

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТАМИ ВИШУ

У статті розглядаються значущість, доцільність та ефективність використання різних інтерактивних технологій під час проведення занять із сучасної української мови у виші.

Ключові слова: інтерактивні технології, методи інтерактивного навчання, рольові ігри, ситуативні завдання.

Інтерактивні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті. Суспільству майбутнього потрібні люди з актуальними знаннями, гнучкістю і критичністю мислення, творчою ініціативою, високими адаптаційним потенціалом. Не менш важливими будуть такі їх якості як висока моральність, особистісна відповідальність, внутрішня свобода, налаштованість на максимальну самореалізацію, здатність досягати високої мети раціональним шляхом і коректними засобами. Особливо значущим є формування компетентності педагога, його особистісно-професійних якостей, здатності жити і працювати в інноваційному режимі: прийняти і зрозуміти нове, опанувати інноваційну ситуацію. Професіоналізм педагога і входження його в інноваційний режим роботи неможливі без творчого самовизначення, в якому провідну роль відіграє його налаштованість на самовдосконалення, самоосвіту, саморозвиток, без чого неможливими є забезпечення нової якості освіти. Головними особливостями інноваційної педагогічної діяльності є особистісний творчий підхід, стійка мотивованість на пошук нового в організації навчально-виховного процесу, що забезпечують розвиток комунікативних, творчих і професійних компетенцій.

На шляху успішного оволодіння студентами змісту навчального матеріалу є недостатня, а інколи й відверто низька його мотивація до вивчення мови. Саме тому особливий інтерес представляють інтерактивні технології, метою яких є створення

комфортних умов навчання, за яких кожен студент відчує свою успішність, інтелектуальну спроможність. В основу такого навчального процесу закладено співробітництво і продуктивне спілкування, спрямоване на спільне розв'язання проблем, формування здібностей виділяти головне, ставити цілі, планувати діяльність, розподіляти функції, відповідальність, критично міркувати, досягати значимих результатів.

Біля витоків таких інтерактивних методів стояв болгарський учений Е.Лозанов, який вперше запропонував рольові ігри на уроках мови. Основним проблемам освітньої інноватики в сучасній теорії і практиці присвячені роботи Л. Буркової, Л. Ващенко, Л. Даниленко, Д.Джонсона, П.Дроб'язка, О. Дусавицького, В. Живодьора, О. Козлової, М. Крюгера, А.Підласого, Л. Пироженко, Н. Погрібної, С. Подмазіна, О. Пометун, О.Попової, Г. Селевка, К. Ушакова, Н. Федорової, А. Хуторського.

Мета статті – розглянути ефективність застосування інтерактивних технологій під час навчання української мови.

Інтерактивні методи доцільно використовувати на різних етапах вивчення української мови. Парна та групова робота допомагає розв'язати певну проблему, дійти спільного висновку, обґрунтувати рішення. Спілкуючись у групі, студент не тільки вчиться сам, а й учить інших. Тут панує високий рівень обміну інформацією, є можливість висловитися кожному. Робота в малих групах будується на принципах рівноправності. На етапі застосування здобутих мовних знань розвиваються комунікативні вміння створювати тексти різних типів. Підвищений інтерес до знань спонукає студентів самостійно знаходити джерела задоволення своїх природних нахилів, розкриває внутрішній потенціал кожного студента. Тому вони охоче об'єднуються в групи за інтересами: філологи, редактори, коректори, журналісти, поети, прозаїки, актори, режисери, сценаристи тощо. Саме в цих групах студенти працюють індивідуально, самостійно добиваються результату, який об'єднується у кінцевий результат усієї групи [1, с. 25].

Основним засобом навчання мови в когнітивній методиці вивчення сучасної української мови є текст. Саме на рівні тексту відбувається з'ясування семантики слова, його понятійних зв'язків, усвідомлення функційно-стилістичної диференціації, моделювання зв'язного висловлювання. Він є посередником між учасниками спілкування. У тексті функціонують одиниці усіх мовних рівнів, об'єднані відповідно до законів текстотворення. Діалог з текстом охоплює такі розумові дії: формулювання запитань, прогнозування можливих відповідей на них, передбачення подальшого змісту і самоконтроль [3, с. 303].

Суть інтерактивних технологій полягає в тому, що навчання відбувається шляхом взаємодії всіх, хто навчається, а це особливо притаманне практиці викладання мови. У процесі застосування інтерактивних технологій моделюються реальні життєві ситуації, пропонуються проблеми для спільного розв'язання, використовуються рольові ігри.

Серед пріоритетних методичних засобів формування мовленнєвих умінь на заняттях з української мови чільне місце належить ситуативним завданням, які повністю відповідають меті й змісту сучасної мовної освіти та функційно-стилістичному підходу до навчання мови. Створення ситуативних завдань є наслідком практичної реалізації теорії мовленнєвої діяльності з метою формування комунікативних умінь. Формуючи подібні уміння, слід звертати увагу на створення нестандартних мовленнєвих ситуацій. Найефективнішою в цьому випадку є система ситуативних вправ, бо вони мають переваги над звичайними навчальними вправами [4, с. 252]. Наприклад, ситуативна вправа : Ви захворіли, не можете піти на заняття. Вам потрібно зателефонувати викладачеві і попередити про свою відсутність через хворобу.

Опорні слова: доброго ранку, вибачте, потурбувати, захворіти, пропустити заняття, не турбуйтеся, одужуйте, дякую, до побачення.

Їх слід обіграти в діалозі, який імітує телефонну розмову між викладачем і студентом. Або: Ви з колегою прийшли у студентське кафе, щоб поспілкуватися, трохи відпочити і, звичайно, щось перекусити. Програйте цю сценку втрьох. Опорні

слова та вислови: добрий вечір, радий тебе бачити, які новини, меню закладу: кава, тістечка, чай, морозиво, сік, вода, шоколад (далі фантазія на вільну тему).

Ці завдання наближені до рольових ігор. Можливі й інші варіанти ситуативних завдань, зокрема:

Продовжіть текст за таким початком:

Ми сиділи на березі моря...

Ми стояли на зупинці тролейбуса, і раптом...

Коли ми приїхали до Львова...

Оскільки діалогове навчання лежить в основі інтерактивних технологій, то в його процесі студенти вчаться критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі аналізу ситуацій. В основі інтерактивних технологій лежать групові форми навчальної діяльності, робота в групах, парах. Методи інтерактивного навчання: „мозковий штурм”, „дерево рішень”, „акваріум”, „кейс-метод”, „синектика”, „інтерв'ювання”, метод гронування (асоціативний куц), метод ПРЕС, інтелектуальна розминка, тематична дискусія та ін. – можуть бути застосовані під час вивчення будь-якої лінгвістичної теми. Наприклад, метод гронування.

Ця стратегія навчання спрямована передусім на стимулювання мислення слухачів про зв'язки між окремими поняттями. Складається з кількох етапів:

1) напишіть центральне слово або фразу посередині аркушу паперу, на слайді чи на дошці; 2) починайте записувати слова чи фрази, які спадають на думку щодо обраної теми; 3) коли всі ідеї записані на папері, встановіть там, де це можливо, зв'язки між поняттями (словами); 4) сформулюйте на їхній основі фрази, речення, текст. Така робота удосконалює мовлення студентів, учить висловлювати свої думки у різних ситуаціях.

Метод навчальної гри – це система методичних прийомів, що побудована на моделюванні педагогічних ситуацій, максимально наближених до майбутньої професійної діяльності випускників вищої школи. Застосування цього методу має на меті зробити кожного студента активним учасником навчально-виховного процесу,

який разом з викладачем здійснює пошук способів розв'язання проблем, що вивчаються в системі курсів педагогічного спрямування. Навчальна гра, як метод, сприяє формуванню професійних умінь і навичок студентів шляхом залучення їх до інтенсивної пізнавальної діяльності.

П. Щербань пропонує класифікувати навчально-педагогічні ігри таким чином: ділова гра як імітація професійно-педагогічної діяльності, що пов'язана з управлінням навчально-виховним процесом; рольова гра як відтворення конкретних дій однієї з ролей у професійно-педагогічній діяльності; метод аналізу конкретних психолого-педагогічних ситуацій, що складається з прийомів дослідження і вивчення певної проблеми, оцінки та вибору рішень; ігрове проектування як метод розробки студентами рекомендацій, навчальних занять і позакласних заходів навчально-виховного спрямування. Такий поділ навчально-педагогічних ігор є умовним, оскільки найчастіше використовуються в комплексі, взаємодоповнюючи один одного. Всі вони підпорядковані одній меті – сформувати у студентів необхідні професійні вміння й навички.

Перед тим, як проводити гру, викладачеві слід продумати цілу низку кроків: вибір теми і мети гри, вироблення принципів, функцій учасників гри та системи стимулювання, розподіл ролей, проведення гри та аналіз її результатів.

Актуальність, наприклад, ділової гри під час формування професійної комунікативної компетенції студентів полягає в тому, що вона дає змогу її учасникам розкрити себе, навчитися займати активну позицію, випробувувати власне «Я» на професійну належність, удосконалювати професійну компетенцію.

Ділова гра спрямована на розвиток професійної придатності особистості. Вона передбачає процес поступового переходу від «традиційного» навчання до нового типу навчання – знаково-контекстного, який відтворює предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності та посилює розвивальний характер навчання в умовах вищої школи.

Цілком актуальними є застосування на заняттях лінгвістичних ігор. Гра (як, напевно, жодна з інших дидактичних форм) забезпечує підтримання живого інтересу до навчання, який є головною передумовою ефективності освітнього процесу. Саме гра розвиває у тих, хто навчається, потяг до знань, бажання примножити свій інтелектуальний набуток, не зупинятися на досягнутому, формує вміння стрімко, мобільно осмислювати навчальний матеріал, якісно проводити його аналіз, робити самостійні висновки, чітко, логічно, доказово висловлювати свої думки.

Серед лінгвістичних ігор можна виділити наступні: „Визбирувач”, „Зайвина”, „Асиндетон“, „Крапка”, “Ідентифікація слова”, “Камінь спотикання”, “Лінгводвобій”, “Лінгвоестафета”, “Лінгвокоманда”, “Лінгвістична палеонтологія”, “Лінгвістичний нон стоп” та інші. Наприклад, «*Асиндетон*».

Модель. Студенти одержують тексти, складені з речень, у яких пропущено сполучники (у перекладі з грецької асиндетон – безсполучниковість).

Завдання гравців – правильно і швидко відновити пропущені сполучники. *Методична цінність.* Гра сприяє практичному освоєнню законів побудови речень, відомостей про сполучник та його функції у мовленні, привчає застосовувати на практиці здобуті лінгвістичні знання, розвиває увагу, волю й цілеспрямованість, спонукає прискорювати темп навчальних дій.

Визбирувач.

Модель. Слухачам роздають аркуші з віддрукованими текстами.

Вони мають вибрати з одержаних текстів потрібні мовні одиниці – слова певних груп, фразеологізми, словосполучення, речення тощо. Перемагає той, хто перший визбирає з тексту всі потрібні одиниці. Текст може бути спільним для всіх, так само можливим є добір текстів для кожного зокрема; головне, що має пам’ятати викладач, добираючи тексти, – однакова кількість одиниць і однаковий ступінь складності завдання, що створює рівні умови для гравців.

Проведене дослідження дає змогу зробити висновок, що застосування інтерактивних технологій на заняттях із сучасної української мови удосконалює

мовлення студентів, спонукає їх бути уважними у виборі засобів мови для передачі певного змісту, розвиває уміння й потребу вибирати з низки співвідносних, взаємозамінюваних граматичних конструкцій найбільш доцільні. Однак його результати не вичерпують усієї повноти висвітленої проблеми й потребують подальшої роботи у напрямі оновлення змісту мовної підготовки студентів вишу із активним залученням у практику роботи інтерактивних методів навчання.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Інтерактивні технології при вивченні української мови / Укладання Р. Орищин, Л. Залюбовської. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2009. – 80 с.
2. Кравець М.В. Інтерактивна робота на уроках словесності // Вивчаймо українську мову та літературу. – 2003. – № 4. – С. 25.
3. Кратасюк Л. Інтерактивні методи навчання (Розвиток комунікативних і мовних умінь) // Дивослово. – 2004. – № 10. – С. 2–3.
4. Мацько Л.І., Кравець Л.В. Культура української фахової мови: Навч. посіб. – К.: ВЦ «Академія», 2007. – 359 с. – С. 303.
5. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Педагогічні технології у безперервній професійній освіті / за ред. Сисоєвої С.О – К., 2001. – С. 252.

Сугейко Л.Г.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ УКРАИНСКОГО ЯЗЫКА СТУДЕНТАМИ ВЫШУ

В статье рассматриваются значимость, целесообразность и эффективность использования различных интерактивных технологий во время проведения занятий по современному украинскому языку в вузе.

Ключевые слова: интерактивные технологии, методы интерактивного обучения, ролевые игры, ситуативные задания.

Sugeyko L.

Interactive technologies' use during the modern Ukrainian lessons

The article deals with the importance, actuality and effectiveness of different interactive technologies' use during the modern Ukrainian lessons at the higher educational establishment.

Key words interactive technologies, interactive teaching methods, roleplays, situational tasks.

Сугейко Любов Григорівна
доцент кафедри філології ХДУ
Піонерська 29-А
Тел. 0953059602