

СТОВПНИК Наталя – старший викладач кафедри філологічних та природничих дисциплін, Національний авіаційний університет, пр. Гузара Любомира, 1, м. Київ, 03058, Україна

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1929-8583>

ResearcherID: <https://www.researchgate.net/profile/Natalia-Stovpnyk>

АНДРІЯШИК Оксана – кандидат філологічних наук, старший викладач кафедри філологічних та природничих дисциплін, Національний авіаційний університет, пр. Гузара Любомира, 1, Київ, 03058, Україна

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7828-5195>

ResearcherID: <https://www.researchgate.net/profile/Oksana-Andriiashyk>

DOI: <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.28>

Бібліографічний опис статті: **Стовпник, Н., Андріяшик, О.** (2021) Інтерактивні форми вивчення української мови як іноземної. *Людинознавчі студії. Серія «Педагогіка»*, 12 (44), 178–182, doi: <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.28>

ІНТЕРАКТИВНІ ФОРМИ ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

Анотація. У статті здійснено спробу огляду застосування деяких форм активізації процесу вивчення української мови як іноземної у вищій школі. Проаналізовано такі види діяльності, як проблемне заняття, організація ділових та рольових ігор. Визначено вимоги щодо їхнього застосування; з'ясовано основні етапи впровадження, проаналізовано чинники, що сприяють успішній співпраці викладачів та студентів у педагогічному процесі. Дослідження деяких форм активізації роботи студентів на заняттях з української мови як іноземної засвідчили, що існує потреба урізноманітнювати форми подачі матеріалу. Однак складність упровадження інтерактивних методів навчання вимагає від викладача досконалого знання методики їх організації. З'ясовано, що головна мета інтерактивних методів – розвиток творчого мислення, творчого підходу до діяльності, формування дослідницьких навичок. Згадані проблемні заняття, «круглі столи», ділові та рольові ігри – лише деякі форми організації навчання, які, однак, приносять неабиякий позитивний результат. У загальних рисах розглянуто також коло проблем, які виникають під час організації інтерактивного навчання.

Значну увагу у статті приділено ролі студентів у інтерактивному навчанні, а також основним завданням викладача протягом заняття. Визначено умови, за яких можливо застосовувати згадані техніки, обґрунтовано їхню доцільність залежно від рівня підготовки студентської аудиторії. Зазначено, що на початковому етапі вивчення мови викладач має поглиблювати у слухачів мотивацію навчання. З часом, коли у слухачів розширюється обсяг лексики і базових теоретичних знань мови, стає можливим втілювати більш складні інтерактивні форми навчання, які дозволяють їм спілкуватися між собою та з викладачем. На думку авторів, використання інтерактивних форм дає змогу максимально наблизити навчальний процес до практичної діяльності.

Ключові слова: українська мова як іноземна, інтерактивні технології, форми організації роботи, круглі столи, ділові й рольові ігри, проблемне навчання.

STOVPNYK Natalia – Senior Lecturer at the Department of Philology and Natural Sciences, National Aviation University, 1, Husar Lubomyr ave., Kyiv, 03058, Ukraine

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1929-8583>

ResearcherID: <https://www.researchgate.net/profile/Natalia-Stovpnyk>

ANDRIIASHYK Oksana – Candidate of Philological Sciences, Senior Lecturer at the Department of Philology and Natural Sciences, National Aviation University, 1, Husar Lubomyr ave., Kyiv, 03058, Ukraine

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7828-5195>

ResearcherID: <https://www.researchgate.net/profile/Oksana-Andriiashyk>

DOI: <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.28>

To cite this article: **Stovpnyk, N., Andriiashyk, O.** (2021) Interaktyvni formy vyvchennia ukrainskoi movy yak inozemnoi [Interactive forms of studying Ukrainian as a foreign language]. *Human Studies. Series of Pedagogy*, 12 (44), 178–182, doi: <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.28>

INTERACTIVE FORMS OF STUDYING UKRAINIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Summary. *The article attempts to review the application of some forms of intensification of the process of learning Ukrainian as a foreign language in higher education. Such types of activities as problem-solving, organization of business and role-playing games are analyzed. Requirements for their use are defined; the main stages of implementation are clarified, the factors that contribute to the successful cooperation of teachers and students in the pedagogical process are analyzed. Studies of some forms of activating the work of students in Ukrainian as a foreign language have shown that there is a need to diversify the forms of presentation of material. However, the complexity of the implementation of interactive teaching methods requires the teacher to have a thorough knowledge of the methods of their organization. It was found that the main purpose of interactive methods is the development of creative thinking, creative approach to activity, formation of research skills. These problem classes, round tables, business and role-playing games are just some of the forms of learning organization, which, however, bring a very positive result. In general, the range of problems that arise in the organization of interactive learning is also considered.*

Considerable attention is paid in the article to the role of students in interactive learning, as well as the main task of the teacher during the lesson. The conditions under which it is possible to apply the mentioned techniques are determined, their expediency depending on the level of preparation of the student audience is substantiated. It is noted that at the initial stage of language learning the teacher should deepen the motivation of students to learn. Over time, as students expand their vocabulary and basic theoretical knowledge of the language, it becomes possible to implement more complex interactive forms of learning that allow them to communicate with each other and with the teacher. According to the authors, the use of interactive forms makes it possible to bring the educational process as close as possible to practical activities.

Key words: *Ukrainian as a foreign language, interactive technologies, forms of work organization, round tables, business and role games, problem – based learning.*

Вступ. Процес освіти з року в рік зазнає докорінних трансформацій. Нині перед викладачем вищої школи стоїть завдання не просто пояснити, надати знання, а сформуванню вміння самостійно вирішувати проблемні ситуації, активізувати практичну діяльність, знаходити різні шляхи подолання суперечностей, розвинути пошуково-дослідницький хист. Відтак освіта як така поступово виходить за межі теоретичної площини і набуває утилітарного характеру. Ці процеси відчутно позначаються і на дисципліні «Українська мова як іноземна», яка викладається у вищій школі студентам-іноземцям.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Інтерес до численних методів навчання, які стимулюють у студентів навички критичного мислення, вирішення проблемних ситуацій, інтегрують знання в реальні життєві ситуації дедалі зростає. Про це свідчать сучасні ґрунтовні розвідки вітчизняних та зарубіжних науковців. У них ідеться про способи підвищення результативності освітнього процесу (Вишківська & Шикиринська, 2021), обґрунтовується актуальність застосування інтерактивних методів у контексті світових тенденцій (Новак, 2021), здійснюється пошук нових шляхів підвищення якості теоретичної підготовки фахівців крізь призму застосування ігрових методик (Коротка & Підколесна, 2021).

Визначення мети та основних завдань дослідження. Завданням цього дослідження є спроба здійснення аналізу таких методів активізації навчальної діяльності студентів-іноземців, як проблемне заняття, організація круглих столів, ділових та рольових ігор.

Виклад основного матеріалу дослідження. Розпочнімо огляд деяких форм інтерактивного навчання з принципів проблемного заняття. Ознакою проблемного запитання є прихована суперечність. Вона відкриває можливість отримання не однотипних відповідей. Тут немає готової схеми вирішення проблеми і пропонується самостійний аналіз ситуації. Однак студенти мають володіти таким обсягом вихідних знань і способів діяльності, щоб самостійно розпочати пошук потрібного рішення. Запитання, на яке вже існує готова відповідь і яке вимагає простого відтворення знань, не є проблемним. Проблемне завдання має ті самі ознаки. (Завдання має на меті отримання рішення, що розв'язує проблему, воно має декілька різновидів: пізнавальне завдання, спрямоване на здобуття знань або способів рішення, яких

не вистачило; тренувальне завдання виробляє навички застосування певних прийомів; практичне завдання, у результаті вирішення якого щось створюється).

Умови проблемного завдання завжди містять у собі суперечність, для розв'язання якої необхідні нові знання, що здобуваються у самому процесі вирішення завдання, пошуку. Однак навчальна проблема не завжди виступає у вигляді завдання. Приховане у проблемному завданні протиріччя можна вирішити, якщо студент володіє таким рівнем знань, способів діяльності, котрі є достатніми для того, щоб розпочати пошук невідомого.

Отож технологія проблемного навчання сприяє розвитку умінь та навичок, досягненню високого рівня розумового розвитку, формування здатності до самостійного творчого пошуку.

Ще одним дієвим способом активізації мовленнєвої діяльності є організація «круглих столів». На думку дослідників, це «один із активних методів комунікативно-орієнтованого навчання студентів...» (Азат'ян, 2018). «Круглі столи» є формою організації роботи студентів, де методом вирішення проблем виступає бесіда або дискусія. Головною ознакою круглого столу є наявність заздалегідь визначеної теми та питань для обговорення. Обов'язковою умовою участі у «круглому столі» є ґрунтовна попередня підготовка його учасників. У процесі обговорення бесіда може легко переходити у дискусію і навпаки. Викладач може взяти на себе роль голови: надавати слово, стримувати емоції, стежити за тим, щоб всі могли викласти власну думку, але не брати безпосередньої участі у дискусії, не давати оцінок висловлюванню.

Важливим завданням викладача є стежити за часом, тому необхідно встановити регламент та суворо його дотримуватися. Педагог може підбити підсумки по завершенні «круглого столу». Але можна спрямувати студентів на самостійне оцінювання ефективності роботи: запропонувати письмово дати відповіді на запитання: яку нову для себе інформацію здобув студент протягом обговорення, як оцінює власну підготовку, чи мав змогу повноцінно викласти свою точку зору, чи переконав співрозмовників, якщо ні, то що цьому завадило, чому не брав участі в обговоренні (якщо так сталося), які пропозиції щодо вдосконалення має? Такий звіт допоможе студенту відновити у пам'яті хід обговорення, здійснити самооцінку, привчить уважно слухати опонентів та однодумців, змусить зробити висновки. Подібні звіти демонструють, наскільки студенти готові до самоаналізу, чи відбувся обмін думками та чи усвідомлюють це самі студенти, як вони оцінюють ефективність такої роботи.

Крім того, врахування пропозицій студентів допоможе вдосконалити навчальний процес. «Круглий стіл» проходить значно ефективніше, якщо на нього запрошується фахівець з питань, які обговорюються. Основним завданням викладача протягом «круглого столу» є спостереження за учасниками, оцінка глибини їх підготовки; демонстрування толерантності, доброзичливості.

Ще однією інтерактивною формою вивчення іноземної мови є організація ділової гри. На думку дослідників, «застосування ділових ігор під час навчання дає змогу максимально наблизити навчальний процес до практичної діяльності, урахувати реалії сьогодення, приймати рішення в умовах конфліктних ситуацій, відстоювати свої пропозиції... отримати результати за досить обмежений час» (Жулківська & Вавілова, 2020, с. 290). Зазвичай під грою розуміють заняття з метою розваги, яке відбувається за певними правилами (або без них). Гра – непродуктивна діяльність, тобто у результаті гри не створюється, не виробляється який-небудь реальний продукт. Але вона, без сумніву, впливає на учасників, змінює їх, і у цьому сенсі може вважатися продуктивною.

Будь-яка гра має два результати. Первинний полягає саме у тому впливі на її учасників, який сприяє соціалізації людей, набуттю ними досвіду, знань та певних вмінь і навичок. Вторинним результатом можна вважати виграш чи програш, можливу винагороду або покарання (у випадку, якщо за умовами гри виграш взагалі передбачений). Ігри бувають дуже різними. Можна розділити їх на дві великі підгрупи; природні ігри та імітаційні ігри. До першої належать дитячі ігри, акторська гра, салонні ігри (у тому числі азартні) та спортивні ігри. До другої – військові ігри (або навчання) та дидактичні ігри.

Створення у процесі навчання ігрової ситуації, яка допомагає оволодіти новими знаннями та вміннями, і є дидактичною грою, тобто такою, яка організована з метою краще навчити. Найважливішими ознаками ділової гри можна вважати:

1. Типовість, тобто вона відображає, моделює типові ситуації, що трапляються у практиці.
2. Проблемність, тобто відображення реальних труднощів і навіть конфліктів.
3. Використання прихованих резервів, їх мобілізація.

Цікаво проаналізувати, чи властиві діловій грі функції ігор загалом. Можемо впевнено сказати, що пізнавальна, тренувальна, комунікативна, перевірна та статусна функції активно реалізуються у діловій грі. Така гра надає нових знань про методи розв'язання складних задач, про можливості людини, про рівень її знань та вмінь; у процесі гри (особливо при багаторазовій участі) в учасників виробляються фахові здібності: аналітична, системна, творча мисленева, внутрішньої дисциплінованості, відповідальності за прийняте рішення та його наслідки, здатність до співпраці, толерантність; протягом гри відбувається набуття нових знань і вмінь, професійних навичок, відпрацьовуються дії у стандартних та нестандартних ситуаціях; групова робота сприяє розвитку комунікативних якостей, гра стає не тільки засобом, а й причиною комунікації, оскільки тільки спільна робота може дати позитивний результат; ділова гра перевіряє не тільки наявність достатніх теоретичних знань та практичних вмінь для вирішення проблеми, а й дозволяє оцінити якість та глибину цих знань та вмінь (як педагогу, так і тому, хто навчається); участь у діловій грі дозволяє засвоїти професійні ролі, які є складовою майбутнього фаху, діяти у ролі керівника або підлеглого, члена команди, що є дуже важливим для реальної діяльності.

На перший погляд, розважальна функція не властива діловій грі, оскільки ця гра організується не з метою принести втіху, а з метою навчання. Але жодна гра не може зреалізуватись без емоцій, без ставлення до власних дій, до дій інших учасників гри, до отриманого результату, оцінки як самими учасниками гри, так і педагогами. За позитивного результату людина отримує задоволення, причому чим складніша гра, то більше позитивних емоцій. Незадоволення, розчарування, за погані результати може стати потужним мотиваційним фактором, який буде спонукати до самовдосконалення. Отже, можемо вважати, що ділова гра має функцію мотивації, хоча не можна назвати такий вид розвагою. Нині нараховується понад 2000 різноманітних ділових ігор, частина з них може бути вже застарілою, і тому замінюється на більш сучасні.

Ще однією формою організації ігрового заняття у ВНЗ є рольова гра. Головною метою такої гри є відпрацювання діяльності у межах, передбачених роллю. Протягом гри виробляється тактика і стратегія поведінки, виконання функціональних обов'язків конкретних осіб. Для цього створюється, описується ситуація (сценарій), у якій вони повинні діяти, та мета, якої вони повинні досягти. Роль обмежена посадовими інструкціями. Головною умовою є те, що студент не може вийти за межі своєї ролі. Якщо він, за умовами гри, є помічником керівника, то його функції, діяльність, відповідальність протягом гри залишаються на рівні помічника, він не має права відмовитися виконати наказ, втручатися у роботу керівництва, приймати рішення, рівень яких знаходиться поза його повноваженнями, навіть якщо він має кращу підготовку і досвід, ніж студент, який грає роль головної особи у структурі.

Службові взаємини протягом гри також встановлюються не на основі симпатій чи антипатій, а відповідно до рольового статусу. Це змушує гравців не лише виконувати посадові обов'язки, а й встановлювати ділові стосунки, спільно діяти, координувати зусилля з метою досягнення запланованого результату. Але такі рольові обмеження не позбавляють можливості творчо підходити до виконання певних ролей та вибору напрямку спільних зусиль.

Викладач має можливість оцінити як індивідуальну діяльність кожного з учасників гри, так і групову взаємодію. Для іноземних громадян дуже важливо на практиці закріпити нові слова та граматику, бо вони завжди прагнуть більше розмовляти. У рольовій грі відпрацьовуються це все. Студенти вчаться діловому спілкуванню, спільній діяльності, командному (якщо це передбачено сценарієм) прийняттю рішення, відповідальності за прийняте рішення, за точність його виконання незалежно від того, погоджується людина з ним, чи ні (адже в нього роль підлеглого). Крім того, учасники гри повинні вчитися стримувати емоції, амбіції, будувати власну і спільну діяльність, орієнтуючись на кінцеву мету.

Висновки і перспективи подальших розвідок цього питання. Огляд деяких форм активізації роботи студентів на заняттях з української мови як іноземної засвідчили, що існує потреба урізноманітнювати форми подачі матеріалу. Однак складність упровадження інтерактивних методів навчання вимагає від викладача досконалого знання методики їх організації, причому не тільки загальних положень, а кожного окремого методу та їх комплексного використання. Викладач повинен вміти адаптувати ці методи до свого предмету, своєї дисципліни, а також

вміти працювати на загальний результат – підготовку сучасного професіонала, здатного реалізуватися у складних реаліях сьогодення.

Головна мета інтерактивних методів – розвиток творчого мислення, творчого підходу до діяльності, формування дослідницьких навичок. Згадані проблемні заняття, «круглі столи», ділові та рольові ігри – лише деякі форми організації навчання, які, однак, приносять неабиякий позитивний результат.

ЛІТЕРАТУРА

1. Азатян В.І. «Круглий стіл» як один із активних методів навчання в процесі викладання іноземної мови для студентів-медиків. *Науковий вісник Львівської академії. Серія: Педагогічні науки*. Випуск 4, 2018. С. 281–285.
2. Жульківська А.М., Вавілова Г.В. Використання методу ділової гри при вивченні фахової іноземної мови. URL : <https://core.ac.uk/download/pdf/32612114.pdf>.
3. Коротка Н.В., Підколесна Л.А. Ділова гра як метод активного навчання англійській мові у закладі вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. Випуск 32. Т. 1. 2021. С. 35–38.
4. Новак І.М. Інтерактивні методи навчання іноземних мов у закладах вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. Випуск 32. Т. 1. 2021. С. 121–125.

REFERENCES

1. Azatian V. I. (2018). «Kruhlyi stil» yak odyin iz aktyvnykh metodiv navchannia v protsesi vykladannia inozemnoi movy dlia studentiv-medykiv [«Round table» as one of the active teaching methods in the process of teaching a foreign language for medical students] *Naukovyi visnyk Lotnoi akademii. Serii: Pedagogichni nauky*, 4, 281–285 [in Ukrainian].
2. Zhulkivska A.M. & Vavilova H.V. Vykorystannia metodu dilovoi hry pry vyvchenni fakhovoi inozemnoi movy. [Using the method of business game in the study of professional foreign language]. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/32612114.pdf>
3. Korotka N.V. & Pidkolesna L.A. (2021). Dilova hra yak metod aktyvnoho navchannia anhliiskii movi u zakladi vyshchoi osvity. [Business game as a method of active learning of English in a higher education institution]. *Innovatsiina pedahohika*. 32. T 1. 35-38. [in Ukrainian].
4. Novak I.M. Interaktyvni metody navchannia inozemnykh mov u zakladakh vyshchoi osvity. [Interactive methods of teaching foreign languages in higher education institutions]. *Innovatsiina pedahohika*. 32. T. 1. 121–125. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 24.05.2021