*

*I agree entirely.*

*I don't know.*

*Perhaps.*

*I am not sure.*

*He is right.*

*He said what I wanted to say.*

*I have no opinion on that.*

*No, because...*

*I don't agree, because...*

*I know and furthermore...*

*Why? Who? When? How? Which? What?*

*That is a terrible thing to say!*

*It makes me angry when...*

*I hate it when...*

*You are wrong, because...*

*Oh, I am not so sure about that, because I...*

*Electric current, information processing, turn on/off, power source, processor, storage, switch, wire, keyboard, mouse, pointing device, CPU, disk drive, capacity, hard disk, RAM (random access memory), ROM (read only memory), input, output, set of instructions etc.*

*2. You have graduated from the university and you want to find a job (anything concerning computers). You are having an interview. Student A is an interviewer and Student B is an interviewee. Try to convince your opponent that you have all qualities and knowledge that is required for this job.*

### Порядок роботи з ситуацією

Індивідуальна робота	30 % часу	1. Ознайомлення із ситуацією 2. Визначення проблеми 3. Узагальнення інформації 4. Аналіз інформації
Групова робота	50 % часу	1. Уточнення проблем та їх ієрархія 2. Формування альтернатив рішення 3. Складання переліку недоліків кожного рішення 4. Оцінка альтернатив
Індивідуальна та групова робота	20 % часу	1. Обґрунтування можливості використання альтернатив 2. Підготовка звіту та презентація результату

Доцільно створювати професійно-орієнтовані дискусії, прив'язуючи їх до майбутньої спеціальності студентів та застосовуючи відповідну спеціалізовану лексику. За основу таких обговорень можна брати інформацію з прочитаних технічних текстів та статей. Викладач бере на себе роль організатора спілкування, формулює питання, звертає увагу на оригінальні думки учасників, суперечливі питання, допомагає у розв'язанні напружених моментів, що виникають під час дискусії.

У рамках кейс-методу достатньо дієвим різновидом групової діяльності є метод «зустріч експертів». У створеній навчальній ситуації студенти виступають у ролі педагога, передаючи один одному засвоєну інформацію. Навчальна діяльність здійснюється у групах з 4-6 осіб для роботи з певними частинами навчального матеріалу, який об'єднаний у блоки за змістом і логікою. Кожен член групи опрацьовує свою частину матеріалу, потім представники різних груп, що вивчали одне й те саме питання, зустрічаються і обмінюються інформацією. Після цього «експерти» навчають власні групи тому, що дізналися. У свою чергу інші члени групи аналогічним чином опрацьовують власну частину матеріалу. Засвоїти матеріал та отримати цілісне уявлення про явище, що вивчається, можливо лише уважно слухаючи колег і роблячи відповідні записи, тому студенти зацікавлені у сумлінному виконанні власної та спільної частин роботи. Цінно

те, що звітує з теми як кожен окремо, так і група в цілому. На завершальному етапі викладач пропонує будь-якому члену групи питання з теми. Всі ці аспекти дозволяють залучати до роботи та активізувати навіть пасивних студентів із низькою мотивацією чи недостатнім рівнем володіння іноземною мовою.

Інтерактивний метод навчання «обери позицію» спонукає студентів до прийняття певної думки, точки зору та, що важливо, вміння пояснити свій вибір. Варто згадати і метод «шкала думок», який тренує вміння формулювати власну думку, відстоювати свою позицію. В якості аргументів в данному випадку важливо залучати науково обґрунтовані концепції та теорії, використовувати власний життєвий досвід.

Усі вищезгадані інтерактивні методи спрямовані на розвиток культури спілкування і формування особистості, яка володіє креативним та аксиологічним потенціалом, технологіями творчого саморозвитку, самовдосконалення та самоактуалізації.

Отже, інтерактивні технології навчання іноземних мов сприяють розвитку комунікаційних умінь, навичок роботи в парах і групах, умінь аргументувати й дискутувати всіх учасників навчального процесу. Кейс-стаді як інтерактивна технологія дає змогу наблизити процес навчання до реальної практичної діяльності майбутніх спеціалістів – студентів факультету комп'ютерних наук. Він сприяє розвитку винахідливості, вмінню вирішувати проблеми, розвиває здібності проводити аналіз і діагностику