

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ РЕЧЕВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СРЕДИ СТУДЕНТОВ ИТ-СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

Лозовская Татьяна Витальевна

старший преподаватель
кафедры межкультурных коммуникаций
и международного туризма
ГГУ имени Ф. Скорины
Г. Гомель, Республика Беларусь

Для студентов неязыковых специальностей развитие речевого взаимодействия является важным аспектом профессиональной подготовки, поскольку умение четко формулировать мысли, аргументировать свою позицию и вести диалог необходимо в любой сфере деятельности, особенно в технических дисциплинах, где точность формулировок и логика изложения играют решающую роль. В данной статье рассматривается проблема развития речевого взаимодействия на примере студентов ИТ-специальностей как средства активизации их речемыслительной деятельности. Анализируются современные педагогические подходы, методы и технологии, способствующие формированию коммуникативных навыков в профессиональной среде.

Интерактивные методы обучения играют ключевую роль в развитии речевого взаимодействия среди студентов ИТ-специальностей. Они не только способствуют формированию профессиональных компетенций, но и стимулируют активное использование речи в процессе решения технических задач. Рассмотрим наиболее эффективные формы интерактивного обучения.

1. Дискуссии и дебаты на технические темы.

Дискуссии и дебаты позволяют студентам развивать критическое мышление, аргументацию и способность ясно излагать технические идеи. В рамках учебного процесса можно организовывать:

— сравнительные обсуждения языков программирования (например, преимущества Python перед Java в Data Science);

— дебаты по этическим вопросам ИТ (использование ИИ, защита персональных данных);

— анализ кейсов из реальной практики (разбор ошибок в крупных ИТ-проектах).

Методика проведения может включать следующие этапы:

— Подготовительный этап — студенты изучают материал, формируют аргументы.

— Проведение дискуссии — преподаватель направляет обсуждение, следит за логикой выступлений.

— Рефлексия — анализ сильных и слабых сторон аргументации, работа над ошибками.

Такой вид деятельности улучшает навыки импровизированной речи, учит отстаивать свою точку зрения с опорой на факты, а также развивает умение слушать и анализировать чужую аргументацию.

2. Peer-review (взаимное рецензирование кода)

Peer-review — это практика взаимной оценки программного кода, которая широко применяется в ИТ-компаниях. В учебном процессе этот метод помогает студентам учиться давать конструктивную

обратную связь, развивать точность формулировок при описании ошибок, осваивать профессиональную терминологию.

Организация процесса может быть проведена в форме парной или групповой работы, когда студенты обмениваются фрагментами кода. Также возможно использование так называемых чек-листов (например, проверка читаемости, эффективности алгоритма) или попробовать форму письменных комментариев с обязательным обоснованием замечаний.

Как показывает практика, такая форма интерактивного обучения имеет ряд преимуществ, и именно формирует культуру командной работы, уменьшает страх перед критикой и повышает внимательность к деталям.

3. Pitch-сессии.

Pitch-сессии (краткие презентации проектов) моделируют реальные условия работы в IT-индустрии, где важно не только создать продукт, но и убедительно его представить.

Проведение данной формы обучения, как правило, включает в себя этап подготовки 3—5-минутного выступления с обоснованием ценности проекта, использование визуализации (слайды, демонстрация прототипа), отработку возражений (например, вопросы о масштабируемости или безопасности).

Таким образом, интерактивные методы, такие как дискуссии, peer-review и pitch-сессии, создают среду для естественного развития речевых навыков в профессиональном контексте. Их системное применение помогает студентам-айтишникам преодолеть коммуникативные барьеры и научиться четко выражать технические идеи, что подтверждается исследованиями и практикой ведущих технических вузов.

Преподавателям можно комбинировать разные форматы (например, peer-review + дискуссия по итогам), использовать геймификацию (баллы за активность, рейтинги), привлекать industry-экспертов для оценки pitch-сессий.

Список литературы:

1. Выготский Л.С. Мышление и речь. — М., 1986. — 324 с.