

Используемая литература:

1. *Архипова Е. В.* Основы методики развития речи учащихся [Текст] : учеб. пособ. для студ. пед. вузов / Елена Викторовна Архипова. – М. : Вербум, 2004. – 192 с.
2. *Быстрова Е. А.* Подходы и принципы обучения русскому языку // Обучение русскому языку [Текст] : учеб. пособ. для студ. вузов Е. А. Быстрова, С. И. Львова, В. И. Капинос и др. ; под. ред. Е. А. Быстровой. – М. : Дрофа, 2004. – 240 с.
3. *Львов М. Р.* Словарь-справочник по методике русского языка [Текст] : учеб. пособ. для студ. пед. ин-тов / Михаил Ростиславович Львов. – М. : Просвещение, 1988. – 240 с.
4. *Омельчук С.* Навчання морфології української мови на засадах дослідницького підходу: теорія і практика : монографія [Текст] / Сергій Омельчук. – К. : Генеза, 2014. – 368 с.
5. *Стативка В. И.* К вопросу о соотношении некоторых методологически важных дидактических и лингводидактических понятий [Текст] / Валентина Ивановна Стативка // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. – 2014. – № 6 (40). – С. 429-439.
6. *Щукин А. Н.* Лингводидактический энциклопедический словарь: более 2000 единиц [Текст] / Анатолий Николаевич Щукин. – М. : Астроль; АСТ; Хранитель, 2008.– 746 с.
7. *Anthony E.* Approach, method and technique / Edward M. Anthony // English Language Teaching. – 1963. – Vol. 17(2). – P. 63-67.

Михайловська Г. О. До питання про “Підхід до навчання мови”.

У статті виявлено тенденції в трактуванні й використанні поняття “підхід до навчання мови”, визначено ієрархічну залежність поняття “підхід до навчання мови” з іншими методичними категоріями, описано критерії класифікацій підходів до навчання мови.

Ключові слова: підхід до навчання мови, базисна категорія лінгводидактики, структурно-змістовні компоненти підходу, критерії класифікацій підходів до навчання мови.

Mikhailovskaya G. A. To the question of “The approach to learning language”.

In the article detected trends in the interpretation and usage of the concept “approach to language learning”, defined hierarchical relationship concept “approach to language learning” with other methodological categories, describes the criteria for the classification of approaches to language learning.

Keywords: approach to language teaching, basic category of linguistics, structural and substantive components of the approach, the criteria for classification of approaches to language learning.

УДК 378.016./22:81

Мірошніченко В. М.

ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФІЛОЛОГІВ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Статтю присвячено аналізу досвіду використання інтерактивних технологій у процесі підготовки майбутніх філологів. Узагальнено класифікацію інтерактивних методів навчання. Виявлено, що комунікативна компетентність є самостійним компонентом професійної компетентності філолога. Доведено ефективність використання інтерактивних технологій навчання у фаховій підготовці філолога.

Ключові слова: професійна підготовка, інтерактивні технології навчання, комунікативна компетентність, професійні навички, імітаційні технології, неімітаційні технології.

Проблема переосмислення технології навчально-виховного процесу у вищій школі, зумовлена необхідністю залучення студентів до активного пізнавального процесу, застосування отриманих знань на практиці, співробітництва у вирішенні різноманітних проблем, формулювання й аргументування власної думки. Потреба в оновленні освіти спричинила появу і поширення великої кількості підходів до організації навчально-

виховного процесу, методів та технологій навчання і виховання. Зокрема, значної популярності останнім часом набули інтерактивні технології навчання, до використання яких має бути готовим сучасний філолог.

Проблеми інтерактивного навчання є предметом дослідження М. Воровки, А. Гіна, О. Єльнікової, Н. Заячківської, Л. Півень, О. Пехоти, О. Пометун, Г. П'ятакової та ін. Підходи до професійної компетентності висвітлено в працях таких науковців, як В. Бондар, Р. Гришкова, І. Зязюн, Л. Карпова, А. Радченко, А. Хуторський.

Численні праці свідчать, що означена проблема всебічно вивчалася у вітчизняній педагогічній науці. Проте питання використання інтерактивних технологій у підготовці майбутніх філологів потребує узагальнення.

Мета статті – узагальнити досвід використання інтерактивних технологій у процесі підготовки майбутніх філологів.

Завдання статті – з'ясувати поняття “інтерактивна технологія”, “інтерактивний метод”; узагальнити класифікацію інтерактивних технологій; виявити педагогічний досвід використання інтерактивних технологій у фаховій підготовці філологів.

Актуальною проблемою освіти є створення нових освітніх технологій, які мають сприяти загальному розвитку особистості, формуванню її світоглядної культури, індивідуального досвіду, творчості. Саме такими технологіями можна назвати інтерактивні, що мають безпосередній вплив на формування професійної компетентності філолога.

На основі досліджених джерел було встановлено, що провідним принципом для вивчення лінгвістичних дисциплін у ВНЗ є принцип комунікативної спрямованості. Цей принцип впливає на формування професійно-комунікативної компетентності філолога та вимагає дотримання наступних завдань та умов: відбір ситуації, участь кожного в спілкуванні, комунікативність завдань, багаторазовість і новизна, сприятливі умови для спілкування [2].

Н. Остапенко відзначає, що внаслідок взаємодії між викладачем і студентом формується комунікативна компетентність, а встановлення самих суб'єкт-суб'єктних відношень є одним із чинників формування професійної компетентності [3, с. 154]. Отже, з метою створення безперервного дидактичного процесу формування комунікативної компетентності майбутніх філологів, доцільно використовувати інтерактивні технології, орієнтовані на розвиток у студентів комунікативної, пізнавальної, і творчої діяльності, забезпечити формування вмій та знань, необхідних для професійної діяльності.

Вивчена література [15] свідчить про те, що комунікація як діяльність потребує розвитку автоматизованих навичок, творчих комунікативних умінь та чуття мови. Знання мови становить основу, з якої розвиваються навички мовленнєвої діяльності. Наразі виникає проблема володіння комунікативними вміннями й навичками на високому рівні – правильно обрати стиль мовлення, підпорядкувати форму мовленнєвого висловлювання завданню спілкування, застосувати ефективні мовленнєві виражальні засоби.

Під час спілкування необхідно врахувати, що комунікативні навички за своєю природою є механічними. Комунікативні вміння мають творчий характер, умови спілкування ніколи не повторюються повністю, кожного разу відповідно до ситуації спілкування людина добирає необхідні мовні засоби. Тому прийоми та форми навчання комунікативних умінь повинні відрізнятися від прийомів навчання комунікативним навичкам [15].

Установлено, що психолого-педагогічними передумовами для формування комунікативних умінь і навичок майбутнього філолога є: 1) позитивне ставлення студентської аудиторії до самого процесу навчання (інтерес до фахових предметів, викликаний усвідомленням важливості навчального матеріалу, професійним інтересом); 2) процеси безпосереднього чуттєвого ознайомлення з матеріалом (комп'ютеризація навчання, наочність, ТЗН, роздатковий матеріал, доступність бібліотечного фонду тощо),

3) процес мислення (сприйняття, осмислення і розуміння матеріалу, одержання насолоди від процесу пізнання); 4) запам'ятовування інформації, уміння відтворити її за певної ситуації з виявленням індивідуальних мовленнєвих здібностей (практичне застосування знань, уміння використовувати набуті комунікативні вміння). Саме ці передумови сприяють появі мотиву учіння, спонукають до активної мовленнєвої діяльності, внаслідок чого формується професійно-комунікативна компетентність майбутнього філолога [15].

У контексті дослідження доцільно виокремити поняття інтерактивна технологія та інтерактивний метод, які застосовуються в професійній підготовці філолога.

Так, Т. Ільїна визначає метод навчання, як спосіб організації пізнавальної діяльності студентів [4].

Як свідчать наукові джерела, інтерактивні методи навчання досліджувалися Т. Паніною, М. Кларінім, П. Щербанем, О. Пометун, Л. Пироженко, Н. Заячківською, Г. П'ятаковою та іншими.

Науковець Г. Харханова класифікує інтерактивні методи навчання на основі формування мотивації конфлікту на три групи, залежно від спектру можливостей: інтерактивні методи з широким, середнім і вузьким спектром можливостей [5, с. 25].

О. Голубкова виокремлює інтерактивні методи навчання за комунікативною функцією, поділяючи їх на три групи: дискусійні методи (діалог, групова дискусія, обговорення й аналіз ситуацій); ігрові методи (дидактичні ігри, творчі ігри, в тому числі ділові, рольові ігри, організаційно-діяльнісні, контрігри); психологічна група інтерактивних методів [6, с. 16].

А. Жук та Н. Кошель визначають особливості, які характеризують інтерактивні методи: 1) реалізація можлива лише через спільну діяльність педагога й учнів; 2) вимушена активізація мислення учня (вимушена активність), тобто учень повинен бути активним незалежно від свого бажання; 3) забезпечення постійного залучення учнів у навчальний процес, оскільки їх активність повинна бути достатньо стійкою й тривалою; 4) самостійне прийняття рішень, підвищена мотивація й емоційність учнів; 5) постійна взаємодія викладача й тих, хто навчається в процесі діалогічної й полілогічної форм організації навчального процесу; 6) виявлення рефлексивної самоорганізації діяльності викладача й учнів в спільній навчальній діяльності "учіння – навчання" [7].

Розмежовуючи поняття метод та технологія, М. Кларін розглядає технологію, як системну сукупність і порядок функціонування особистісних, інструментальних, методологічних засобів, які використовуються для досягнення педагогічної мети [8].

В. Сластьонін відзначає в технології закономірну педагогічну діяльність, яка реалізує науково обґрунтований проект дидактичного процесу й володіє більш високим ступенем ефективності, надійності, гарантованого результату, ніж за використання традиційних методик навчання [9, с. 89].

Науковець В. Монахов визначає поняття педагогічної технології через послідовність дій, які оновлюють професійну діяльність учителя і гарантують кінцевий запланований результат [10, с. 27-29].

Поняття технологія навчання висвітлено у працях таких науковців, як В. Беспалько, М. Кларін, Г. Селевко, Д. Дегтярьов, О. Максимов, О. Пехота, О. Савченко, Г. Сазоненко).

С. Бондар виокремлює наступні класифікації педагогічної технології: за характером цілеспрямованості педагогічного процесу, новизни, змісту педагогічного процесу, взаємодії між учителем і учнями, за особливостями операційно-діяльнісного компонента педагогічного процесу, за способом оцінювання навчальних досягнень, за рівнем застосування в педагогічному процесі [11, с. 35-42].

Науковець М. Новик класифікує інтерактивні технології навчання як імітаційні: неігрові (аналіз конкретних ситуацій, імітаційні вправи, тренінг), ігрові (рольові ігри, ділові ігри, оргдіяльнісні ігри, ігрове проектування); неімітаційні (проблемні лекції, проблемні семінари, тематичні дискусії, мозковий штурм, круглий стіл).

О. Пометун виділяє репродуктивні (особистісно відчужені) та продуктивні (особистісно орієнтовані) технології навчання [12, с. 37].

На думку О. Пометун, ефективність будь-якої технології залежить від обраного способу взаємодії, форми комунікації учасників навчального процесу. В існуючій системі освіти основною формою комунікації залишається монолог. Педагог у монологічній формі передає знання учням, а потім отримані знання відображаються у вигляді монологічних відповідей. Комунікація учасників навчального процесу концентрується навколо вчителя. Таким чином, на практиці реалізується модель однієїсторонньої комунікації [12, с. 29].

У контексті дослідження варто звернути увагу на класифікацію інтерактивних технологій запропоновану О. Пометун та Л. Пироженко: 1. Інтерактивні технології кооперативного навчання: робота в парах (“один проти одного”, “один – вдвох – всі разом”, “думати, працювати в парі, обмінятися думками”); “два – чотири – всі разом”; робота в малих групах (“діалог”, “синтез думок”, “спільний проект”, “пошук інформації”, “коло ідей” (або “Раунд Робін”, або “кругова система”). 2. Інтерактивні технології колективного та колективно-групового навчання: обговорення проблеми в загальному колі; “мікрофон”; “незакінчені речення”; “мозковий штурм”; “навчаючи – вчусь” (або “кожен навчає кожного”, або “Броунівський рух”); “ротаційні (змінювані) трійки”; “акваріум”; “ажурна пилка” (“Мозаїка”, “Джинг-со”); 3. Технології ситуативного моделювання: симуляції або імітаційні ігри; спрощене судове слухання; громадські слухання; розігрування ситуацій за ролями (“Рольова гра”, “Програвання сценки”, “Драматизація”). 4. Технології опрацювання дискусійних питань: “займи позицію”; “зміни позицію”; аналіз ситуації; вирішення проблем; “дерево рішень”; “неперервна шкала думок” (“Континуум”, “Нескінченний ланцюжок”); дискусія; дискусія в стилі телевізійного ток-шоу; оцінювальна дискусія; дебати [13, с. 24].

На думку науковців [13] інтерактивне навчання є різновидом активного. Воно полягає в тому, що навчальний процес здійснюється за умов постійної й активної взаємодії всіх учасників. Здійснюється взаємонавчання, де всі суб’єкти є рівноправними партнерами. Таке навчання ефективно сприяє формуванню ціннісних орієнтацій, навичок, вмінь, створенню атмосфери співпраці, взаємодії [14, с. 19].

Застосування інтерактивних технологій передбачає, що заняття ґрунтується на технологічному підході, оскільки обов’язково має запланований результат, являє собою сукупність інтерактивних методів, прийомів, засобів навчання, характерних для конкретної ситуації; складається із набору моделей навчання, розроблених викладачем на основі інтерактивного навчання.

Структура інтерактивного заняття складається з наступних елементів: мотивація – фокусування уваги студентів на проблемі заняття, стимулювання інтересу до обговорюваної теми; оголошення, представлення теми та очікуваних навчальних результатів – забезпечення розуміння студентами змісту їхньої діяльності; надання студентам короткої інформації за мінімально короткий час для виконання практичних завдань шляхом інтерактивної взаємодії; інтерактивні вправи – центральна частина заняття, що передбачає застосування викладачем 1-3 інтерактивних технологій, що відбираються залежно від очікуваних результатів; підбиття підсумків, оцінювання результатів – процес, зворотний інструктажу, рефлексія. Його завдання – прояснити зміст опрацьованого; співвіднести реальні результати з очікуваними; проаналізувати, чому відбулося так, а не інакше; зробити висновки; закріпити чи відкоригувати засвоєння; установити зв’язок між тим, що вже відомо, і тим, що знадобиться засвоїти, навчитись у майбутньому; скласти план подальших дій [15, с. 358-359].

Розглянемо детальніше ефективність застосування неімітаційних технологій навчання у процесі підготовки майбутніх фахівців. Так, проблемна лекція, формує розумову активність, породжує пізнавальну спрямованість студентів; лекція-бесіда (діалог з аудиторією) надає можливість встановлення безпосереднього контакту лектора зі

слухачами;

лекція-вікторина – потребує постійного звернення до практичного (чи життєвого) досвіду слухачів; лекція-консультація побудована на роз'ясненні найбільш складних або важливих запитань з предмету (теми), які безпосередньо ставлять слухачі лекторові; метод залучення ґрунтується на релаксації, під час якого створюється визначений вплив на переконання чи прийняття рішення без примусу чи установки; лекція-диспут передбачає відповіді на окремі запитання теми та вільний обмін думками між лектором та аудиторією в інтервалах між логічними поділами лекційного матеріалу; лекція-прес-конференція застосовується для розгляду складних та широкоформатних тем, де рівень компетенції конкретного викладача вже недостатній; метод мозкового штурму дозволяє вільно висловлювати свої пропозиції (досить часто несподівані та неадекватні) в контексті запропонованої теми [1, с. 11-12].

У складі неімітаційних інтерактивних технологій навчання, за допомогою яких формується професійна комунікативна компетентність майбутнього філолога, важливо наголосити на технології кооперативного навчання (коло ідей, 2-4 – всі разом, навчаючи – учись, ажурна пилка, робота в малих групах, робота в парах тощо), які сприяють підвищенню навчальних результатів студентів, вдосконаленню навичок спілкування, підвищенню самооцінки, мотивації, позитивному сприйманню змісту предмета, здатності побачити ситуацію з різних точок зору тощо. Кооперативна форма навчальної діяльності полягає в тому, що в ході навчання, окрім засвоєння нових знань, умінь і навичок, створена група студентів навчає кожного свого члена.

За кооперативної форми організації навчальної діяльності провідну роль відіграє спілкування і взаємодія студентів. Продуктивною кооперативна робота може бути лише тоді, коли склад груп постійно змінюється і кожен студент взаємодіє з усіма іншими. Поділ на групи та надання кожній із них завдання – засіб розвинути соціальне почуття. Студенти більш занурюються в навчання, оскільки роблять це разом з одногрупниками. Крім того, кооперативне навчання сприяє активному засвоєнню матеріалу, оскільки спільні дії у малих групах, обговорення матеріалу з іншими, взаємонавчання дають можливість опанувати матеріал. Тому кооперативні технології навчання розглядаємо як модель організації навчання у малих групах студентів, об'єднаних спільною навчальною метою. Разом з тим, звернемо увагу й на негативні, що були визначені в процесі використання технологій кооперативного навчання. По-перше, внаслідок недобросовісної роботи деяких студентів інші члени групи можуть отримати низькі бали, по-друге, не завжди матеріальна база навчального закладу відповідає вимогам застосування кооперативних технологій навчання.

Н. Борисова [16] розподіляє імітаційні технології навчання на ігрові та неігрові. Ігрові, у свою чергу, включають стажування з виконанням ролі, розігрування ролей, імітаційний тренінг, ігрове проектування. До неігрових методів відносяться різновиди конкретних ситуацій.

У межах дослідження звернемо увагу на неігрові імітаційні методи. Зокрема, доцільним є використання ситуацій які є наближеними до фахової діяльності; мікроситуація, відрізняється тим, що її опис повинен бути досить лаконічним, стислим, однак точно описувати сутність проблеми (чи конфлікту); ситуація-ілюстрація слугує закріпленню та поглибленню знань, активізації взаємного обміну знаннями та досвідом між слухачами; ситуація-проблема може бути використана не лише для отримання знань, але й для відпрацювання вмінь та навичок. Фахові задачі можна розглядати в контексті лекцій, бесід, виконання самостійних завдань. Їх можна скеровувати як на потреби окремих слухачів, так і всій навчальній групі загалом; ситуація-інцидент спрямована на подолання особистої інертності слухача та вироблення (формування) в нього адекватних засобів поведінки у складних ситуаціях; “інформаційний лабіринт” передбачає розгляд документообігу в певній організації чи установі. Він включає діяльність щодо прийому,

реєстрації документів, їх руху та пошуку, відповідних операцій розгляду, погодження, візування, формування у справи та подальше зберігання. Заклучна частина “інформаційного лабіринту” проводиться у формі дискусії, де обговорюються всі виконані процедури та прийняті рішення [1, с. 16-17].

Ігровий імітаційний тренінг, що відповідно відноситься до ігрових імітаційних технологій, передбачає удосконалення спеціалізованих умінь і навичок в роботі з різними технічними засобами. Імітується ситуація, обставини професійної діяльності. При цьому професійний контекст здійснюється як за допомогою предмету діяльності, так і шляхом імітації його застосування.

Розігрування ролей (інсценування) являє собою ігровий спосіб аналізу конкретних ситуацій, в основі яких лежить проблема взаємостосунків у колективі, удосконалення стилю й методів керівництва навчальним закладом. Зазначена технологія спрямована на розвиток умінь, пов'язаних з професійною поведінкою, дисципліною, а також передбачає впровадження певних елементів театралізації, оскільки представлення ситуації, її аналіз і прийняття рішень здійснюються в ролях. В якості матеріалу для розігрування ролей беруться типові професійні ситуації, відбувається відпрацювання дій гравців у предметно-соціальних умовах.

Ігрове проектування є практичним заняттям, суть якого полягає в розробленні проекту в ігрових умовах, що максимально відтворюють реальність. Технологія відзначається поєднанням індивідуальної та колективної роботи студентів. Створення спільного для групи проекту вимагає, з одного боку, знання кожним технології процесу проектування, а з іншого – уміння вступати в процес комунікації й підтримувати міжособистісні стосунки з метою вирішення професійно важливих завдань.

Розв'язання конкретної практичної проблеми перетворює ігрове проектування на реальне.

Дидактична гра, як різновид ігрової імітаційної технології, являє собою складне явище, вивченням якого займаються представники багатьох наук. У процесі аналізу психолого-педагогічної літератури виявлено значну кількість теоретичних розробок дидактичної гри.

У дослідженнях багатьох психологів гра розглядається, як форма діяльності в умовних ситуаціях, що спрямована на відтворення та засвоєння соціального досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, в предметах науки й культури. У грі відтворюються норми людського життя та діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання та засвоєння предметної дійсності, інтелектуальний, емоційний та моральний розвиток особистості [17, с. 275].

У межах дослідження важливо розглянути характеристику ігор, які сприяють формуванню професійно-комунікативної компетентності майбутніх філологів.

Варто відзначити організаційно-діяльнісні ігри, які передбачають організацію колективної мисленнєвої діяльності на основі розгортання змісту навчання у вигляді системи проблемних ситуацій і взаємодії всіх суб'єктів навчання в процесі аналізу ситуацій. При цьому, викладач під час проведення такої гри робить академічну групу єдиною складовою навчального процесу за умови збереження особистої позиції кожного студента групи.

Рольові ігри характеризуються наявністю завдань або проблем і розподілом ролей між учасниками, які розв'язують поставлені завдання. Наприклад, П. Щербань рольову гру називає методом, який являє собою відтворення конкретних дій однієї з ролей у професійно-педагогічній діяльності [18]. Н. Остапенко визначає призначення рольової гри як формування й розвиток вмінь і навичок конкретної продуктивної діяльності в нетипових, незапланованих ситуаціях, а також передбачає імітаційне моделювання майбутньої вчительської діяльності [3, с. 214].

Рольова гра є навчально-педагогічною грою, обов'язковими елементами якої

виступають: 1) навчальне завдання; 2) наявність ролей; 3) відмінність ролевих цілей; 4) ігрова (конфліктна) ситуація; 5) правила гри, колективний характер гри; 6) елемент змагання, який досягається системою індивідуальної або групової оцінки діяльності учасників.

Ділові ігри моделюють реальні механізми і процеси. Л. Вишнякова визначає ділову гру як “практичне заняття, що моделює різноманітні аспекти професійної діяльності тих, хто навчається, й забезпечує умови комплексного використання їхніх знань з лінгвометодики, вдосконалення рідної мови в аспекті професійно-педагогічного спілкування та більш повне оволодіння мовою як предметом викладання [19, с. 56]. На думку М. Скрипник, ділова гра використовується насамперед для кваліфікаційної оцінки та професійної підготовки потенційних і реальних співробітників в галузі управління персоналом, а також для визначення оптимальних управлінських рішень [20, с. 70].

У результаті проведеного дослідження, було з'ясовано поняття “інтерактивна технологія” та “інтерактивний метод”. Визначено особливості, які характеризують інтерактивні методи. Проаналізовано погляди науковців щодо поняття “педагогічної технології”. На основі досліджених джерел узагальнено класифікацію інтерактивних технологій, їх структуру та завдання.

Зокрема, інтерактивні технології навчання поділяються на імітаційні та неімітаційні. Неімітаційні технології не вимагають від студента виконання певної ролі, імітації. Найбільш перспективними для формування професійної комунікативної компетентності студентів є інтерактивні технології, що засновані на діалозі. Серед неімітаційних інтерактивних технологій виділяємо інтерактивну лекцію, технології кооперативного навчання, дискусії та їх різновиди, які впливають на формування професійної комунікативної компетентності майбутнього фахівця. В процесі їх реалізації формуються професійно-комунікативні вміння, суть яких полягає у створенні атмосфери невимушеного обговорення навчальних проблем; сприянні набуття знань у галузі психології особистості; наданні змоги ознайомитися із загальними методичними прийомами групової роботи; розвитку компетентності в спілкуванні; сприянні корекції, формуванні та розвитку установок, необхідних для успішного спілкування, розв'язанні конфліктних ситуацій, розвитку емоційної стійкості до складних життєвих ситуацій; розвитку умінь й потреби в пізнанні інших людей.

У складі імітаційних технологій інтерактивного навчання виокремлюємо навчально-педагогічні ігри, розігрування ролей, ігрове проектування, аналіз конкретних ситуацій, імітаційний тренінг. Імітаційні ігрові технології формують професійно-комунікативну компетентність майбутнього філолога, допомагають відпрацювати професійні навички в умовах наближених до реальних.

Вивчені джерела свідчать про те, що професійна комунікативна компетентність будується на основі принципу комунікативної спрямованості. Зокрема, виявлено, що комунікативна компетентність є самостійним компонентом професійної компетентності філолога загалом. У контексті нашого дослідження було визначено, що інтерактивний метод навчання виступає в складі інтерактивної технології. Можемо констатувати, що інтерактивне навчання змінює схему взаємодії учасників навчального процесу, де навчання здійснюється шляхом взаємодії всіх, хто навчається і навчає, коли відбувається постійна взаємодія та співпраця. Перспективи подальших досліджень вбачаємо у вивченні інших компетентностей у підготовці майбутніх філологів.

Використана література:

1. *Борисова Н. В.* Новые технологии активного обучения / Н. В. Борисова. – М. : ИЦПСКИП, 2000. – 146 с.
2. *Вишнякова Л. Г.* Использование деловых игр в преподавании русского языка как иностранного / Лариса Георгиевна Вишнякова. – М. : Изд-во Моск. ун-та, 1987. – 107 с.

3. Голубкова О. А. Использование активных методов обучения в учебном процессе : учеб.-метод. пособие / О. А. Голубкова, И. Ф. Кефели. – СПб. : БГТУ “Военмех”, 1998. – 42 с.
4. Енциклопедія освіти [Акад. пед. наук України ; гол. ред. В. Г. Кремень]. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
5. Жук А. И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов / А. И. Жук, Н. Н. Кошель. – Минск, Аверсэв, 2004. – 336 с.
6. Ильина Т. А. Педагогика : курс лекций : учеб. пособ. [для студ. пед. ин-тов] / Т. А. Ильина. – М. : Просвещение, 1984. – 496 с.
7. Інтерактивні методи навчання : [навч. посіб.] / за заг. ред. П. Шевчука, П. Фенриха. – Щецін : WSAP, 2005. – 170 с.
8. Кларин М. В. Педагогическая технология в учебном процессе : анализ зарубежного опыта / Михаил Владимирович Кларин. – М. : Знание, 1989. – 80 с.
9. Монахов В. М. Автоматический подход к проектированию педагогической технологии / В. М. Монахов // Педагогика. – 1997. – № 6. – С. 27-29.
10. Остапенко Н. М. Теорія і практика формування лінгводидактичних компетентностей у студентів філологічних факультетів ВНЗ / Н. М. Остапенко. – Черкаси : видавець Чабаненко Ю., 2008. – 330 с.
11. Педагогика : учеб. пособ. для студ. пед. учеб. заведений / под ред. В. А. Сластенина. – М. : Школа-Пресс, 1997. – 512 с.
12. Перспективні педагогічні технології в шкільній освіті : навч. посібник / за заг. ред. С. П. Бондар. – Рівне : Ред.-вид. центр “Тетіс” Міжнар. ун-ту “РЕГІ”, 2003. – 200 с.
13. Пометун О. І. Інтерактивні методики та система навчання / О. І. Пометун. – К. : “Шкільний Світ”, 2007. – 112 с. – (Бібліотека “Шкільного світу”).
14. Пометун О. Сучасний урок : інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібник / О. Пометун, Л. Пироженко. – К. : А.С.К., 2004. – 192 с.
15. Руденко В. М. Формування професійно-комунікативної компетентності майбутніх філологів засобами інтерактивних технологій : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / В. М. Руденко. – Черкаси, 2010 – 288 с.
16. Скрипник М. Технології використання різних методів інтерактивного навчання / М. Скрипник // Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання. – К. : Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с. – (Б-ка “Шкільного світу”).
17. Технології використання різних методів інтерактивного навчання / М. Скрипник // Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання. – К. : Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с. – (Б-ка “Шкільного світу”).
18. Харханова Г. С. Интерактивные методы обучения как средство формирования мотивации конфликта у школьников : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Галина Сергеевна Харханова. – Калининград, 1999. – 142 с.
19. Чулошнікова М. О. Поняття гри в структурі гуманітарного знання / М. О. Чулошнікова // Актуальні проблеми духовності : зб. наук. праць. – Вип. 6. – Кривий Ріг : КДПУ, 2005. – С. 273-279.
20. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навч. посібник / Петро Миколайович Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.

Мирошніченко В. Н. Профессиональная подготовка будущих филологов средствами интерактивных технологий.

Стаття посвячена аналізу опыта использования интерактивных технологий в процессе подготовки будущих филологов. Обобщена класифікація інтерактивних методів обучения. Выявлено, что коммуникативная компетентность является самостоятельным компонентом профессиональной компетентности филолога. Доказана ефективність використання інтерактивних технологій обучения в профессиональной подготовке филолога.

Ключевые слова: *профессиональная подготовка, интерактивные технологии обучения, коммуникативная компетентность, профессиональные навыки, имитационные технологии, неимитационные технологии.*

Miroshnychenko V. M. Professional training of future philologists by means of interactive technologies.

The article is devoted to the analysis of using the interactive learning technologies in the professional training of future philologists. The classification of the interactive learning technologies is highlighted in the article. The communication competence is defined as a self-determined component of the professional competence of philologists. The efficiency of the interactive learning technologies in the professional training of philologists is proved.

Keywords: *professional training, interactive learning technologies, communicative competence, professional skills, imitative technologies, unimitative technologies.*