

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ ВИКЛАДАННЯ МОВОЗНАВЧИХ ДИСЦИПЛІН У КУРСІ «УКРАЇНСЬКА МОВА ЗА ПРОФЕСІЙНИМ СПРЯМУВАННЯМ»

THE USAGE OF INNOVATIVE INTERACTIVE TEACHING METHODS OF LINGUISTIC DISCIPLINES IN THE COURSE “UKRAINIAN LANGUAGE FOR PROFESSIONAL PURPOSES”

Статтю присвячено опису інтерактивних інноваційних прийомів викладання курсу «Українська мова за професійним спрямуванням». Інтерактивні методи, в основі яких лежить активна співпраця студентів і викладача, інтенсифікують процес навчання, роблять його захопливим і результативним, розвивають уміння працювати в команді, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, ухвалювати продумані рішення.

Однією з найбільш популярних форм проведення інтерактивних занять є ігри-вправи, а також ділові рольові та ситуаційні ігри. Серед ігор-вправ можна виділити такі різновиди, як блиц-опитування «Мікрофон», незакінчене речення, «Знайди пару», складання кросвордів, «Поле чудес», гра-змагання на добір прикладів до теми, «Четвертий зайвий», «Мозковий штурм», «Навчаючи – навчаю» тощо. Ділові ігри, що імітують професійну діяльність, можуть набувати рольових форм – виконання посадової ролі голови зборів, інструктора, інтерв'юера, розробника, виробника, інвестора, рекрутера тощо, а також ситуаційних, завдяки яким студенти вчаться обирати стратегію дій і комунікацій, найбільш відповідну діловій ситуації. Ситуаційні ігри можуть передбачати оцінювання публічного виступу інших осіб, усну самопрезентацію; публічне представлення результатів роботи; проведення аргументованих виступів і дебатів на професійні теми, телефонних розмов, ділових зустрічей і переговорів. Перед студентами можна також поставити завдання виголосити привітання, зробити комплімент; ввічливо відмовитися від пропозиції; неконфліктно заперечити співрозмовнику; ввічливо попередити, нагадати; взяти або дати інтерв'ю; зробити усне оголошення; створити рекламний текст, агітувати за претендента на посаду тощо.

Раціональне використання інтерактивних методів допоможе зацікавити студентів, розвинути логічне мислення, навчити доводити свою думку і вести дискусію, підготувати до майбутньої професійної діяльності, зробити більш конкурентоспроможними на ринку праці, сформувати професійно орієнтовані вміння й навички в галузі мовознавчих дисциплін.

Ключові слова: інноваційні технології навчання, інтерактивний метод, ігри-вправи, ситуаційні ігри, рольові ігри.

This article describes the interactive innovative methods of teaching the course “Ukrainian language for Professional Purposes”. The interactive methods of teaching are based on the active coworking of the students and the teacher. They intensify the learning process, make it exciting and resultative, develop teamwork and communication skills, improve the critical thinking and the ability to make well thought-out decisions.

One of the most popular forms of conducting interactive classes are the exercise games, as well as business role-playing and situational games. There are such types of the exercise games as blitz questionnaire “Microphone”, unfinished sentence, “Finding a pair”, making crossword puzzles, “The field of wonders”, a competitive game of finding examples for a topic, “The odd one out”, “Brainstorming”, “Learning while teaching” etc. The business games that imitate professional activity can be role-playing – with the participants performing the role of a chairman of the meeting, instructor, interviewer, developer, producer, investor, recruiter etc., as well as situational, in which the students learn to choose the most appropriate action and communication strategy in a certain business situation. Situational games are extremely diverse. They might include an evaluation of a public speech of other people, an oral self-presentation; a public presentation of work results; conduction of argumentative speeches and debates on professional topics, phone conversations, business meetings and negotiations. The students can be also given a task to make a congratulation or a compliment; politely decline an offer, make a non-conflicting objection to the interlocutor, warn politely, remind, take or give an interview, create an oral advertisement, agitate for a candidate for a position etc.

The rational usage of the interactive methods can help to interest the students, develop their logical thinking, teach them to prove their thoughts and hold discussions, prepare for future professional activity, make them more competitive in the job market, form professionally oriented skills and habits in the branch of linguistic disciplines.

Key words: innovative teaching technologies, interactive method, exercise games, situational games, role-playing games.

УДК 004.032.6:378:811.161.2
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/34-1.36>

Середницька А.Я.,
канд. філол. наук,
доцент кафедри української мови
Національного університету
«Львівська політехніка»

Постановка проблеми в загальному вигляді.

На сучасному ринку праці затребуваними є високоосвічені, творчі працівники, що вміють ефективно застосовувати й постійно вдосконалювати свої знання у процесі професійної діяльності.

Головним завданням сучасного студента стає не традиційне запам'ятовування масиву знань, а опанування навиків пошуку достовірної інформації й оперування нею. Отже, викладачі повинні не просто передавати знання й контролювати рівень

їхнього засвоєння, а підготувати фахівця, адаптованого до сучасного життя, яке вимагає постійної самоосвіти, комунікації та співпраці. Щоб вирішити ці завдання, потрібно розробити ефективні інноваційні технології й методи навчання, спрямовані на розвиток інтелектуальних, комунікативних і творчих здібностей студентів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Проблема розвитку сучасних технологій освітнього процесу є актуальною для всіх дисциплін ЗВО, зокрема й філологічних, і перебуває в центрі уваги таких науковців, як: Н. Артикуца, Я. Бурлака, О. Волкова, Н. Голуб, Л. Горчинська, І. Дичківська, Л. Дорошина, І. Дроздова, С. Караман, Л. Кратасюк, І. Лернер, Н. Лисенко, Н. Максимова, І. Малафаїк, М. Пентилюк, О. Пометун, І. Підласий, Н. П'яст, Р. Раул, О. Романенко, Г. Фрейман, А. Хуторський, В. Щербина й інші. Інноваційне викладання насамперед передбачає застосування ефективних форм навчання, серед яких науковці виділяють такі основні різновиди: інтерактивне, дистанційне навчання, системне засвоєння знань, професійно орієнтоване навчання, нетрадиційні форми занять, використання різних методів сприйняття інформації, інформаційних технологій тощо.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. У статті проаналізовано застосування новітніх інформаційних комунікаційних технологій, яке є актуальним і для комп'ютерної лінгводидактики, зокрема викладання курсу «Українська мова за професійним спрямуванням» для студентів технічних спеціальностей.

Мета статті – проаналізувати використання інноваційних підходів, а саме інтерактивних ігрових прийомів під час викладання курсу «Українська мова за професійним спрямуванням» для студентів технічних спеціальностей.

Виклад основного матеріалу. Сучасна мовна освіта спрямована на виховання успішного працівника, що володіє системою знань і розвиненими комунікативними здібностями, які дозволяють йому репрезентувати себе через мовлення. Щоб інтенсифікувати процес навчання та зробити його захопливим, варто застосовувати інтерактивні методи навчання, в основі яких лежить активна співпраця студентів і викладача.

Термін «інтерактивний» походить від англійського слова “interact”, де “inter” – «взаємний», “act” – «діяти», що означає здатність взаємодіяти в режимі бесіди, діалогу із чимось (комп'ютером) або з кимось (людиною) [6]. В українську педагогіку його ввели дослідники О. Пометун та Г. Фрейман [9, с. 109], які розширили класифікацію Я. Голанта [1], що виділяв активну й пасивну моделі навчання. Під час використання пасивних методів студенти є «об'єктом» навчання. Вони засвоюють та відтворюють матеріал, що подає педагог у формі лекції-

монологу, читання, демонстрації. Студенти один з одним не спілкуються і не виконують творчих завдань. Активні методи передбачають виконання творчих завдань та діалог з учителем. Хоча активність студентів зростає, основною формою взаємодії залишається монолог викладача.

Натомість інтерактивна технологія забезпечує здобуття знань через діалог та полілог студентів один з одним та з викладачем. Під час навчання відбуваються спілкування й обмін інформацією, уміннями, досвідом як між учнями та викладачем, так і між студентами.

Суть інтерактивних методів полягає в тому, що навчання відбувається шляхом взаємодії всіх учасників. На відміну від активних методів навчання, які засновано на одnobічній взаємодії, яку організовує й постійно стимулює викладач, інтерактивні методи принципово змінюють схему співпраці учасників навчального процесу. Відповідно, вони дають найбільший простір для самореалізації студента в навчанні й максимально відповідають особистісно орієнтованому підходу [8, с. 13].

Інтерактивні методи наближають навчання до умов реальної професійної співпраці не тільки завдяки постійному спілкуванню й вирішенню проблем зусиллями цілої команди, а й унаслідок специфічної процедури виконання завдань. Будь-яка вправа або завдання складаються із трьох елементів: інструкції, дії, рефлексії (осмислення). Спочатку йде пояснення, як працювати, далі студенти виконують завдання, а у процесі рефлексії пояснюють, чому саме такий варіант, шлях, дію обрали [5, с. 37]. Інтерактивне навчання розвиває вміння працювати в команді, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, ухвалювати продумані рішення [10, с. 98].

Інтерактивні методики дозволяють значно збільшити відсоток засвоєння інформації (до 90%), усвідомити можливості застосування теорії на практиці, сформувати навички та зразки поведінки в суспільстві, розвинути ініціативу, незалежне мислення, уяву, самодисципліну, навички співпраці [4, с. 61].

Особливо ефективним і популярним різновидом інтерактивних методів є ігри, серед яких можна виділити:

1) ігри-вправи, що забезпечують розвиток мовлення, формування й удосконалення вмінь і навичок комунікації у близьких до реальних ситуаціях. До них належать:

а) бліц-опитування «Мікрофон», що надає змогу кожному швидко відповісти на запитання, висловити свою позицію. Наприклад, можна запропонувати студентам дібрати ділові варіанти стилістичних синонімів до розмовних слів (на зразок *тутешній – місцевий; торішній – минулорічний; нині – зараз; являтися – бути присутнім; діяння – учинок; мама – мати; тато – батько;*

ити – простувати; *на кшталт* – на зразок; *шматок* – уривок, фрагмент тощо).

Різновидом цієї гри є вправа «Незакінчене речення», що дозволяє кожному учаснику проявити креативність і висловити свій підхід до розуміння ситуації [3, с. 3]. Наприклад, студенти можуть продовжувати речення «*Порядок денний такий: <...>*», коли імітують проведення зборів тощо;

б) «Знайди пару» – гра, корисна для повторення, систематизації матеріалу. Наприклад, студенти можуть сформулювати пари з українських слів та їхніх іншомовних відповідників: *уподібнення, неоднорідний, узгодження, гетерогенний, відшкодування, координація, право, обізнаність, юстиція, інтелект, квантитативний, уніфікація, компенсація, вада, переважний, хаотичний, взаємодоповнювальний, домінантний, компетентність, дефект, безладний, комплементарний, кількісний, розум* тощо;

в) складання кросвордів, що допомагає повторити визначення основних понять;

г) гра «Поле чудес», під час якої потрібно відгадати слово за визначенням і кількістю букв-клітинок. Наприклад, *назва наукового поняття, римське божество меж та кордонів, 6 клітинок (термін)* тощо;

ґ) гра-змагання на добір прикладів до теми або створення словникового диктанту. Наприклад, можна запропонувати студентам укласти вправу для вивчення слів, написання яких змінилося згідно з «Українським правописом» 2019 р.;

д) гра «Четвертий зайвий», під час якої потрібно виокремити недоречний елемент, що має відмінні ознаки, і аргументувати критерії відбору [11].

Наприклад, студенти можуть визначити зайві слова або сполучення слів у таких послідовностях:

– *викладач, асистент, об'єкт, абітурієнт* – слово *об'єкт* як назва неістоти серед назв істот, а також слово з апострофом;

– *кар'єра, кур'єр, В'ячеслав, суб'єкт* – слово *В'ячеслав*, бо це власна назва серед загальних, що пишеться з великої букви; слово українського походження серед запозичених;

– *ножиці, журі, парі, жалюзі* – слово *ножиці*, тому що це відмінюваний іменник серед невідмінюваних; слово українського походження серед запозичених; слово, що має тільки множину, а всі інші – однину та множину;

– *ні се ні те; ні риба ні м'ясо; давати задній хід; ні в тин ні у ворота* – фразеологізм *давати задній хід*, що має відмінність у значенні; еквівалентний дієслову, а решта – прикметникам; має професійне походження;

е) «Мозковий штурм» – колективне обговорення з метою вироблення максимальної кількості рішень проблеми за короткий час [7, с. 74]. Наприклад, можна спробувати знайти оптимальний варі-

ант редагування речення *Відбувається поступовий перехід термінів до загальноживаної лексики*, що містить плеоназм та невластиву для ділового стилю інверсію. Прийом колективного обговорення можна використати, запропонувавши студентам розставити розділові знаки в реченні *Люди запрограмовані на лінь вчені* так, щоб змінити його зміст: «*Люди запрограмовані на лінь*», – *вчені. Люди, запрограмовані на лінь, вчені*;

є) «Навчаючи – навчаю» – дає можливість учням спробувати себе в ролі викладача протягом цілого заняття чи його частини [6].

Наведені ігри сприяють виробленню вмінь і навичок коректного використання засобів мови в різних життєвих ситуаціях під час аналізу чужих і формулювання власних висловлювань. Уміння публічного, міжособистісного та міжгрупового спілкування є важливою запорукою успішної кар'єри будь-якого фахівця, а комунікативні навички потрібні на всіх етапах навчання та професійного зростання;

2) ділові ігри – форма активного навчання, побудована на імітації професійної діяльності. У процесі ігрового вирішення ділових завдань студенти засвоюють знання і вчаться взаємодіяти в колективі [2, с. 41]. Серед ділових ігор найчастіше виділяють:

а) рольові, під час яких студенти діють відповідно до отриманих завдань і ролей. До таких ігрових імітаційних форм належать виконання певної посадової ролі: голови зборів, інструктора, інтерв'юера, розробника, виробника, інвестора, рекрутера тощо;

б) ситуаційні, завдяки яким студенти вчаться обирати стратегію дій і комунікацій, найбільш відповідну діловій ситуації. Вони можуть оцінювати публічні виступи інших осіб з погляду змісту, логіки й теорії аргументації; проводити усну самопрезентацію; вести публічні аргументовані виступи й дебати на професійні теми; проводити телефонні розмови; публічно представляти результати роботи; вести ділові зустрічі й переговори. Перед студентами можна також поставити завдання виголосити привітання, зробити комплімент; ввічливо відмовитися від пропозиції; неконфліктно заперечити співрозмовнику; ввічливо попередити, нагадати; взяти або дати інтерв'ю; зробити усне оголошення; створити рекламний текст; агітувати за претендента на посаду тощо.

Інтерактивні ігри інтенсифікують навчально-виховний процес, залучають кожного учасника до обговорення проблеми, а це сприяє розвитку критичного мислення, діалогічного мовлення, уміння доводити свою думку. Студенти набувають навичок співпраці, колективного пошуку рішень, беруть активну участь у навчанні та передачі своїх знань іншим людям, перетворюють теоретичні знання на свій особистий практичний досвід.

Висновки. Для підвищення пізнавальної активності студентів викладач може використати в навчальній діяльності різні інноваційні методи. Вони допоможуть зацікавити студентів, розвинути їхнє мислення, підготувати до майбутньої професійної діяльності. На особливу увагу заслуговує інтерактивний метод навчання, за допомогою якого моделюють життєві та професійні ситуації. Успіх використання інтерактивного методу в освітньому процесі забезпечує гейміфікація, або використання ігор-вправ, що сприяють виробленню вмінь і навичок комунікативно виправдано застосовувати мовні засоби в різних життєвих обставинах. Особливо доцільним є використання ситуативних та рольових ділових ігор, адже чим ближча ігрова діяльність студентів до реальної ситуації професійної діяльності, тим вищою стає її навчально-пізнавальна ефективність. Ігрова модель навчання дає змогу використовувати теоретичні знання на практиці; допомагає розвинути творчу уяву; виробити навички співробітництва; навчити коректно, послідовно, логічно висловлювати свої думки і знаходити правильні рішення; координувати свої дії з іншими учасниками гри; розвинути навички професійного спілкування. Від застосування інтерактивних ігор виграє весь навчально-виховний процес, бо вони дають можливість залучити кожного учасника до обговорення проблеми, а це сприяє розвитку критичного мислення, діалогічного мовлення, уміння доводити. Студенти набувають навичок співпраці, колективного пошуку рішень, беруть активну участь у навчанні та передачі своїх знань іншим. У процесі гри розвиваються логічне мислення, здатність до пошуку відповідей на поставлені питання, мовлення, мовний етикет, уміння спілкуватися у процесі дискусії.

Отже, раціональне використання інноваційних технологій дає змогу значно підвищити результат навчального процесу, максимально зацікавити студентів, сформувати в них професійно орієнтовані вміння й навички в галузі мовознавчих дисциплін, що дозволяє говорити про потребу подальшого пошуку й розвитку новітніх навчальних методів.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Голант Е. Методы обучения в советской школе : монография. Москва : ГУПИ Министерства просвещения РСФСР, 1957. 151 с.
2. Дроздова І. Інтерактивні методи навчання мов у вищих навчальних закладах нефілологічного профілю. *Наука і освіта*. 2015. № 9. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/NiO_2015_9_10 (дата звернення: 09.03.2021).
3. Кратасюк Л. Інтерактивні методи навчання. Розвиток комунікативних і мовних умінь. *Дивослово*. 2004. № 10. С. 2–3.
4. Коваленко Л. Використання інтерактивних технологій у системі підвищення кваліфікації педагогічних кадрів. *Культура народів Причорномор'я*. 2007. № 115. Т. 1. С. 60–65.
5. Максимова Н. Інтерактивні методи навчання: крок у майбутнє. *Рідна школа*. 2008. № 12. С. 35–38.
6. Малафаїк І. Дидактика новітньої школи : навчальний посібник. Київ : Кондор, 2009. 406 с. URL: https://pidru4niki.com/73736/pedagogika/interaktivne_navchannya (дата звернення: 09.03.2021).
7. Пентилюк М., Окунович Т. Сучасний урок української мови : навчальний посібник. Харків : Вид. група «Основа», 2007. 176 с.
8. Пометун О. Активні й інтерактивні методи навчання: до питання про диференціацію понять. *Шлях освіти*. 2004. № 3. С. 10–15.
9. Пометун О., Фрейман Г. Методика навчання історії в школі : навчальний посібник. Київ : Генеза, 2006. 322 с.
10. П'яст Н. Використання інтерактивних методів на заняттях з української мови (за професійним спрямуванням). *Вісник Вінницького політехнічного інституту*. 2010. № 1. С. 98–102. URL: <file:///C:/Users/FOX/Downloads/1734-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-1734-1-10-20151108.pdf> (дата звернення: 09.03.2021).
11. П'яст Н., Горчинська Л. Ігри як один із методів навчання на заняттях з української мови (за професійним спрямуванням). *Гуманізм та освіта: 2010 р.* : матеріали X Міжнародної науково-практичної конференції. ВНТУ, 2010. 7 с. URL: http://conf.vntu.edu.ua/humed/2010/txt/Pyast_Gorchynska.php (дата звернення: 09.03.2021).