

ВИКОРИСТАННЯ ПРОФЕСІЙНО ОРІЄНТОВАНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Сучасне професійно-орієнтоване навчання іноземних мов передбачає використання інтенсивних форм навчальної діяльності. Рольова гра є найбільш ефективним і результативним методом навчання професійній іноземній мові. У статті розглядається використання професійно орієнтованих рольових ігор під час вивчення англійської мови. Показано, як професійно орієнтовані рольові ігри можуть бути використаними у вищих навчальних закладах, щоб спонукати студентів максимально використовувати іноземну мову на занятті. Наголошується, що види рольових ігор можуть бути різними залежно від рівня складності та навичок володіння англійською мовою студентами, тому необхідно правильно вибрати вид рольової гри, що відповідає рівню знань групи. Автори вважають, що професійно орієнтовані рольові ігри є надзвичайно корисними і можуть допомогти студентам закріпити набуті ними знання з англійської мови та навчити їх професійній мові та управлінським навичкам. При використанні професійно орієнтованих рольових ігор при викладанні англійської мови необхідно оснащення навчальної аудиторії сучасними технічними засобами навчання, щоб забезпечити ефективне використання рольових ігор. Автори вважають, що рольові ігри – це зосереджена на студентів методика викладання, що розвиває комунікативні навички спілкування. Професійно орієнтовані рольові ігри сприяють застосуванню теоретичних знань на практиці, таким чином усуваючи розрив між теорією та практикою. Рольові ігри також надзвичайно ефективні при пізнанні реального світу та для вдосконалення професійних навичок. Робота над рольовими іграми потребує гарної організаційної підготовки. Ігровий метод при викладанні англійської мови сприяє розвитку та вдосконаленню навичок усної комунікації, а також удосконалює навички співробітництва та роботи в команді. Автори звертають увагу на те, що заняття з англійської мови із застосуванням професійно орієнтованих рольових ігор ставлять студентів у реальні ситуації, допомагаючи їм освоювати такі компетенції, як здатність провести ділову зустріч, вести переговори, готувати та проводити презентації.

Ключові слова: викладання іноземної мови, ігрова методика, інноваційна діяльність, рольові ігри.

Використання рольової гри у процесі вивчення іноземних мов стає дедалі популярнішим, і широта її застосування цілком зрозуміла, оскільки у основі цього лежить процес формування іншомовної комунікації з урахуванням реальної діяльності. При навчанні іноземних мов, перед нами лежить наступне завдання – підготувати студентів до іншомовної комунікації, як у повсякденних, так і у професійно-орієнтованих ситуаціях, отже «спілкування є і метою та засобом навчання» іноземної мови [1].

Це відбувається успішно при створенні певних умов фізичного та соціального плану, до яких належать:

- умови, що формують мотиваційну базу для комунікації;
- умови, що створюють сприятливу комунікативну обстановку та установку на спілкування;
- умови, що дозволяють забезпечити учасників предметним змістом комунікації.

Мета статті: проаналізувати умови використання професійно орієнтованих рольових ігор під час вивчення іноземної мови.

Ігрові методи активно використовуються у практиці викладання іноземних мов у багатьох країнах світу. Особливості структури, змісту та аспектів застосування описані в англомовній науковій літературі.

D. Rao і I. Stupans вважають, що застосування рольових ігор у професійній освіті формують три модули результатів навчання: когнітивний (знання), емоційний (відносини) та психомоторний (навички діяльності) [5]. Когнітивний компонент вивчений у роботах J. Lundy [4].

P. Wouters, E. D. Van Der Spek, H. Van Oostendorp розробили авторську тріступінчасту методику виміру ефективності застосування ігрових методів у вищій школі, що дозволяє виявляти, у тому числі й обсяг набутих учнями знань [8]. Окремі англомовні дослідження присвячені аналізу результативності використання ігрових технологій під час професійної підготовки фахівців окремих напрямків. Зокрема, P. Auling вважає гру невід'ємною частиною навчання майбутніх соціальних працівників, оскільки дозволяє відтворювати конкретні ситуації спілкування [3]. На думку D. Osborn і L. Costas, ігрові методи ефективні у розвитку навичок консультування [6].

Хоча кілька років тому на заняттях з англійської мови головним чином увага приділялася відпрацюванню навичок читання та сприйняття на слух, останніми роками ситуація різко змінилася. Більшість студентів хотіли б працювати у провідних компаніях і добре володіння розмовною іноземною мовою сприятиме здійсненню цих бажань, оскільки збільшує конкурентоспроможність випускників на ринку праці. Є безліч причин, які роблять ігровий метод придатним для навчання англійській мові. Рольова гра вважається ідеальною технікою, щоб змусити студентів використовувати мову, що вивчається [7]. Даний метод, на наш погляд, дозволяє не лише подолати комунікативний бар'єр, що виникає у студентів під час переходу від письмового

(монологічного) до усного (діалогового) мовлення, а й допомогти учням швидко та спонтанно реагувати на нестандартні мовні ситуації, виявляючи логіку, інтуїцію, розвиваючи швидкість реакції. Гра також дає можливість студентам використовувати практично конкретні терміни чи загальну лексику, які широко поширені у професійній сфері. Крім того, перевагою рольової гри є те, що вона може бути адаптована до різних рівнів володіння іноземною мовою; те, як гра планується та застосовується, як правило, залежить від мовного рівня групи. Ще одна причина використання даного методу є практичною та стосується розміру груп на заняттях з іноземної мови. Використання рольової гри дозволяє збільшити час говоріння студентів у великих групах.

Скарселла і Крукал провели дослідження, щоб показати, як моделювання ситуацій полегшує вивчення іноземної мови. Вони вважають, що студенти опановують мову в таких випадках: 1) коли вони отримують велику кількість легкого для засвоєння матеріалу; 2) коли вони беруть активну участь у заняттях; 3) коли вони перебувають у позитивній дружній обстановці [7].

Легко засвоюється матеріал у ситуаціях рольових ігор, оскільки студенти із задоволенням вживаються у ролі. Активна участь у рольовій грі призводить до того, що студенти забувають про те, що вони вивчають мову. Учні мають можливість випробувати нові моделі поведінки у безпечному середовищі, що допомагає розвинути довгострокову мотивацію, спрямовану на освоєння іноземної мови. Окрім задоволення та позитивних емоцій, які отримують студенти від реального спілкування та активної участі у рольовій грі, змодельовані «реальним життям» ситуації допомагають студентам розвивати критичне мислення та навички вирішення проблем. Рольові ігри можуть бути складовою заняття, а не «одноразовим» заходом. Включення рольової гри в заняття з іноземної мови додає різноманітності, створює позитивний настрій, змінює темп сприйняття нової інформації та надає можливості активного використання мови.

У контексті навчання іноземної мови для спеціальних цілей використовуються різні типи завдань: вставка в текст відсутньої інформації, мовні ігри, моделювання ситуацій тощо з тим, щоб стимулювати студентів розвивати навички мовлення на занятті. Багато прихильників ігрового методу стверджують, що він може бути використаний не тільки для імітації різних видів комунікаційних завдань, які студенти зобов'язані виконувати в реальному світі, але й для стимуляції студентів брати участь у комунікації, що включає особистий досвід та емоції. Як наслідок, через рольові ігри студенти дізнаються більше не тільки про комунікативне використання мови у професійній реальності, а й про конкретні ситуації, що стосуються їх професійної галузі. Велике розмаїття мовних структур можна використовувати заняття завдяки рольовим іграм. Діапазон функцій та структур, а також області лексики, які можуть бути введені, виходять далеко за межі інших парних чи групових дій, таких як діалог чи комунікаційні ігри. Таким чином, через рольові ігри викладачі можуть розвивати розмовні навички студентів для цільових ситуацій. Наприклад, студенти можуть мати можливість набувати навичок вживання таких мовних структур, як вирази для початку висловлювання, сполучні фрази, що завершують висловлювання фрази. Крім того, студенти можуть практикуватися у використанні певних розмовних моделей, таких як правила визначення того, хто говорить, коли, як довго, що може дати їм можливість по черзі висловлюватися, уникаючи повтору однієї і тієї ж думки та одночасного виступу двох ораторів. По-друге, рольова гра може поставити студентів у ситуації, схожі на ті, в яких вони будуть зобов'язані використовувати конкретні форми мови. Дослідник цього питання Стерн також стверджує, що ігрова діяльність може допомогти студенту розширити свої комунікаційні навички за рахунок використання досі «незадіяних ресурсів» [7]. Це означає, що рольова гра може бути етапом у навчанні студентів практичним навичкам, пов'язаним із роботою у відповідній професійній галузі. Учні надається можливість практикуватися у мові, з якою вони зіштовхуватимуться у своєму повсякденному житті. Таким чином, моделюючи реальні ситуації, в яких вони могли б використовувати іноземну мову, студенти отримують можливість бути готовими мати справу з подібними ситуаціями поза аудиторією. Рольові ігри можуть бути згруповані в три типи: 1) з повним сценарієм рольової гри, 2) з частковим сценарієм та 3) рольова гра без сценарія.

У рольовій грі з повним сценарієм всі учасники повинні запам'ятовувати свою роль буквально. Цей тип включає відтворення діалогу на зразок з підручника, і основне завдання студента в даному випадку відтворити діалог якомога ближче до оригіналу. Таку рольову гру можна використовувати зі студентами з низьким рівнем володіння мовою. Другий тип рольової гри включає модель діалогу з кількома пропусками, і студенти повинні будуть заповнити пропуски відповідними словами, що підходять до ситуації. Таким чином, учні можуть змінити початковий діалог певною мірою та створити свій власний діалог. Цей тип рольової гри може бути класифікований як наполовину підготовлений, оскільки викладач (або підручник) забезпечує лінгвістичними структурами, а студенти мають визначити зміст на основі структур, які дають змогу створити реалістичний діалог. Цей тип рольової гри може бути використаний у роботі зі студентами із верхнього початкового до середнього рівня володіння мовою. Третій тип рольової гри – це гра, в якій студенти можуть бути забезпечені ключовими діалогами, ключами та інформацією або ситуаціями та цілями, менш структурованими та контрольованими, де студенти складають короткі діалоги на основі вищевказаних ключів, інформації чи ситуації, а не просто заповнюють пропуски у тексті. Цей тип рольової гри можна класифікувати як гру без підготовленого сценарію. Такі ігри дають чудову нагоду використовувати власні ідеї чи навички в контексті.

Навчання проходить більш ефективно, коли навчальний процес є цікавим і незабутнім. До переваг рольової гри належать такі її особливості:

- це цікаво та мотивує;
- сором'язливі студенти отримують шанс проявити себе більш відвертим способом;
- різноманітність ситуацій, запропонованих для рольових ігор, дозволяє використовувати ширший спектр можливостей мови, ніж традиційному занятті;
- рольова гра допомагає студентам зрозуміти, що є випадкові зв'язки між поведінкою людей та результатом подій. Це розуміння посилюється, тому що наслідки поведінки можуть бути негайно помічені;
- дозволяє студентам вивчити свої цінності та оцінити наслідки дій, заснованих на своїх діях;
- дозволяє студентам визначити можливі варіанти та рішення;
- дозволяє студентам керувати конфліктом;
- студентам, які збираються на поїздку до англійської країни, надається можливість відрепетирувати свою англійську мову у звичному середовищі.

Однією з корисних структур для рольової гри є така:

- 1) підготовка: визначення проблеми, формування готовності до ролі, вибір ситуації, розподіл ролей серед учасників гри, короткий розігрів, тренування;
- 2) відтворення: безпосередньо гра, залучення аудиторії;
- 3) аналіз проведеної дискусії;
- 4) оцінка.

Викладач має забезпечити ясне розуміння ситуації рольової гри як її учасників, так глядачів. При розподілі ролей викладачеві слід враховувати побажання студентів виконувати ті чи інші ролі, а чи не одноосібно призначати їх виконавців. Виконавці ролей можуть бути проінструктовані публічно або приватно для того, щоб глядачі могли правильно інтерпретувати зміст поведінки учасників гри. Обговорення та аналіз рольової ситуації залежить від того, наскільки добре ми залучили аудиторію до обговорення. Ключові питання можуть бути поставлені викладачем, або можуть бути створені міні-групи для вибору та обговорення питань для дискусії. Усі члени групи (актори та глядачі) повинні брати участь в обговоренні, і погляди акторів можуть бути порівняні з думкою глядацької аудиторії.

Глядачі також беруть участь у навчальній ситуації, як і актори. Важливо оцінити рольові ігри у світлі поставленої мети. Оцінка повинна здійснюватися як на груповому, так і на особистому рівні. Протягом усього процесу буде необхідно мати справу з певними проблемами, що виникають у ситуаціях рольових ігор.

Слід стимулювати сором'язливих, мовчазних студентів робити свій внесок у гру. Необхідно створити таку атмосферу, в якій вони не боятимуться ділитися своїми ідеями, будуть впевненими в собі і в тому, що ніхто не сміятиметься з їхніх висловлювань або різко критикуватиме їх. І водночас слід зупинити деяких «балакучих» студентів. Їхні виступи мають бути скорочені для того, щоб вони не домінували в групі і тим самим не пригнічували дискусію.

Альтернативою традиційному проведенню гри можуть стати такі процедури:

- студенти на прохання викладача самі пишуть сценарії рольових ігор;
- студенти записують свої репліки, а потім подають рольові ігри перед аудиторією;
- студенти на прохання викладача складають список складних питань, тобто один студент читає питання у класі, і кожен студент дає відповідь;
- на прохання викладача студенти розробляють та розігрують сценарії;

Щоб рольові ігри принесли найбільший ефект, необхідно дотримуватись таких правил:

- почати з досить простих ситуацій і рухатися до складніших із них;
- мати на увазі, що деякі студенти можуть бути емоційно скуті. Доброзичливість та гумор можуть допомогти у боротьбі із сором'язливістю. Використання рольових ігор із простими репліками також допоможе студентам подолати почуття незручності, зменшити рівень абстракції чи складності для того, щоб студенти могли безпосередньо оперувати простими поняттями.

Вище ми вже називали переваги рольової гри, проте можна виділити ще низку переваг:

1. Інтерес студентів до теми підвищується.
2. Активна участь студентів.
3. Тривала підтримка уваги.
4. Удосконалення навичок міжособистісного спілкування.
5. Рольові ігри можуть бути використані з окремими особами або у групових ситуаціях.
6. Вони вчать співпереживання та розуміння різних точок зору.
7. Рольові ігри допомагають людям навчитися сприймати власні почуття інших.
8. Вони розвивають упевненість у своїх силах.
9. Рольові ігри забезпечують викладача негайним зворотним зв'язком зі студентами та навчають їх оперувати поняттями.
10. Вони розвивають компетенцію.
11. Рольові ігри корисні для цілого ряду тем, у тому числі таких, як проведення співбесіди під час працевлаштування, навички консультивання, розвитку міжособистісних відносин та навичок роботи в команді.
12. Вони вимагають розумової та фізичної активності, наприклад жестикуляції з метою підтримки висунутої точки зору.

13. Рольові ігри зменшують ступінь проблеми підтримки дисципліни, проблеми з якою часто виникають від нудьги та відсутності мотивації.

Однак можна виділити ще цілу низку недоліків стратегії рольової гри:

1. Рольова гра може пробудити раніше стримані чи пригнічені емоції.
2. Має меншу ефективність у великих групах (хаос).
3. Викладач повинен прийняти свою нову роль, де він не домінує більше в аудиторії.
4. Створюють складнощі для деяких студентів.
5. Може слабо утримуватися увага студентів, якщо гра погано планується та контролюється.
6. Можливо непередбачуваною з погляду її результатів.
7. Може зайняти багато часу.

Висновки. Професійно орієнтовні рольові ігри роблять процес вивчення іноземних мов у вузах ефективнішим, попри перелічені вище можливі недоліки. Гра як форма проблемного навчання являє собою надійний засіб пробудження інтересу до мови, що вивчається, і умова для продовження студентами процесу пізнання самостійно, поза стінами вузу. Включення рольової гри до навчального процесу дозволяє студентам розкрити себе, випробувати себе на професійну придатність. В умовах впровадження інформаційних технологій у навчальний процес застосування ігрових методів на основі інформаційних та комунікаційних технологій відкриває великі можливості для розвитку культури спілкування студентів за допомогою занурення в умовні ситуації, в яких відбувається формування їхньої професійної особистості. Для того щоб готувати фахівців різних рівнів, які будуть конкурентоспроможними на ринку праці, вузу необхідно постійно оновлювати методи навчання, що застосовуються, розширюючи їх спектр. Саме оптимальне поєднання різних методик навчання дозволяє зробити курс найбільш ефективним та отримати високі результати після його закінчення.

Використана література:

1. Дудко Л. А. Роль інноваційних педагогічних технологій у становленні конкурентоспроможних спеціалістів. *Філософський альманах*. 2004. № 39. С. 1–4.
2. Ayling P. Learning through Playing in Higher Education: Promoting Play as a Skill for Social Work Students. *Social Work Education*. 2012. Vol. 31. № 6. P. 764–777.
3. Cunningsworth, Alan & Horner, David: The role of simulations in the development of communication strategies. System. 1985. Vol. 13. № 3. P. 211–218.
4. Lundy J. Cognitive learning from games: Student approaches to business games. *Studies In Higher Education*. 1991. Vol. 16, № 2. P. 179–188.
5. Rao D., Stupans I. Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines. *Innovations In Education And Teaching International*. 2012. Vol. 49. № 4. P. 427–436.
6. Osborn D., Costas L. Role-Playing in Counselor Student Development. *Journal Of Creativity In Mental Health*. 2013. Vol. 8. № 1. P. 92–103.
7. **Stern S.** Drama in second language learning from a psycholinguistic perspective. *Language Learning*. 1980. № 30/1, P. 77–97.
8. Wouters P., van der Spek E. D., van Oostendorp H. Measuring learning in serious games: a case study with structural assessment. *Education Tech Research Dev*. 2011. Vol. 59. № 6. P. 741–763.

References:

1. Dudko L. A. (2004) Rol innovatsiinykh pedahohichnykh tekhnolohii u stanovlenni konkurentospromozhnykh spetsialistiv [The role of innovative pedagogical technologies in the development of competitive specialists]. *Philosophical almanac*. № 39. P. 1–4. [in Ukrainian]
2. Ayling P. (2012) Learning through Playing in Higher Education: Promoting Play as a Skill for Social Work Students. *Social Work Education*. Vol. 31. № 6. P. 764–777.
3. Cunningsworth, Alan & Horner, David: The role of simulations in the development of communication strategies. System. 1985. Vol. 13, № 3. P. 211–218.
4. Lundy J.(1991) Cognitive learning from games: Student approaches to business games. *Studies In Higher Education*. Vol. 16, № 2. P. 179–188.
5. Rao D., Stupans I. (2012) Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines. *Innovations In Education And Teaching International*. Vol. 49. № 4. P. 427–436.
6. Osborn D., Costas L. (2013) Role-Playing in Counselor Student Development. *Journal Of Creativity In Mental Health*. Vol. 8. № 1. P. 92–103.
7. **Stern S.** Drama in second language learning from a psycholinguistic perspective. *Language Learning*. 1980. № 30/1, P. 77–97.
8. Wouters P., van der Spek E. D., van Oostendorp H.(2011) Measuring learning in serious games: a case study with structural assessment. *Education Tech Research Dev*. Vol. 59. № 6. P. 741–763.

Bulharu N., Radius O. Use of professionally oriented role games during English language studying

Modern professional-oriented teaching of foreign languages involves the use of intensive forms of educational activity. Role playing is the most efficient and effective method of studying a professional foreign language. The article examines the use of professionally oriented role-playing games when studying English. It is shown how professionally oriented role-playing games can be used in higher education institutions to encourage students to make maximum use of a foreign language at classes. It is emphasized that the types of role-playing games can be different depending on the level of complexity and the students' English language skills, so it is necessary to correctly choose the type of role-playing game that corresponds to the level of knowledge of the group. The authors believe that professionally oriented role-playing games are extremely useful and can

help students consolidate their acquired knowledge at the English language and teach them professional and management skills. When using professionally oriented role-playing games in teaching English, it is necessary to equip the classroom with modern technical teaching aids to ensure the effective use of role-playing games. The authors consider that role-playing is a student-centered teaching methodology that develops communication skills. Professionally oriented role-playing games facilitate the application of theoretical knowledge in practice, thus bridging the gap between theory and practice. Role-playing games are also extremely effective in learning about the real world and improving professional skills. Working on role-playing games requires good organizational preparation. The game method in teaching English promotes the development and improvement of oral communication skills, as well as improves cooperation and teamwork skills. The authors draw attention to the fact that English classes with the use of professionally oriented role-playing games put students in real situations, helping them master such competencies as the ability to hold a business meeting, negotiate, prepare and make presentations.

Key words: foreign language teaching, game technique, innovative activity, role-playing games.

УДК 378-057.86

DOI <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2023.91.09>

Ваколя З. М., Попадич Б. Т.

ВИБІР ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ДЛЯ РОЗВИТКУ SOFT SKILLS У СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ

У статті обґрунтовано технології навчання для розвитку soft skills у студентів закладів вищої освіти під час воєнного стану. Використано такі методи дослідження, як аналіз літератури та інформаційних джерел з проблеми дослідження, узагальнення теоретичних положень технологій навчання та розвитку soft skills у студентів закладів вищої освіти. Результати дослідження: обґрунтовано, що soft skills (або м'які навички, або гнучкі навички) під час війни – це комплекс неспеціалізованих, важливих у форс-мажорних обставинах, професійних навичок, які відповідають за успішне виконання завдання, високу продуктивність і є наскрізними, тобто не пов'язані з конкретною предметною областю. Виявлено, що гнучкі навички, на відміну від професійних у традиційному розумінні, не залежать від специфіки конкретної роботи, тісно пов'язані з особистісними якостями та установками (відповідальність, дисципліна, вміння швидко приймати рішення), а також соціальними навичками (комунікація, зокрема, слухання) у команді, емоційний інтелект) та організаційними здібностями (управління часом, лідерство (у волонтерській діяльності, у Збройних силах України), вирішення воєнних проблем, критичне мислення тощо). Сформульовано, що технологія навчання – це така організація процесу навчання, при якій студенти та викладачі виконують чітко визначені дії та функції з виконання певних операцій; виявлено, що структура технології навчання є системою певних операцій, технічних дій і функцій студентів та викладачів; розроблено графічну структуру технології навчання; аргументовано, що такі технології навчання, як проєктної діяльності, проблемного навчання, ігрова, кейс-технологія, створення предметно-розвивального середовища, навчання у співпраці, дослідницької діяльності є найбільш дієвими у навчальній та позанавчальній діяльності закладу вищої освіти в умовах воєнного стану.

Ключові слова: soft skills, технологія навчання, технологічний підхід, студент, заклад вищої освіти, воєнний стан.

На сучасному етапі, коли ворог, руйнуючи інфраструктуру українських міст, прагне позбавити молоде покоління українців можливості здобувати знання, актуальними є такі напрями модернізації освіти: підвищення конкурентності у європейському просторі, пріоритетність освіти та науки у структурі державного бюджету, відкритість освітньої моделі, перехід до особистісно-орієнтованого навчання, налагодження системи соціальних ліфтів, упровадження ефективного управління освітою [1, с. 31]. А функціонування системи освіти в умовах воєнного стану характеризується інтенсивним пошуком нових підходів до навчання, інноваційних форм організації освітнього процесу, ефективних педагогічних та інформаційних технологій [2, с. 5]. Тому актуальним є дослідження нових підходів, які забезпечують необхідний рівень розвитку soft skills у студентів під час воєнного стану. Важлива роль у вирішенні цієї проблеми полягає у виборі технологій навчання, що дозволяє виконувати різні види діяльності в умовах війни.

Сучасні методи та технології навчання студентів педагогічного проєктування досліджував О. Болгар [3]. Наукові розвідки проводилися у напрямках технологій контекстного навчання в організації дидактичної підготовки студентів у вищій педагогічній школі (Н. Гузій [4]), провідних технологій організації навчання студентів у США (М. Горелова [5]). Інноваційні технології навчання в діяльності закладів вищої освіти досліджували М. Козяр [6], Н. Мачинська [7], С. Стеблюк [8]. Водночас, проблема вибору технологій навчання для розвитку soft skills у студентів закладів вищої освіти під час воєнного стану не знайшла належного вирішення у сучасній педагогічній теорії та практиці.

Необхідно відзначити, що ні серед учених, ні серед практиків освіти поки що не існує загальноприйнятого розуміння феномену технології навчання. Причому це стосується як вітчизняного наукового ужитку, так і зарубіжного, де термін educational technology (англ.) існує вже порівняно давно. З одного боку, спостерігаємо повне неприйняття технології навчання. З іншого боку, в літературі сьогодні зустрічаються численні