

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

INTERACTIVE METHODS OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

У статті здійснено семантичне уточнення й емпіричну інтерпретацію інтерактивних методів навчання іноземних мов студентів у закладах вищої освіти. Обґрунтовано актуальність застосування інтерактивних методів у контексті світових тенденцій щодо методів і технологій навчання згідно з концепцією «Освіта 4.0». Проаналізовано наукові та навчально-методичні праці вітчизняних і зарубіжних учених, у яких розкриваються науково-методологічні засади інтерактивних методів навчання та специфіки їх застосування в процесі викладання іноземної мови студентам. Узагальнено іноземний і вітчизняний досвід використання інтерактивних методів у викладанні англійської мови. На основі аналізу власного педагогічного досвіду конкретизовано специфіку застосування симуляцій у навчанні іноземної мови студентів за їхнім фаховим спрямуванням. Виявлено відмінності симуляцій і рольових ігор. Уточнено, що симуляції відтворюють ситуації та проблеми, пов'язані зі сферою професійної діяльності, мають бути максимально наближеними до реальних умов, визначаються комунікативним завданням або проблемою, які вимагають особистісного ставлення студентів до фактів і подій. На прикладах розкрито та деталізовано методику підготовки, проведення й обговорення результатів симуляцій. Визначено та класифіковано веб-квести як інтерактивний метод навчання іноземної мови. Розглянуто різні типи веб-квестів залежно від навчального завдання: есе-переклад – подання матеріалів на задану тему з різних інформаційних джерел у новому форматі; квест-компіляція – віртуальний музей, портфолію, мультимедійна колекція; проектування – розробка навчального проекту на основі заданих умов; аналітичне завдання – пошук і систематизація інформації у вигляді колекції, енциклопедії, каталогу, хрестоматії, маршруту; електронної дошки оголошень. Наведено основні вимоги до методичного супроводу веб-квесту на прикладі підготовки та презентації проекту на тему «Відкриття нового ресторану». Установлено, що застосування інтерактивних методів збагачує методичний досвід викладача, спонукає до пошуку креативних ідей і їх утілення в навчальний процес.

Ключові слова: інтерактивні методи, навчання іноземних мов, заклади вищої освіти, симуляції, веб-квести.

The article provides semantic clarification and empirical interpretation of interactive methods of teaching foreign languages to students in higher education institutions. The relevance of the use of interactive methods in the context of global trends in teaching methods and technologies according to the concept of "Education 4.0" is substantiated. Scientific and educational-methodical works of domestic and foreign scientists are analysed, in which scientific-methodological bases of interactive teaching methods and specifics of their application in the process of teaching a foreign language to students are revealed. The foreign and domestic experience of application of interactive methods in teaching English is generalized. Based on the analysis of their own pedagogical experience, the specifics of the use of simulations in teaching foreign languages to students in their professional field are specified. Differences between simulations and role-playing games are revealed. It is specified that the simulations reproduce situations and problems related to the field of professional activity, should be as close as possible to real conditions, and are determined by a communicative task or problem that requires a personal attitude of students to the facts and events. The methods of preparation, conducting and discussion of simulation results are revealed and detailed on the examples. Web quests are defined and classified as an interactive method of learning a foreign language. Different types of web-quests are considered depending on the educational task: essay-translation – submission of materials on a given topic from different information sources in a new format; quest-compilation – virtual museum, portfolio, multimedia collection; design – development of the educational project on the basis of the set conditions; analytical task – search and systematization of information in the form of a collection, encyclopaedia, catalogue, textbook, route; electronic bulletin board. The main requirements to the methodological support of the web-quest are given on the example of preparation and presentation of the project on the topic "Opening a new restaurant". It is established that the use of interactive methods enriches the methodological experience of the teacher, encourages the search for creative ideas and their implementation in the learning process.

Key words: interactive methods, foreign language teaching, higher education institutions, simulations, web-quests.

УДК 37.211.24:81-13:811
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/32-1.26>

Новак І.М.,
викладач кафедри іноземних мов
Університету економіки та права «КРОК»

Постановка проблеми в загальному вигляді.

Знання іноземних мов у сучасному глобальному світі розглядається як ключова компетенція, що надає громадянам України значно більшої свободи та професійної мобільності, розширює інформаційне поле й освітні можливості, сприяє встановленню міжособистісних контактів і спілкування. Важливість іноземної, зокрема англійської,

мови визначається низкою загальноєвропейських документів, серед яких варто назвати Програму мовної політики Ради Європи [19], Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти [16]. З метою вдосконалення системи іноземної мовної освіти в Україні розроблена й діє Національна програма вивчення та популяризації іноземних мов, згідно з якою одним із пріоритетів мовної політики України

є необхідність знання, окрім рідної, двох іноземних мов [18]. У зв'язку з наведеним актуальним завданням є дослідження ефективності методів навчання іноземної мови в закладах вищої освіти (далі – ЗВО). У цьому контексті аналіз європейського досвіду свідчить, що одним із найбільш поширених є комунікативний підхід, який передбачає активну взаємодію студентів між собою та викладачем, тобто йдеться про інтерактивні методи навчання іноземної мови. Разом із тим аналіз релевантних наукових джерел свідчить про недостатність накопиченого досвіду та потребу в емпіричних дослідженнях цієї проблематики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Інтерактивні методи викладання іноземних мов в університетах висвітлено в низці наукових праць українських і зарубіжних учених. Серед праць вітчизняних авторів, що досліджували різні аспекти інтерактивних методів навчання іноземної мови, варто назвати науково-методичні праці О. Тарнопольського, у яких комплексно розглянуто питання, пов'язані з методикою навчання іноземної мови [12; 13]. У працях О. Пометун усебічно досліджено й висвітлено інтерактивні методики та системи навчання, зокрема, прийоми й методи створення позитивної атмосфери навчання й організації комунікації, мотивації навчальної діяльності та актуалізації опорних знань, засвоєння нових знань, формування вмінь, навичок, емоційно-ціннісних орієнтацій і ставлень учнів, а також узагальнення, систематизації знань, організації рефлексії пізнавальної діяльності [8; 9]. У навчальному посібнику П. Шевчука й П. Фенрих розглядаються організаційно-методичні підходи у використанні ігрових і неігрових інтерактивних методів, скерованих на закріплення та нагромадження знань і відпрацювання стійких навичок і вмінь студентів [14]. Визначення, класифікація та закономірності використання інтерактивних методів у навчальному процесі викладено в методичному посібнику О. Січкарук [11]. Автори підручника «Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика» (О. Бігич, О. Борецька, Н. Бориско, С. Ніколаєва та ін.) розглядають інтерактивні методи навчання в контексті компетентнісного, комунікативного, культурологічного, рефлексивного та професійно орієнтованого підходів [4]. Узагальнення, характеристика й умови застосування інтерактивних методів у викладанні іноземних мов у закладах вищої освіти здійснено в низці статей У. Науменко [6], Н. Годованець [2], І. Беляєвої та ін. [15]. Важливо звернути увагу на статті зарубіжних авторів, де розкривається специфіка застосовування окремих інтерактивних методів у викладанні іноземної мови, таких як метод проекту (N. Nargis, L. Armelia) [21], мозковий штурм (N. Unin, P. Bearing) [26], тандем (J. Pomino, D. Salom) [23], кооперативне навчання (S. Sharan, H. Shachar) [25] та ін.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Проаналізувавши дотичні до обраної проблеми наукові та науково-методичні джерела, можемо зробити припущення, що в дослідженнях і на практиці недостатньо вивченими залишаються метод симуляцій і метод веб-квестів. Тимчасом результати зарубіжних експериментальних досліджень свідчать про досить високий рівень ефективності даних інтерактивних методів у навчанні студентів іноземної мови.

Саме тому **мета статті** полягає в організаційно-методичному обґрунтуванні методу симуляцій і веб-квестів у навчанні студентів іноземної мови в ЗВО.

Виклад основного матеріалу. Сучасна практика викладання іноземних мов у ЗВО значним чином зумовлена світовими тенденціями в змінах методів і технологій навчання згідно з концепцією «Освіта 4.0», яка передбачає застосування інтерактивних методів і впровадження он-лайн навчання [22; 24]. Надаючи семантичну інтерпретацію поняття «інтерактивний», варто звернути увагу на його походження від сполучення двох латинських слів: «inter» (між, серед, взаємно) та «activus» (діяльний). Виходячи з етимології понять, можна стверджувати, що головною відмінною рисою інтерактивного навчання є взаємодія, отже, термін «інтерактивний» означає «заснований на взаємодії». Ураховуючи наведене, інтерактивними методами навчання можна вважати такі, що передбачають активну взаємодію між усіма учасниками навчального процесу: викладачем і студентами та між студентами. Одне з визначень цього терміна дає О. Пометун, яка розуміє інтерактивне навчання як організацію викладачем за допомогою певної системи способів, прийомів, методів освітнього процесу, заснованого на суб'єкт-суб'єктних стосунках педагога й учня (паритетності), багатосторонній комунікації; конструюванні знань учнем; використанні самооцінки та зворотного зв'язку; постійній активності учня [8, с. 7]. Отже, під інтерактивним навчанням іноземної мови ми будемо розуміти опанування певного досвіду використання іноземної мови в процесі, який характеризується високим рівнем активності, досить значною тривалістю навчальної діяльності, самостійною творчою роботою студентів, підвищеним рівнем мотивації та емоційності, постійною взаємодією групи та викладача.

Власний педагогічний досвід, аналіз відповідних наукових і навчально-методичних джерел дає підстави визначити низку відмінних особливостей інтерактивного навчання: вимушена активізація мислення, тобто створення такої навчальної ситуації, коли студент вимушений бути активним, незалежно від того, бажає він цього чи ні; досить тривале залучення студентів у навчальний процес, тобто їхня активність, повинна бути тривалою, а не

короткостроковою чи епізодичною; період активної роботи кожного члена навчальної групи має співвідноситися з періодом діяльності викладача, тобто активність студента повинна мати таку ж тривалість, як й активність викладача; самостійне творче вироблення рішень навчальною групою, мікрогрупами; підвищений ступінь мотивації, ініціативи та емоційності; постійна взаємодія навчальної групи й викладача за допомогою прямих і зворотних зв'язків [1; 3; 5; 10]. Варто звернути увагу, що в сучасній педагогічній діяльності застосовується велика кількість різноманітних методів і технологій навчання. Наприклад, у дослідженні К. Йі узагальнено та класифіковано 289 інтерактивних методів аудиторного, дистанційного й он-лайн навчання: парні та групові, з використанням соціальних мереж, мобільних і планшетних пристроїв, ігрові технології, презентації студентів; мозковий штурм, інтерактивна взаємодія в чаті тощо [27]. Таке різноманіття методів та інструментарію закономірно ставить питання стратегії вибору й ефективності в педагогічній діяльності викладача іноземної мови. У цьому плані може бути корисним підхід, здійснений І. Беляєвою та ін., які в дослідженні на основі опитування 35 викладачів іноземної мови виокремили найбільш популярні інтерактивні методи, що застосовуються в сучасній практиці навчання іноземної мови в провідних закладах вищої освіти. Зокрема, до переліку потрапили метод проектів (the method of project), кейси (case studies), ІКТ (інформаційно-комунікаційні технології), мозковий штурм (brainstorming), рольовий метод (the role-playing method), тандем (tandem), велике читання (extensive reading), метод підкатів (the method of podcasts), асоціативний метод навчання (the associative method), спільне навчання (training in collaboration or cooperative learning, collaborative learning), ковзання (sliding), метод когнітивної лінгвістики (the method of contrastive linguistic), дискусії (discussions), дилема (dilemma), читання головоломки (jigsaw reading), метод театралізації (the method of theatre production), Scrum, круглий стіл (round table), експертний огляд (peer review), мнемотехніка (mnemonics), метод перекладу граматики (the grammar-translation method), прямий метод (the direct method), метод читання (the method of reading), аудіомовний метод (the audio-lingual method), фіксоване навчання доктора Веста або перевернутий клас (Dr. West's flipped learning or lipped classroom), мовне інтегроване навчання (content and language integrated learning (CLIL) і метод кооперативного навчання (the cooperative learning method). За результатами опитування найбільш уживаними методами є дискусія (89%), ІКТ (80%), «Круглий стіл» (80%), рольові ігри (77%), вивчення випадків (case study) – (77%), мозкова атака (74%), метод проектів (65%). Водночас такі методи, як освітня фірма та мовне

інтегроване навчання, застосовують на практиці лише 14% викладачів, Scrum-метод – 17%, методи мнемоники – 23%, тандем метод – 26%, відповідно. Однак, як вважають автори, переважання деяких методів над іншими зовсім не означає їх вищу ефективність, а значною мірою залежить від суб'єктивних факторів: інформованості, досвіду й переваг викладачів [15]. Керуючись власним досвідом викладання іноземної мови в закладах вищої освіти, далі розкриємо зміст деяких, на наш погляд, ефективних інтерактивних методів навчання іноземної мови. Зокрема, одним із таких методів є симуляції, що передбачають моделювання та відтворення різних аспектів певної професійної діяльності, заміщення реальних об'єктів, процесів і явищ їх моделями [7, с. 293] (у цьому випадку для опанування іноземною професійною мовою). Основною відмінністю симуляцій від рольових ігор є те, що симуляції відтворюють певні ситуації та проблеми, пов'язані зі сферою професійної діяльності, вони мають бути максимально наближеними до реальних умов, визначаються комунікативним завданням або проблемою, які вимагають особистісного ставлення студентів до фактів і подій [11, с. 3].

Наприклад, у процесі викладання іноземної мови майбутнім журналістам можна запропонувати ситуації, пов'язані з редакційною нарадою щоденної газети або виробничою нарадою, на якій розглядається зміст нового випуску. Це можуть бути інтерв'ю, ток-шоу, прес-конференції, круглі столи, дискусії та розмови, у яких студенти беруть участь у ролі журналістів або відомих людей міста, регіону тощо. Підготовка до заняття з використанням методу симуляції розпочинається з вибору ситуації. На цьому етапі важливо роз'яснити студентам, яке значення вона має для їх професійного розвитку. Для максимального наближення до реальності важливо обирати справжні організації та підрозділи, у яких відбуватимуться відтворювані події. Також необхідно зібрати й надати студентам якомога повнішу інформацію про роль, яку вони відтворюватимуть, їхні завдання та обов'язки. Для структурування функцій студентів як учасників симуляції доцільно підготувати ситуаційні картки, у яких деталізувати завдання. Наприклад, якщо завдання стосується інтерв'ю з керівником підприємства чи організації, картка може містити такі завдання: «Вам необхідно взяти інтерв'ю у відомого бізнесмена для економічного журналу. Ви повинні отримати необхідну інформацію через його секретаря: 1. Привітайте секретаря. 2. Поясніть, що ви хочете зустрітися з бізнесменом. 3. Сформулюйте, чому ви хочете зустрітися. 4. Перерахуйте доступний час. 5. Запитайте в секретаря, коли бізнесмен доступний. 6. Запитайте, чи потрібна секретареві якась інша інформація. 8. Подякуйте за допомогу».

На основному етапі симуляції відбувається виконання студентами означених ролей шляхом активної взаємодії учасників і реалізації поставлених завдань. Роль викладача на цьому етапі полягає в тому, щоб контролювати час для проведення симуляції та окремих її епізодів, спонукати студентів до якомога точнішого і якісного виконання ролей і вирішення поставлених завдань, забезпечити зміну ролей. Завдання заключного етапу полягає в підведенні підсумків та обговоренні результатів симуляції, при цьому важливо з'ясувати, яких цілей удалося досягти, які проблеми і труднощі виникали, які мовні компетенції сформовані, а також як вони можуть бути використані в професійній діяльності й удосконалені в майбутньому. Одним із ефективних інтерактивних методів навчання студентів англійської мови є метод веб-квесту, який визначається як дослідницька діяльність, у якій велика частина або вся інформація, яка використовується студентами, береться з Інтернет [17]. Веб-квести призначені для того, щоб правильно використовувати час студентів, щоб зосередитися на використанні інформації, а не на її пошуку, для підтримки мислення студентів на рівнях аналізу, синтезу й оцінювання [20, с. 117]. Веб-квести можна класифікувати як короточасні, тобто розраховані на одне-три заняття, і довготривалі, які можуть тривати протягом чотирьох і більше занять. Розглянемо основні вимоги, що висуваються до веб-квесту на прикладі підготовки й презентації проекту на задану тему, наприклад, «Відкриття нового ресторану». Обов'язковим елементом веб-квесту є інструкція, у якій надається описання суті проекту, розподілення ролей і завдань, які мають бути зрозумілими, цікавими і здійсненими, а також визначення підсумкового результату спільної роботи. Також в інструкції важливо надати список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання завдання, опис критеріїв і параметрів оцінювання веб-квесту. Крім того, необхідним елементом інструкції є рекомендації щодо узагальнення та форми презентації виконаної роботи. В інструкції бажано надати мотивуючу інформацію, у якій показати корисність досвіду, що студенти отримують під час роботи над веб-квестом. Наприклад: «Наша компанія відкриває новий ресторан. У цьому ресторані подаватимуть корисні страви, які сподобаються дітям. Ресторан найняв вашу команду для свого нового ресторану. До команди входять кухар, щоб готувати здорову їжу та допомагати в плануванні меню; дієтолог, який має затверджувати страви відповідно до харчових довідників і допомагати в плануванні меню; інспектор з безпеки харчових продуктів; менеджер, який має організувати ефективну співпрацю фахівців, займатися рекламою ресторану і сприяти продажу спеціальної кулінарної книги. Вашим першим завданням є завершити

книжку «Харчова піраміда», щоб показати, що ви розумієте, як працює харчова піраміда. Ваше друге завдання – придумати назву вашого ресторану, виходячи з того, який тип їжі пропонується. Шеф-кухар і дієтолог мають розробити меню й рецепти, які кухар використовуватиме для приготування їжі тощо. Кожен член команди отримає індивідуальну оцінку за внесок у загальний проект згідно з його роллю. Завершивши цей веб-квест, ви дізнаєтесь багато нового про харчову піраміду, а також про те, як ви можете використовувати її для планування здорового харчування для себе та своєї сім'ї».

У навчанні студентів іноземної мови можуть бути використані веб-квести для підготовки і презентації проекту на інші теми, наприклад, «Ділові переговори», «Ділова нарада», «Офіс компанії», «День у Києві» та тощо. Крім того, залежно від навчального завдання можуть використовуватися різні типи веб-квестів: есе-переказ – подання матеріалів на задану тему з різних інформаційних джерел у новому форматі; квест-компіляція – віртуальний музей, портфоліо, мультимедійна колекція; проектування – розробка навчального проекту на основі заданих умов; аналітичне завдання – пошук і систематизація інформації у вигляді колекції, енциклопедії, каталогу, хрестоматії, маршруту; електронної дошки оголошень тощо [17].

Висновки. Отже, аналіз відповідних джерел та особистий досвід дають підстави стверджувати, що інтерактивні методи суттєво підвищують мотивацію студентів до вивчення іноземної мови, сприяють розвитку їхніх мовленнєвих навичок і розширюють можливості вдосконалення фахової компетентності. З іншого боку, застосування цих методів збагачує методичний досвід викладача, спонукає його до пошуку креативних ідей і їх утілення в навчальний процес. Разом із тим подальших досліджень потребують педагогічні умови ефективного поєднання різноманітних інтерактивних методів з урахуванням навчальних інтенцій і когнітивних особливостей студентів у процесі вивчення іноземної мови.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Глушок Л.М. Застосування інтерактивних методів при викладанні англійської мови у Хмельницькій гуманітарно-педагогічній академії. *Педагогічний дискурс*. 2010. Серпень. С. 56–59.
2. Годованець Н.І. Короткий огляд інтерактивних методів навчання іноземної мови. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2017. Вип. 3 (40). С. 60–62.
3. Інтерактивне навчання – навчання сучасного покоління. 19 січня, 2018. URL: http://metodrobotapl.blogspot.com/2018/01/blog-post_56.html.
4. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / О.Б. Бігич, Н.Ф. Бориско, Г.Е. Борецька та ін. ; за заг. ред. С.Ю. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с.

5. Мурадова Н.С. Коммуникативность связующая роль культуры общения студентов технических заведений в интерактивном обучении. URL: <http://www.ostu.ru/conf/ruslang2004/trend2/muradova.htm>.
6. Науменко У.В. Інноваційні методи навчання англійської мови у вищій школі в умовах модернізації. *Young Scientist*. 2018. № 3.1 (55.1). С. 118–122.
7. Педагогіка вищої школи : підручник / Д.В. Чернілевський, І.С. Гамрецький, О.А. Зарічанський, І.М. Луцький, О.В. Пшеничнюк ; за ред. Д.В. Чернілевського. Вінниця : АМСКП ; Глобус-Прес, 2010. 408 с.
8. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ : А.С.К., 2007. 144 с.
9. Пометун О.І., Комар О.А. Підготовка майбутнього вчителя початкових класів: інтерактивні технології у ВНЗ : навчальний посібник. Умань : РВЦ «Софія», 2007. 166 с.
10. Практический курс методики преподавания иностранных языков / П.К. Бабинская, Т.П. Леонтьева, И.М. Андреасян и др. Минск : ТетраСистемс, 2005. 288 с.
11. Січкарук О. Інтерактивні методи навчання у вищій школі. URL: https://bib.convdocs.org/v23411/олена_січкарук_інтерактивні_методи_навчання_у_вищій_школі?page=3.
12. Тарнопольський О.Б., Кабанова М.Р. Методика викладання іноземних мов та їх аспектів у вищій школі : підручник. Дніпро : Університет імені Альфреда Нобеля, 2019. 256 с.
13. Тарнопольський О.Б. Методика навчання іншомовної мовленнєвої діяльності у вищому мовному закладі освіти : навчальний посібник. Київ : Фірма «Інкос», 2006. 248 с.
14. Шевчук П., Фенрих П. Інтерактивні методи навчання : навчальний посібник. Щецін : Вид-во WSAP, 2005. 170 с.
15. Analysis of Innovative Methods' Effectiveness in Teaching Foreign Languages for Special Purposes Used for the Formation of Future Specialists' Professional Competencies / I.G. Belyaeva, E.A. Samorodova, O.V. Voron, E.S. E.S. Zakirova. *Education Science*. 2019. 9. P. 171–182.
16. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR). URL: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>.
17. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 1999. URL: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>.
18. Go Global : Національна програма вивчення та популяризації іноземних мов (National Foreign Language Learning and Promotion Initiative). 2015. URL: http://osvitacv.com/uploads/go_global.pdf.
19. Language Policy Programme. URL: <https://www.coe.int/en/web/language-policy/home>.
20. Maddux C.D., Cummings R. WebQuests: Are they developmentally appropriate? *The Educational Forum*. 2007. № 71 (2). P. 117–127.
21. Nargis N., Armelia L. Optimizing EFL learners' communicative competence through short movie project. *Asian EFL J*. 2018. № 20. P. 201–208.
22. OECD Future of Education and Skills 2030. 2018. 21 p. URL: <http://www.oecd.org/education/2030/oecd-education-2030-position-paper.pdf>.
23. Pomino J., Salom D. Integrating E-tandem in Higher Education. *Procedia Soc. Behav. Sci*. 2016. 228. P. 668–673.
24. Schools of the Future Report – World Economic Forum–January 2020. 34 p. URL: https://cica.org.au/wp-content/uploads/WEF_Schools_of_the_Future_Report_2019.pdf.
25. Sharan S., Shachar H. Language and Learning in the Cooperative Classroom. New York : Springer-Verlag, 1988.
26. Unin N., Bearing P. Brainstorming as a Way to Approach Student-centered Learning in the ESL Classroom. *Procedia Soc. Behav. Sci*. 2016. № 224. P. 605–612.
27. Yee K. Interactive Techniques. 2020. URL: <https://www.usf.edu/atle/documents/handout-interactive-techniques.pdf/>.