

ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА И МОТИВАЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

THE USE OF MODERN PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN FORMATION OF COGNITIVE INTEREST AND MOTIVATION AT THE FOREIGN LANGUAGE LESSONS

УДК 372.881.1:378

DOI: 10.15372/PEMW20190320

Я. В. Проскура

Сибирский институт управления – филиал
Российской академии народного хозяйства
и государственной службы, Новосибирск,
Российская Федерация, e-mail: ypkt25@mail.ru

Proskura, Ya. V.

Siberian Institute of management – branch of Russian
presidential Academy of national economy
and public administration, Novosibirsk, Russian
Federation, e-mail: ypkt25@mail.ru

Е. А. Терехова

Сибирский институт управления – филиал
Российской академии народного хозяйства
и государственной службы, Новосибирск,
Российская Федерация, e-mail: 2005fty@bk.ru

Terekhova, E. A.

Siberian Institute of management – branch of Russian
presidential Academy of national economy and public
administration, Novosibirsk, Russian Federation,
e-mail: 2005fty@bk.ru

Аннотация. В статье рассматривается, как современные педагогические технологии могут повлиять на процесс обучения и его результаты. Раскрываются сущность и содержание понятий «педагогические технологии», «личностно-ориентированный подход в обучении», «метод проектов», «информационные технологии», «метод мозгового штурма», «метод ролевой игры». В статье метод проектов рассматривается с позиции применения современных психолого-педагогических технологий, требующих интегрированного знания и исследовательского поиска при формировании мотивации и познавательного интереса на занятиях английского языка. Отдельное место в статье отведено целям данного метода: практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов; самостоятельная деятельность; структурирование содержательной части проекта; использование исследовательских методов. Также в статье уделяется внимание методу «мозгового штурма», специфике его использования в обучении иностранным языкам в вузе, его преимущества, особенности и классификация его основных разновидностей. Описан опыт применения этого метода на занятиях по английскому языку, поэтапно раскрываются отличительные

Abstract. This article discusses how modern psychological and pedagogical technologies at English lessons can influence on the teaching process and its results. It reveals the essence and content of the concepts of «pedagogical technologies», «personality-oriented approach to learning», «method of projects», «information technologies», «method of brainstorming», «method of role play». In this article, the «method of projects» is considered from the point of the application of modern psychological and pedagogical technologies, which requires the integrated knowledge and research in the formation of motivation and cognitive interest in English classes. A special place in the article is devoted to the objectives of this method: practical, theoretical, cognitive significance of the intended results; independent activity; structuring the content of the project; using of the research methods. Also, the article focuses on the «Brainstorming method», the usage of this method in foreign languages teaching, its advantages and peculiarities, classification of the main types of brainstorming. It describes the experience of applying this method in English classes, the distinctive features and advantages of this method are gradually revealed. All these pedagogical technologies contribute to more effective teaching by increasing students «interest and motivation. The article studies the usage

особенности и достоинства данного метода. Все эти педагогические технологии способствуют более эффективному обучению за счёт повышения интереса и мотивации к нему у учащихся. Рассматривается специфика использования современных психолого-педагогических технологий в обучении иностранным языкам в вузе, их преимущества и особенности, проблемы профессиональной подготовки будущих специалистов: специфика профессиональной идентичности, профессиональной адаптации, повышение у студентов уровня коммуникативной компетентности. Представленные методы способствуют развитию коммуникативных навыков, расширению кругозора, формированию общеучебных навыков и развитию самостоятельной, поисковой деятельности.

Ключевые слова: педагогическая технология, технологии обучения, интерес и мотивация, обучающие игры, интерактивные методы обучения.

Для цитаты: Проскура Я. В., Терехова Е. А. Применение современных психолого-педагогических технологий в формировании познавательного интереса и мотивации на занятиях иностранного языка // Профессиональное образование в современном мире. 2019. Т. 9, №3. С. 3081–3089

of modern psychological and pedagogical technologies in foreign languages teaching, its advantages and peculiarities for language and professional socialization. This paper dwells upon the problems of students' professional training: the specificity of professional identity, professional adaptation, mastering students' communicative awareness and professional skills. These methods contribute to the development of communication skills, expand horizons, formation of general educational skills and the development of independent search activities.

Keywords: pedagogical technology, teaching technologies, interest and motivation, educational games, interactive teaching methods.

For quote: Proskura Ya. V., Terekhova E. A. [The use of modern psychological and pedagogical technologies in formation of cognitive interest and motivation at the foreign language lessons]. *Professionalnoe obrazovanie v sovremennom mire* = *Professional education in the modern world*, 2019, vol. 9, no. 3, pp. 3081–3089

DOI: 10.15372/PEMW20190320

DOI: 10.15372/PEMW20190320

Введение. Постоянно растущие требования общества и времени к уровню владения английским языком ставят вопрос о повышении качества обучения иностранному языку, «разумном и обоснованном выборе того или иного метода, их чередовании в зависимости от условий конкретной учебной ситуации, целей и этапа обучения английскому языку» [6, с. 24]. В связи с этим особенно остро встает вопрос об использовании более эффективных методик, методов и приемов обучения иноязычной культуре для поддержания устойчивого интереса к изучению иностранного языка, для создания и поддержания активной мотивации учащихся к изучению английского языка. Особенно это актуально в условиях отсутствия среды языкового общения. Использование современных психолого-педагогических технологий в обучении английскому языку позволяет установить благоприятный психологический климат на уроке; изменяет эмоциональное состояние и поведенческие установки обучающихся на уроке, повышает их мотивацию к дальнейшему изучению иностранного языка. Также это помогает развивать способность обучающегося поверить в свои силы, эффективно взаимодействовать с окружающими людьми, помогает решать возникающие проблемы, вырабатывать жизненно важные навыки.

Постановка задачи. В статье планируется: осветить основные виды, принципы и этапы современных педагогических технологий, а также показать, как они могут повлиять на процесс обучения, его результаты на занятиях по английскому языку и способствовать более эффективному обучению за счет повышения интереса и мотивации к нему у студентов.

Методология, методы и методика исследования. В статье проводится теоретический анализ психолого-педагогической литературы по проблеме использования инновационных технологий в обучении иностранному языку; изучение и обобщение передового опыта; наблюдение.

Результаты исследования. Анализ деятельности российских вузов показывает, что в них сегодня делается ставка на принцип вариативности, который способствует построению педагогического процесса по любой образовательной модели. На фоне разработок различных вариантов содержания образования мы наблюдаем рождение все новых идей, а также введение в философию образования понятия педагогической технологии. Среди большого количества определений считаем целесообразным при-

вести трактовку педагогической технологии, предложенную отечественным исследователем Б. Т. Лихачевым: это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств, образующих организационно-методический инструментарий педагогического процесса [1, с. 156]. Исходя из этого, среди перечня различных педагогических технологий наиболее уверенно прошли проверку временем следующие: разноуровневое обучение; обучение в сотрудничестве; индивидуальный и дифференцированный подход к обучению; метод проектов, метод мозгового штурма, метод ролевой игры. Все они способствуют развитию инноваций в образовании, психолого-педагогических технологий, предполагающих совершенствование педагогических технологий и связанных с ними методов, приемов и средств обучения, развивающих у студентов умение мотивировать действия и самостоятельно ориентироваться в получаемой информации; формирование у них творческого мышления и раскрытие их природных способностей [15, с. 668].

Наш личный опыт и многочисленные исследования демонстрируют, что от выбранной педагогической технологии и от того, насколько правильно она применена к обучающимся, во многом зависит качество обучения. Кроме этого, такие термины, как «активные методы и формы обучения» уже давно используются в педагогике. Они объединяют группу педагогических технологий, достигающих высокого уровня активности в учебной деятельности учащихся. Наряду с этим ещё один термин получил распространение – «интерактивное обучение». Современная педагогика ощутила потребность в создании таких педагогических технологий, которые обеспечивают самое главное в образовательном процессе – развитие личности каждого учащегося, его активности. В связи с этим возникает необходимость создавать такие условия обучения, чтобы учащиеся стремились получать новые результаты своей работы и в дальнейшем успешно применить их в практической деятельности. Отличием педагогических технологий от любых других является то, что они способствуют более эффективному обучению за счет повышения интереса и мотивации к нему у учащихся.

В последнее время в педагогике все чаще и чаще применяются так называемые психолого-педагогические технологии. К ним относятся метод проектов, деловые и ролевые игры, мастер-класс, метод мозгового штурма, круглый стол. Использование таких приемов на занятиях английского языка позволяет развивать познавательный интерес и диалоговое общение, так как способствует совместной работе не только между студентом и преподавателем, но и между самими студентами [8, с. 8]. Его целью является создание благоприятных условий для обучения, в процессе которого обучающийся имеет возможность проявить себя, что делает процесс обучения более продуктивным. Совместная деятельность студентов в освоении учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, происходит обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

Перейдем к методу проектов, который в последние годы получает все большую популярность в учебном процессе, в том числе и в преподавании английского языка. Под методом проектов обычно подразумевают определенную совокупность учебно-познавательных приемов, с помощью которых можно решить ту или иную задачу в процессе самостоятельных действий обучающихся и с обязательной презентацией их результатов [5, с. 109]. В данном случае мы говорим о методе проектов как о психолого-педагогической технологии, подразумевая, что данный метод представляет собой сочетание поисковых, исследовательских, творческих и проблемных методов.

Данный метод становится все более популярным в связи с тем, что он позволяет развивать творческие возможности студентов, умение самостоятельно аккумулировать полученные знания и применять их для решения практических задач, ориентироваться в информационном пространстве, анализировать полученную информацию. Также, как и у ролевых игр, дискуссий, обучения в сотрудничестве основным принципом метода проектов является личностно ориентированный подход.

На занятиях английского языка нами регулярно используется проектная методика, так как мы считаем, что именно она в полной мере помогает контролировать усвоение материала темы или раздела. Студенты активно участвуют в проектах, в них они имеют возможность творчески само выразаться, узнавать что-то новое и делиться друг с другом полученными знаниями. На своих занятиях мы предлагаем учащимся различные виды проектов, так как считаем, что методика проекта – это способ вовлечения в учебный процесс всех обучающихся, так как студенты с разным уровнем языковой подготовки могут принимать участие в создании проекта в соответствии со своими возможностями, знаниями, умениями и навыками.

Применяя проектную методику в рамках внедрения ФГОС, можно получить следующие результаты: обеспечить прочное усвоение учебного материала, интеллектуальное развитие студентов, а это очень важно для личностно-ориентированного обучения и является важным показателем того, что у обучающихся сформированы универсальные учебные навыки: личностные, познавательные, коммуникативные.

Метод проекта – это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы. Главной целью метода проекта является развитие познавательных навыков студентов, способностью самим сформировывать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления [5, с. 110].

По характеру конечного продукта проектной деятельности, можно выделить следующие виды проектов в области изучения иностранного языка:

- конструктивно-практические проекты, например, дневник наблюдений, создание игры и её описание;
- игровые – ролевые проекты, например, разыгрывание фрагментов урока в школе (программы практики устной речи, грамматики, фонетики), драматизация пьесы (программы практики устной речи);
- информативно-исследовательские проекты, например, «Изучение региона какой-либо страны», «Путеводитель по стране изучаемого языка», «Родной город» [2];
- сценарные проекты – сценарий проведения судебного заседания;
- творческие работы – свободное литературное сочинение, литературный перевод произведения на родной язык (программы практики устной речи, литературы страны изучаемого языка);
- издательские проекты – стенгазеты, материалы для стендов.

Проекты предполагают активизацию учащихся: они должны писать, вырезать, наклеивать, рыться в справочниках, разговаривать с другими людьми, искать фотографии и рисунки и даже самостоятельно делать записи на диск [7, с. 12].

Проектный подход в преподавании иностранных языков и общественных дисциплин дает дополнительные направления и возможности для обучения. Знания, полученные по другим наукам, могут быть использованы в проектах по гуманитарным дисциплинам.

Проектный подход не только помогает закреплять полученные по дисциплинам знания и умения, обеспечивая соответствующие ситуации, в которых эти знания могут применяться, а часто знания, необходимые детям для работы над проектом, подстегивают развитие интереса к другим наукам.

Рассмотрим далее еще одну психолого-педагогическую технологию – игру, которая является одним из основных стимулов к обучению. Ролевые игры на уроках английского языка являются наиболее информативными и результативными методами обучения с точки зрения восприятия наравне с дискуссиями и дебатами. Использование различных игр на уроке английского помогает овладеть им в занимательной форме, развить память, внимание, быстроту реакции, находчивость, поднять интерес к английскому языку как таковому.

Чтобы включиться в ролевую игру на уроках английского языка, студенты должны представить себя в чьей-либо роли в какой-то конкретной ситуации и вести себя надлежащим образом согласно правилам этой игры. Роли могут быть социальные (продавец, менеджер, судья), межличностные (друзья, одноклассники), психологические (нейтральные, позитивные, негативные персонажи). Роли, которые исполняют студенты, направлены на то, чтобы они учились общаться и обсуждать вопросы, решать проблемы, понимать и оценивать чувства других людей. Получение новых знаний и отработка их до навыков и является главной целью любой ролевой игры.

Прежде чем использовать ролевые игры на уроках английского языка, нам представляется необходимым сформировать у студента нужные социальные умения общения и ознакомить их с диалогической речью на английском языке. Для этого мы используем упражнения на тренировку навыков разговора по телефону, так называемый телефонный этикет, создание диалогов на английском языке на определенную тему и по образцу, чтение и воспроизведение этих диалогов наизусть, проигрывание диалога в парах.

Прибегать к ролевым играм мы бы рекомендовали в самом конце изучения для оттачивания приобретенных знаний, только после того как уже усвоена необходимая лексика английского языка и грамматические конструкции, пройдены фонетические, орфографические задания и аудирования.

На занятиях английского языка мы используем разные формы проведения ролевой игры:

- презентация,
- интервью,
- заочное путешествие,
- пресс-конференция,
- круглый стол,
- клуб по интересам и т.д. [4].

Применяя на своих занятиях данный метод, нами были выявлены его преимущества.

1. Одним из основных преимуществ ролевой игры перед другими формами обучения является то, что студенты сконцентрированы в течении всей игры и заняты на 100%.

2. Преимуществом ролевой игры перед любой парной и групповой деятельностью является возможность тренировать студентов в умении говорить в любой ситуации на любую тему.

3. Для тех людей, которые учат английский для того, чтобы реализовать себя в определённой роли в жизни (работать за границей, путешествовать), ролевая игра станет очень важной генеральной репетицией к реальной жизни.

4. Обычно застенчивые студенты испытывают затруднения в обучении, когда необходимо использовать их непосредственный опыт и личность, но в ролевой игре такие студенты чувствуют себя свободно, поскольку их личность не затронута, им не нужно раскрываться [3].

5. Учебный материал усваивается намного эффективнее, поскольку игра бесспорно доставляет удовольствие играющим в неё, ведь как только студенты начинают понимать, что именно от них требуется, они с удовольствием дают волю своему воображению. И в этом, по нашему мнению, и есть главное преимущество использования ролевой игры.

6. Посредством ролевой игры можно отработать любой вид работы с языком – это и отработка лексики, грамматических структур, интонационных моделей, а также использование правильного слова в правильном месте и в правильное время.

7. Ролевая игра является технологией обучения языку, которую относят к основной технологии обучения с низким уровнем ввода и высоким уровнем вывода. Этот момент означает, что сформированная вокруг преподавателя основная фаза презентации – очень коротка. После небольшого вступления студенты начинают активность, в которой выполнение задания гораздо важнее, чем применение точной и правильной лексики; деятельность, в которой беглость выше, чем аккуратность.

8. Огромным преимуществом ролевой игры является то, что этот вид деятельности дает возможность использовать неподготовленную речь студентов. Основной целью технологии ролевой игры является тренировка неподготовленной речи. Обучение языку наиболее эффективно происходит в атмосфере свободной от напряжения, глубокого осмысливания и подбора лексики для использования.

Рассмотрим пошагово метод мозгового штурма.

Первооткрывателем метода мозгового штурма был А. Осборн, автор нескольких книг, в которых идет речь о мышлении. В 1953 г. Осборн выпустил книгу «Управляемое воображение: принципы и процедуры творческого мышления», там он впервые описал метод и принцип действия технологии мозгового штурма.

Метод мозгового штурма – один из очень популярных приемов и методов стимулирования творческой активности. Этот метод широко используется в различных вузах для поиска нестандартных решений разнообразных задач. Метод мозгового штурма формирует навыки концентрировать внимание и мыслительные процессы в ходе решения актуальных задач обучения языку. Целью этого метода является организация мыслительной деятельности по поиску нетрадиционных вариантов решения и постановки различных проблем.

Использование этого метода позволяет решить следующие задачи: стимулирование творческой активности обучаемых; связь теоретических и практических знаний; активизация учебно-познавательной деятельности; формирование у обучаемых мнения и отношения к проблеме; формирование способностей и навыков концентрировать внимание и мыслительные усилия на решении какой-либо задачи; формирование профессиональных навыков; установление взаимодействия между личностями, обучение работе в команде, проявлению терпимости к любой точке зрения окружающих, уважению права личности на свободу слова.

При использовании метода «мозговой штурм» в группе преподаватель сообщает топик и форму задания, формулирует проблему, которую нужно решить, обосновывает задачу для поиска ее решения. Студенты должны четко осознавать, понимать, какой конкретно результат должен быть после мозговой атаки, обязаны представлять, зачем собрались и какую им проблему нужно решить.

Далее преподаватель знакомит студентов с условиями коллективной работы и дает им основные правила мозгового штурма.

Проблема, формулируемая на занятии по методу мозгового штурма, имеет конкретную теоретическую или практическую актуальность и вызывает активный интерес. Главное требование, которое необходимо учитывать и знать при выборе проблемы для этого метода, – возможность различных вариантов решения проблемы, которая выдвигается перед студентами как основная задача.

Для проведения занятия по методу мозгового штурма коллектив делится на две группы: генераторы и аналитики идей. [8, с. 10] Формировать рабочие группы необходимо в соответствии с пожеланиями студентов, но группы желательно делать равными по числу участников.

Генераторы идей – это творческие студенты, обладающие подвижным, активным и незаурядным умом, умеющие и любящие фантазировать, выдвигать нестандартные идеи, мысли [9, с. 26]. Генера-

торы идей должны в течение короткого периода времени предложить как можно больше вариантов решения выдвинутой проблемы, при этом соблюдая главные правила, такие как: исключение доминирования какого-либо одного участника группы; навязывание идеи, исключение повторений; чем больше список идей, тем лучше, так как чем больше выдвинуто любых предложений, тем больше вероятность появления новой, ценной идеи; подход к решению проблемы с разных сторон; запрет на критику и любую оценку высказываемых идей, так как оценка идей отвлекает от основной поставленной задачи и сбивает творческий настрой студентов; необычные и даже самые абсурдные и неожиданные идеи очень приветствуются. Как бы ни была невероятна идея, выдвинутая кем-либо из студентов группы, она должна быть встречена с одобрением; не стоит также думать, что поставленная проблема должна быть решена известными всем способами.

Требуется создать также экспертную группу из студентов, которой предстоит проанализировать все выдвинутые идеи и отобрать лучшие из них.

Вторая группа – это аналитики, получают от первой группы списки вариантов и, не добавляя ничего нового, рассматривают каждое предложение, выбирая наиболее разумное и подходящее на их взгляд. Каждый аналитик имеет три голоса и отдает их за наилучшие, по его мнению, три идеи. Оценка производится следующим образом: первая идея мозгового штурма получила три голоса, вторая – два, третья – один. Идея, которая набрала наибольшее количество голосов и будет являться решением.

На этапе оценки и отбора лучших идей эксперты должны объединиться в одну группу и по имеющимся критериям оценить все предложенные идеи студентов, отобрав лучшие для объявления участникам игры. Если есть возможность, аналитикам на время работы можно перейти в другое помещение, чтобы группа не мешала. Преподаватель определяет время работы для экспертов – от 15 до 20 минут.

На заключительном этапе работы эксперты сообщают о результатах процесса мозгового штурма. Студенты называют общее количество всех идей, представляют лучшие из них. Авторы этих идей обосновывают и защищают их. После итогового обсуждения в группе принимается коллективное решение о применении тех или иных идей на практике. Для облегчения работы групп возможно использование доски, мела, листов бумаги на планшетах, фломастеров, разноцветных стикеров, ноутбука в связке с проектором.

Мозговой штурм – это довольно интенсивный, быстро протекающий творческий процесс, для участников такое занятие, как правило, проходит быстро. В связи с этим ведущий это студент, который должен следить за регламентом и напоминать сколько остаётся времени. Студенты обязаны знать, сколько времени им требуется. Понимание того, что время ограничено и им необходимо выдать как можно больше разных идей в короткие сроки, заставит участников быть более активными.

Как и любой другой метод обучения, метод мозгового штурма имеет и свои недостатки. Во-первых, при разделении участников на группы может возникнуть доминирование участников лидеров в одной из групп. Во-вторых, «зацикливание» участников на однотипных, похожих идеях. Для того чтобы этого не было, преподавателю надо быстро скоординировать направление исследования. Необходимо при разделении участников учитывать их личностные характеристики и объединять студентов разного уровня подготовки.

Отдельно следует и проговорить роль преподавателя в процессе занятия по методике мозгового штурма. Она очень меняется, перестаёт быть главной, преподаватель только регулирует процесс и занимается общей организацией, готовит заранее необходимые задания и оговаривает вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения заранее оговоренного плана. Во время мозгового штурма преподаватель выступает в роли «заказчика». Он излагает суть проблемы или вопрос и правила проведения занятия по мозговой атаке. Он фиксирует различные идеи, сказанные участниками и находится в стороне от идущей дискуссии. Со стороны преподавателя не допускается критика любых мнений идей и предложений. Преподавателю не нужно вмешиваться в работу групп, чтобы не мешать им. Только в случае, когда группа нарушает правила дискуссии, например, начинает обсуждать или критически оценивать высказанную идею, преподаватель в тактичной и доброжелательной форме возвращает группу в рабочее состояние. Ведущий поочередно даёт слово генераторам идей, чтобы не было хаоса в высказываниях. Также преподаватель следит, чтобы все участники мозгового штурма имели равную возможность высказать свои идеи и предложения.

Доброжелательность преподавателя стимулирует рождение новых идей у членов группы. Он не должен слишком хвалить даже явно удачные гипотезы, чтобы не нарушить равенство участников мозгового штурма.

Искусство ведущего мозговой атаки заключается в умении раскрепостить мышление членов творческой группы, вдохновить их на свободное самовыражение, высказывание идей и выступления.

Если также позволяет время, то преподавателю рекомендуется в начале такого занятия провести разминку. Она проводится фронтально со всей группой. Основная цель разминки мозгового штурма –

помочь участникам освободиться от различных стереотипов и психологических барьеров. Обычно разминка проводится как упражнение в быстром поиске ответов на вопросы. Для разминки очень важен быстрый темп работы. Поэтому, если возникает пауза, преподаватель сам должен выдвинуть несколько вариантов ответа. Как только для участников становится трудно находить ответы, они начинают долго задумываться, стоит переходить к следующему вопросу. Для того чтобы создать и поддержать непринужденную и живую атмосферу, преподаватель подготавливает неожиданные, оригинальные вопросы, которые прямо с темой мозгового штурма не связаны, но взяты из близкой сферы. Таким образом, разминка помогает участникам оживиться, подготовиться перед началом мозговой атаки. Время разминки может составлять от 15 до 20 минут.

При использовании этого метода в аудитории можно повесить плакат, чтобы помочь в процессе.

Говорите все, что придет вам в голову.

Не обсуждайте и не критикуйте высказывания других.

Можно повторять идеи, предложенные кем-то другим. Расширение предложенной идеи поощряется.

Тема **Travelling**. При использовании метода «Мозговой штурм» создаем ассоциативный куст. Его создание развивает логическое мышление, воображение, память.

С помощью выражений

I think, To my mind, In my opinion, It seems to me студенты высказывают свои мысли по теме и строят все это в форме куста.

T. Many people say that life is impossible without travelling nowadays. What's your opinion?

P₁. I think it's true. Travelling develops our outlook.

P₂. To my mind, if you visit different countries you get acquainted with many traditions and customs of these countries.

P₃. No doubt travelling develops our imagination.

P₄. Naturally, travelling is exciting, because it means adventure, and adventure is necessary.

P₅. That's right. When we travel, we move from one place to another, so travelling gives us movement and keeps us from growing old.

P₆. I want to add that travelling gives us knowledge.

P₇. I share your opinion and want to add that travelling helps us to study foreign language alive.

P₈. To my opinion travelling is great and exciting. You can see a lot of interesting buildings, castles, monuments and so on.

P₉. I support your idea. There is a proverb «Seeing is believing». When I travel, I always try to take pictures of places of interest.

P₁₀. Don't forget, if you travel, you meet different people and make friends. I think it's great to have many friends in foreign countries.

Таким образом, учебный процесс, основанный на использовании психолого-педагогических технологий обучения, организуется с учетом вовлеченности в процесс познания всех студентов группы. Совместная деятельность подразумевает, что каждый из студентов вносит свой особый, индивидуальный вклад и в ходе работы идет обмен знаниями, различными идеями. Такие технологии основаны на принципах взаимодействия, активности всех участников группы. Использование метода мозгового штурма применяется при обучении будущих менеджеров, специалистов социально-культурной области, специалистов в области использования языка.

С развитием информационных технологий быстрыми темпами идет становление системы дистанционного образования – обучения через Интернет, это открывает огромные возможности по применению новейших психолого-педагогических технологий.

Выводы. Проанализировав три основных типа современных психолого-педагогических технологий, можно сделать выводы.

Обучающие игры представляют собой достаточно эффективные технологии, которые прекрасно применяются в обучении иностранным языкам. В педагогике они способствуют активизации учебного процесса, более интенсивному обучению за счет повышения интереса и мотивации к нему у обучаемых, пробуждению творческого начала.

Использование метода проектов доказало его эффективность в практике обучению иностранным языкам по всем видам деятельности: увеличивается скорость чтения, значительно улучшается качество перевода текстов, совершенствуются умения устной и письменной речи, очень значительно расширяется кругозор, развиваются коммуникативные навыки, стремление самостоятельно добывать и использовать новые знания и умения. Практика показывает, что учиться в группах не только легче, но и гораздо интереснее и значительно продуктивнее. Активное вовлечение студентов в проектную деятельность способствует достижению отличных образовательных результатов.

Рассмотренные в статье психолого-педагогических технологии, имеют преимущества перед всеми остальными традиционными методами обучения, так как они не только позволяют тренировать различные виды речевой деятельности, сочетая их в вариативных комбинациях, но и способствуют реализации индивидуального подхода и повышению самостоятельности и мотивации студентов. Также использование инновационных технологий в процессе обучения иностранным языкам позволяет качественно повышать и общекультурное развитие студентов, способствуя дальнейшему и скорейшему совершенствованию их навыков владения компьютерными техниками. Это содействует формированию языковых компетенций, повышению мотивации в изучении иностранным языкам. Таким образом, использование инновационных технологий в обучении иностранным языкам несет в себе огромный педагогический потенциал, позволяющий трансформировать процесс изучения иностранным языком в живой творческий процесс.

Метод проектов помогает нам наиболее полно учитывать индивидуальные особенности студентов и ориентироваться на их опыт, уровень интеллектуального развития, владения языком, особенности их памяти, восприятия и мышления. Можно утверждать, что метод мозгового штурма позволяет решить проблему мотивации и интереса к иностранному языку, создать положительный настрой у студентов и научить их применять полученные знания, умения и навыки на практике для решения любых проблем.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Асророва М. У.** Современные психолого-педагогические технологии обучения // Актуальные задачи педагогики: материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Чита, апрель 2016 г.). Чита: Молодой ученый, 2016. С. 156–159.
2. **Инфоурок:** ведущий образовательный портал России. URL: infourok.ru
3. **Студикова Т. Ю.** Ролевая игра на уроках английского языка. URL: <https://infourok.ru/rolevaya-igra-na-urokah-angliyskogo-yazika-1163627.html>
4. **Студенческая** библиотека онлайн. URL: <https://studbooks.net>
5. **Владыко О. А.** Проектная методика – эффективное средство организации творческой и учебной деятельности на уроке иностранного языка // Иностранные языки в школе. 2007. №4. С. 60–65.
6. **Гальскова Н. Д.** Современная методика обучения иностранным языкам. М., 2000. 69 с.
7. **Дьюи Дж., Дьюи Э.** «Школы будущего» «Schools of Tomorrow», 1915, рус. пер. 1922) «Школы будущего» «Schools of Tomorrow», 1915, рус. пер. 1922. С. 10–12.
8. **Кафидов В. В.** Исследование систем управления: учеб. пособие для вузов. 2-е изд. М.: Академический Проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2005. С. 8–11.
9. **Кузнецова С. А.** Использование метода проектов на уроках английского языка: методич. разработка. Санкт-Петербург, 2016.
10. **Мескон М., Альберт М., Хедоури Ф.** Основы менеджмента: пер. с англ / Акад. народн. хоз-ва при Правительстве РФ. М.: Дело, 2000. 701 с.
11. **Панфилова А. П.** Мозговые штурмы в коллективном принятии решений. СПб., 2005. С. 12–14.
12. **Педагогические технологии в профессиональном учебном заведении: учебник** / В. Е. Гусева, О. Б. Епишева, В. М. Монахов, Д. Ю. Трушников; под общ. ред. О. Б. Епишевой. Тюмень: ТюмГНГУ, 2010. 204 с.
13. **Селевко Г. К.** Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 2010.
14. **Синельников А. П.** Психология обучения иностранным языкам. Х.: Основа, 2009. 128 с.
15. **Сиразеева А. Ф., Валеева Л. А., Морозова А. Ф.** Инновационные технологии обучения иностранному языку в вузе // Современные проблемы науки и образования. 2015. №3. С. 310.
16. **Чернова Е. Н.** Современные психолого-педагогические технологии обучения. URL: <https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/310937/>

REFERENCES

1. **Asrorova M. U.** Modern psychological and pedagogical technologies of training. Actual problems of pedagogy: materials of VII Intern. scientific. Conf. (Chita, April 2016). Chita, Young scientist Publ., 2016, pp. 156–159. (In Russ)
2. **infourok:** the leading educational portal in Russia. Available at: infourok.ru (In Rus)
3. **Ludikova T. Yu.** Role-playing game for English lessons. Available at: <https://infourok.ru/rolevaya-igra-na-urokah-angliyskogo-yazika-1163627.html> (In Russ)
4. **Student** library online. Available at: <https://studbooks.net> (In Russ)
5. **Vladyka O.** Project methodology – an effective means of organizing creative and educational activities in the classroom of a foreign language. Foreign languages at school, 2007, no. 4, pp. 60–65. (In Russ)

6. **Galskova N.D.** Modern methods of teaching foreign languages. Moscow, 2000, 69 p. (In Russ)
7. **Dewey J., Dewey E.** «Schools of the future» – «Schools of Tomorrow», 1915, Rus. TRANS. 1922, «Schools of the future» – «Schools of Tomorrow», 1915, Rus. lane 1922. pp.10–12.
8. **Kafidov V.V.** Study of management systems: the manual for high schools. 2nd ed. Moscow, Academic Project Publ.; Ekaterinburg, Business book Publ., 2005, pp. 8–11. (In Russ)
9. **Kuznetsova S.A.** Using the project method in English lessons. St. Petersburg, 2016, pp. 25–27. (In Russ)
10. **Meskon M., Albert M., Hedouri F.** Fundamentals of management. Trans. from English; Acad. folks. households under the Government of the Russian Federation. Moscow, Business Publ., 2000, 701 p. (In Russ)
11. **Panfilov P.** Brainstorming in collective decision-making. St. Peterburg, 2005, pp. 12–14. (In Russ)
12. **Gusev V.E., O.B. Episheva, Monakhov V.M., Trushnikov V.** Educational technology in vocational education: textbook. General editorship of O.B. Pishevoi. Tyumen, TSOGU Publ., 2010, 204 p. (In Russ)
13. **Selevko G.K.** *Modern educational technologies*. Moscow, Public Education Publ., 2010. (In Russ)
14. **Sinelnikov A.P.** *Psychology of learning foreign languages*. Basis Publ., 2009, 128 p. (In Russ)
15. **Sirazeeva A.F., Valeev A.A., Morozov A.F.** Innovative technologies of teaching a foreign language in high school. *Modern problems of science and education*, 2015, no. 3, 310 p. (In Russ)
16. **Chernova E.N.** Modern psychological and pedagogical technologies of training. Available at: <https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/310937/> (In Russ)

Информация об авторах

Проскура Яна Вадимовна – кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков, Сибирский институт управления – филиал Российской академии народного хозяйства и государственной службы, (Российская Федерация, г. Новосибирск, ул. Нижегородская, 6, e-mail: ypkt25@mail.ru)

Терехова Елена Анатольевна – старший преподаватель кафедры иностранных языков, Сибирский институт управления – филиал Российской академии народного хозяйства и государственной службы, (Российская Федерация, г. Новосибирск, ул. Нижегородская, 6, e-mail: 2005fly@bk.ru)

Information about the authors

Yana V. Proskura – PhD in Philological Science, Assistant Professor, foreign languages Department, Siberian Institute of management – branch of Russian presidential Academy of national economy and public administration, (6, Nizhegorodskaya str., Novosibirsk, Russian Federation, e-mail: ypkt25@mail.ru)

Elena A. Terekhova – senior teacher, foreign languages Department, Siberian Institute of management – branch of Russian presidential Academy of national economy and public administration, (6, Nizhegorodskaya str., Novosibirsk, Russian Federation, e-mail: 2005fly@bk.ru)

Принята редакцией: 19.06.19.

Received: June 19, 2019.