

ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТ В СИСТЕМЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Пыхина Н.В., Пальцев А.А.

Россия, Нижегородский государственный лингвистический
университет имени Н. А. Добролюбова

natali.pykhina@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматриваются особенности использования интерактивных методов профессионально-ориентированного обучения английскому языку студентов на основе внедрения технологии интеллект-карт. Представлены виды интеллект-карт, соответствующие определенным интерактивным методам. Приводятся примеры применения интерактивных методов дискуссионного и игрового характера на занятиях по английскому языку. Раскрываются особенности использования интеллект-карт в контексте реализации технологии развития критического мышления.

Ключевые слова: интеллект-карты, интерактивные методы, иностранный язык, профессионально-ориентированное обучение, критическое мышление.

Одной из главных целей применения инновационных технологий в системе профессионального образования выступает организация активного обучения, раскрывающего потенциальные возможности обучающихся на основе использования современных методов обучения. Инновационные технологии, обеспечивающие профессиональное развитие, структурно представлены тремя основными группами: цифровые технологии, интерактивные технологии и технологии проектного обучения. Наиболее востребованными в системе профессионального лингвистического образования являются именно интерактивные технологии, отражающие коммуникативную природу иностранного языка.

Необходимость самостоятельного получения знаний, развитие коммуникативных умений для продуктивного взаимодействия в коллективе, повышение познавательной мотивации актуализируют использование интерактивных методов в профессиональном иноязычном образовании.

Интерактивные методы построены на активном взаимодействии обучающихся с преподавателем, образовательным контентом и между собой. При этом суть интерактивного обучения заключается не только во взаимодействии между педагогом и обучающимися, но, что более значимо, между группами студентов и отдельными учащимися, обеспечивая развитие коммуникативных умений, активность и самостоятельность поиска информации. Согласно Педагогическому энциклопедическому словарю, интерактивные методы трактуются как «вид обучения, построенный на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта» [1, с.107].

Интерактивные методы по сути являются расширением понятия «активные методы». Если активные методы предполагают взаимодействие преподавателя со студентами при активной роли обучающихся, то интерактивные методы предусматривают взаимодействие между отдельными обучающимися и группами обучающихся между собой. Основными схемами построения интерактивных методов выступают варианты взаимодействия педагога с обучающимся и обучающихся друг с другом. Так, Е.В. Кошарская и С.Г. Меньшенина отмечают: «Интерактивные технологии обучения представляют собой организацию учебного процесса, при которой участники взаимодействуют друг с другом и преподавателем в качестве субъектов образовательного процесса, что создает благоприятные условия для повышения качества обучения» [2, с.282].

К положительным сторонам использования интерактивных методов, прежде всего, следует отнести развитие познавательной мотивации к изучению иностранного языка и создание ситуации успеха; формирование умения аргументированно выражать собственное мнение и уважать иную точку зрения в процессе коллективного обсуждения; обеспечение эмоциональной вовлеченности всех обучающихся в ход занятия; создание условий для развития критического мышления и творческих способностей.

Тем не менее, использование интерактивных методов в обучении иностранному языку студентов имеет определенные содержательно-организационные ограничения. Несмотря на наличие широкого спектра интерактивных методов, далеко не все из них соответствуют специфике профессионально-ориентированного обучения иностранному языку, что требует дальнейшей адаптации и содержательной переработки имеющихся видов заданий. Также отмечаются объективные трудности в сохранении баланса между развлекательным компонентом занятий и серьезным обучением; констатируется необходимость преодоления привыкания обучающихся к определенным формам закрепления учебного материала; очевидна высокая энергозатратность при подготовке к интерактивным занятиям для преподавателя.

Одним из способов преодоления ограничений, связанных с использованием интерактивных методов в обучении иностранному языку студентов, является применение технологии интеллект-карт, соответствующих информационным запросам современных обучающихся. Интеллект-карты позволяют организовать как индивидуальную, так и групповую деятельность обучающихся, направленную на развитие их когнитивных способностей: памяти, мышления, внимания, восприятия, а также метакогнитивных навыков [3]. Реализация технологии интеллект-карт способствует не только развитию критического мышления и креативности обучающихся, но и совершенствованию их иноязычных коммуникативных умений. Благодаря использованию цифровых инструментов для создания интеллект-карт в значительной степени повышается мотивация к изучению иностранного языка для профессиональных целей.

Использованные нами в ходе обучения английскому языку студентов интерактивные методы были структурированы в следующие группы: дискуссионные и игровые. В отдельную группу выделяются интерактивные методы, основанные на применении цифровых инструментов.

Приведем примеры отобранных нами интерактивных методов, используемых для проведения дискуссий. Интерактивный метод «Мозговой штурм» использовался нами преимущественно на этапе подготовки к дискуссии. При обсуждении темы «A Day Trip» обучающиеся, работая в малых группах, последовательно выдвигали идеи лучшего способа организации поездки с друзьями. В дальнейшем предложения оформлялись в виде кластера и выбирался наиболее подходящий вариант. В данном случае использовался вид интеллект-карты, получивший название «Сеть взаимосвязей». Он используется для записи потока мыслей при проведении «мозгового штурма». Варианты организации поездки, предлагаемые участниками дискуссии, фиксировались в хаотичном порядке. После представления всей возможной информации идеи выделялись различными цветами в зависимости от важности и тематической отнесенности.

В процессе развития диалогических умений особенно востребованным оказался интерактивный метод «Броуновское движение» на примере темы «Healthy Eating Habits». Каждый из обучающихся задает вопросы о предпочтениях в еде всем одноклассникам. В дальнейшем собранная информация обобщается в виде схемы-иерархии, служащей стимулом для дальнейшего обсуждения проблемы правильного питания. Что касается организации схемы-иерархии как одного из вариантов интеллект-карты, отметим, что в центре располагается основная тема, в данном случае это правильное питание, от нее отходят так называемые «ветви» второго уровня, обозначающие требования к организации пищевого режима. Далее предполагается представить третий уровень связей, где будут обозначены конкретные продукты питания и т. д.

Интерактивные методы игрового характера были успешно реализованы в процессе проведения деловой игры «The Dream Business». Каждая из мини-групп представляет профиль своей компании по разработке программного обеспечения группе экспертов, которые по результатам презентации и собеседования выбирают наиболее перспективный проект. Если говорить об использовании интеллект-карт на примере данной темы, полагаем, что наиболее подходящим вариантом будет применение такого вида как «Блок-структура». Главная мысль, раскрывающая миссию компании, помещается в верхней части. От нее отходят «ветви» второго порядка, поясняющие приоритетные направления деятельности компании. Далее возможно деление каждой из «ветвей» на третий и четвертый уровень в зависимости от степени детализации.

Рассмотрим примеры интерактивных методов, основанных на применении цифровых технологий. Использование Интернет-сервиса по созданию облака слов «Word Cloud» способствовало систематизации и закреплению лексики по теме «Money Matters» для дальнейшей дискуссии по теме «Financial Situation». Ресурс «Word Cloud» является одним из наиболее показательных примеров использования интеллект-карт, так как позволяет наглядно увидеть, какие из ассоциаций являются наиболее распространенными.

Широкое применение в обучении английскому языку находит цифровой ресурс «Wordwall», используемый для создания интерактивных упражнений и игр. Для развития диалогических умений по теме «Social Skills» нами применялся цифровой инструмент ресурса «Wordwall» — «Свободное колесо». После ответов на вопросы, предлагаемых в свободном порядке, происходило обобщение полученной информации в виде интеллект-карты. Рекомендуется использовать вид интеллект карты «Сеть взаимосвязей», применяя для наглядности не только цвета, но и формы. Главная мысль указывается в большом красном квадрате. Она может быть, например, связана с важностью социальных навыков для жизни в современном мире. Второй уровень представлен треугольниками желтого цвета, в которых отражаются основные виды социальных навыков. Третий уровень — зеленые овалы, в которых схематично отображаются сферы применения наиболее востребованных социальных навыков.

В аспекте геймификации наиболее востребованным интерактивным методом является викторина «Игровое шоу», предусматривающая соревновательные элементы и бонусные раунды. Примером является викторина на тему «Travel», предшествующая созданию группового проекта «The Best Tourist Destination». Рекомендуется самостоятельно создать интеллект-карту, раскрывающую ключевые моменты монологического высказывания, используя уместно подобранные иллюстрации. Также возможно использовать цифровые инструменты, обеспечивающие доступные шаблоны по созданию интеллект-карт, разнообразив предлагаемую структуру собственными идеями. Данный подход позволит структурировать презентацию проекта, обеспечивая логичность и связность монологического высказывания.

Использование интерактивных методов в обучении иностранному языку направлено на развитие критического мышления, позволяющего определить положительные и отрицательные стороны той или иной ситуации в процессе дискуссии. Технология развития критического мышления предполагает развитие у обучающихся умений по классификации фактов с последующим анализом и аргументированной оценкой. В свою очередь, создание интеллект-карт является одним из приемов технологии развития критического мышления, позволяющим визуализировать анализируемую информацию с указанием логических связей.

Нами была разработана ролевая игра на тему «Reading Books Vs Watching Videos: Winning the Battle» на основе метода «Шесть думающих шляп», иллюстрирующего реализацию технологии развития критического мышления. Рассмотрим, как использование интеллект-карт может быть интегрировано в содержание данной ролевой игры. Синяя шляпа, выступающая в качестве модератора дискуссии, говорит о проблеме выбора между чтением книг и просмотром видео. На данном этапе уместно использовать

интеллект-карту, построенную по принципу «Фишбоун». На примере графического изображения устанавливаются причинно-следственные связи, в данном случае объясняющие предпочтение просмотра видео перед чтением книг. «Фишбоун» включает постановку проблемы, основные понятия, подтверждающие факты и вывод. Части «рыбного скелета» будут заполняться по мере продвижения дискуссии. В самом начале представляется схема и обозначается проблема для последующего обсуждения и совместного решения.

Далее белая шляпа представляется статистику по чтению книг и просмотру видео среди молодежи. В данном случае уместно использовать интеллект-карту «Сеть взаимосвязей». Затем черная и желтая шляпа представляют отрицательные и положительные стороны проблемы, соответственно. Их выступление может быть обобщено в графической репрезентации интеллект-карты «Схема-иерархия» с указанием основной темы и «ветвей» различных уровней. Красная шляпа, отвечающая за эмоциональную сторону вопроса, и зеленая шляпа, выдвигающая креативные варианты по разрешению создавшегося противоречия, отображают идеи в виде интеллект-карты «Сеть взаимосвязей». Одним из обязательных условий является использование цветов, ассоциирующихся с эмоциями и креативными способами решения проблемы.

Таким образом, применение интеллект-карт в совокупности с интерактивными методами обучения иностранному языку способствует обеспечению активной обратной связи в процессе совершенствования иноязычных коммуникативных умений студентов, визуализации и логической организации изучаемого материала, развитию навыков критического и творческого мышления. При этом профессионально-ориентированное обучение иностранному языку обогащается новыми мотивами на основе личностно значимого содержания.

Литература

1. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад. Москва: Большая российская энциклопедия, 2009. 527 с.
2. Кошарская Е.В., Меньшенина С.Г. Использование интерактивных образовательных технологий при обучении иностранным языкам студентов технических специальностей // Педагогический журнал. 2023. Т.13. №2А-3А. С.280-285.
3. Самохина В.М. Применение интеллект-карт в обучении // Молодой ученый. 2016. № 29 (133). С. 598–600.