

# СТРАТЕГІЯ, ЗМІСТ ТА НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ПІДГОТОВКИ СПЕЦІАЛІСТІВ З ВИЩОЮ ТЕХНІЧНОЮ ОСВІТОЮ

---

УДК 004.032.6:378:811.161.2

Н. Й. П'яст, канд. філол. наук, доц.

## ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НА ЗАНЯТТЯХ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ (ЗА ПРОФЕСІЙНИМ СПРЯМУВАННЯМ)

*Запропоновано використання інтерактивних методів навчання на заняттях з української мови (за професійним спрямуванням) у вищих навчальних закладах з метою поглиблення студентами знань з орфографії і професійних навичок спілкування; продемонстровано переваги цих методів; акцентовано увагу викладачів на перспективності інтерактивних технологій навчання.*

### Вступ

Сучасна концепція мовної освіти апріорно антропоцентрична: у наш час надаються переваги особистісно орієнтованому підходу до навчання, який зумовлює надання належного місця методам і формам навчання, сфокусованим на студентів, — диспутам, груповій роботі, рольовій грі, керованим дослідженням тощо, забезпечуючи перехід від авторитарної до гуманістичної освітньої парадигми. Дослідження вчених-педагогів свідчать, що зазначені методи і форми навчання успішніше формують не лише спеціальні вміння і навички, а й загальнонавчальні способи розумових дій — планувальні, мислительні, сприяючи розвиткові самокерувальних механізмів особистості.

В останні роки з'явився ряд праць, в яких обґрунтовано необхідність використання у вивченні мов різноманітних інтерактивних технологій і запропоновано ігровий матеріал, який забезпечує студентам усебічний розвиток мовлення в умовах наближених до реальних, широке застосування на заняттях ситуативних вправ [1—12]. Усе це ще раз підтверджує тенденцію наближення процесу навчання до життя, отримання студентами саме тих знань з мови, документознавства, ділової етики, які необхідні їм для проживання в соціокультурному просторі України й подальшої фахової самореалізації, оскільки українська мова впевнено стала мовою біржі й митниці, Інтернету та, зрештою, прогресивного вітчизняного політикуму.

*Мета статті* — продемонструвати можливість використання інтерактивних технологій на заняттях української мови (за професійним спрямуванням); дати опис деяких інтерактивних методів і прийомів навчання у вищій школі, а також методики їх проведення.

### Інтерактивні методи навчання на заняттях української мови (за професійним спрямуванням)

Під інтерактивним навчанням розуміємо спеціальну форму організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну передбачувану мету: створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність, набуде якісних знань. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових, симуляційних ігор, проведення дебатів, дискусій, спільне вирішення проблеми на основі аналізу відповідної ситуації. Як свідчать дослідження вчених, інтерактивне навчання ефективно сприяє формуванню вмінь, навичок, виробленню гуманістичних установок на моральні цінності, створенню атмосфери співробітництва і сприятливого мікроклімату для розвитку самодостатньої особистості, а педагогу дає змогу стати справжнім лідером студентського колективу. Під час інтерактивного навчання студенти вчаться бути демократичними, вільно спілкуватися з іншими людьми, критично мислити,

приймати продумані рішення [1—2, 4—6, 9, 11—12].

Зазначимо, що основою інтерактивного навчання у вищих навчальних закладах є участь у навчальному процесі кожного студента, що зобов'язує педагога зробити учасника занять активним шукачем шляхів вирішення певної проблеми; взаємне інформаційне, духовне збагачення; особистісно орієнтоване навчання. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове), де і студент, і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчального процесу, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, уміють і здійснюють.

З усього цього можна зробити важливі методичні висновки: не применшуючи ролі орфографії і пунктуації на основі традиційного зорового сприйняття тексту (запис із пропущеними буквами і розділовими знаками), не можна недооцінювати види робіт, які наближають заняття до природних умов мовленнєвої діяльності: це різноманітні види диктантів, ситуативні вправи, ігри (імітаційні, ділові, рольові, командні сюжетні, ігри-вправи тощо), взаємоопитування в парах, творчі роботи різних форм і тематики.

До інтерактивних методів навчання української мови (за професійним спрямуванням) належать: самостійна робота під контролем викладача, проблемні та творчі завдання, робота в парах, запитання від студента до викладача і навпаки. Як показує наш досвід, застосовуючи ці методи, студент змушений активно здобувати, переробляти й реалізовувати навчальну інформацію, подану в такій дидактичній грі, яка забезпечує об'єктивні й значно вищі, порівняно з традиційними (пасивними) методами, результати навчання.

Треба зазначити, що ігри — один з найактивніших методів навчання мови, який забезпечує не лише розвиток українського мовлення, формування й вдосконалення навичок і умінь комунікації українською мовою в різноманітних близьких до реальних ситуаціях, але й підвищенню зацікавленості студентів у вивченні української мови (за професійним спрямуванням). Викладач у грі може займати такі позиції: бути центром гри, її керівником та режисером; виконувати функції одного з гравців; бути стороннім спостерігачем.

Наведемо приклади застосування найпоширеніших інтерактивних методів навчання на заняттях української мови (за професійним спрямуванням).

**Бліц-опитування (інтерактивну гру «Мікрофон»)** доцільно використати на етапі цілевизначення та планування заняття після оголошення теми й вступного слова викладача: «Скажіть, чого ви очікуєте від заняття, зважаючи на його тему. Ручка чи олівець виконуватимуть роль уявного мікрофона. Слово надається тільки тому, хто отримує уявний мікрофон. Ваші відповіді мають бути лаконічними і швидкими, вони не коментуються й не оцінюються».

Обов'язковим є візуальне сприйняття теми. Використання технології «Мікрофон» буде доречним під час вивчення теми «Стійкі словосполучення в українській мові. Фразеологічні звороти, їх використання у професійному спілкуванні. Джерела української фразеології».

Узагальненню й вдосконаленню знань з орфографії, лексикології, фразеології, документознавства тощо сприяє **гра «Знайди пару»**. Найчастіше практикуємо цю гру на етапах узагальнення й систематизації вивченого матеріалу, повторення на початку уроку та як орфографічну розминку. Цінність гри «Знайди пару» в тому, що вона вимагає від студентів застосування багатьох правил.

На дошці або на екрані (див. рис. 1) в колонку записано слова. Наприклад, синоніми — власне українські й запозичені слова. Потім ці слова читаються, з'єднуються стрілочками, пояснюється, обґрунтовується, чому підібрано саме це слово в пару.

Можливий ускладнений варіант гри. У словах складних для написання, зображених на дошці чи екрані, пропущено літери. На учительському столі лежать картки, на яких теж слова із пропущеними літерами. Викликаний студент бере картку, міркуючи, куди записати слово, вставляє пропущені літери.

Іноді можна проводити цю гру у формі змагань між двома командами. Перемагає команда, яка допустила менше помилок. Гра «Знайди пару» допомагає розвивати у студентів аналітичні здібності, формувати орфографічну пам'ять, навички знаходити мовні орфографічні явища, підвищує свідомість у застосуванні правил. Цю гру можна проводити як в усній, так і в письмовій формах. Вона сприяє підвищенню зацікавленості студентів у вивченні української мови (за професійним спрямуванням).

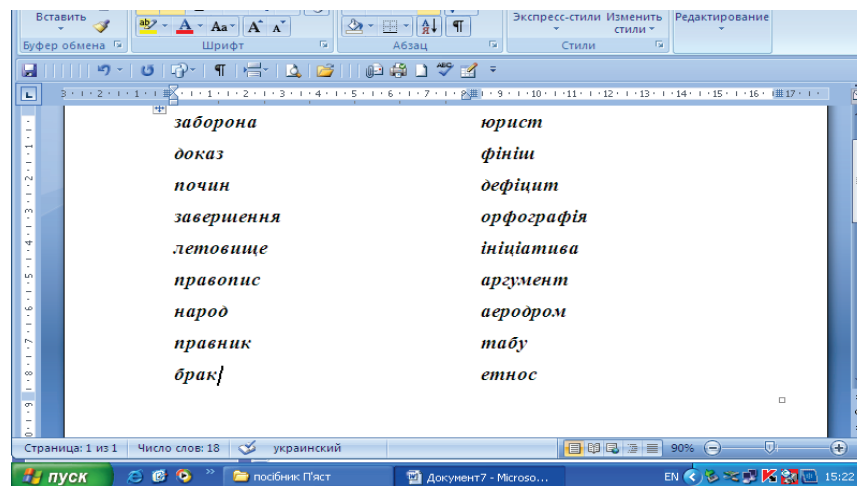


Рис. 1. Зображення з екрана

**Гра-змагання.** За п'ять хвилин написати якомога більше прикладів до вивченої теми, створити словниковий диктант, який потім напише студентська група. Наприклад: «Правопис прислівників», «Правопис слів іншомовного походження». Можна також дати завдання укласти тематичний словничок («Ділова телефонна бесіда», «Публічна промова», «На нараді»). Завдання можна ускладнити, запропонувавши ввести записані слова у словосполучення чи речення.

**Гра «Четвертий зайвий».** Завдання гравців — проаналізувати запропонований ряд із чотирьох елементів і назвати зайвий, тобто той, у якого немає ознаки, властивої іншим (див. рис. 2).

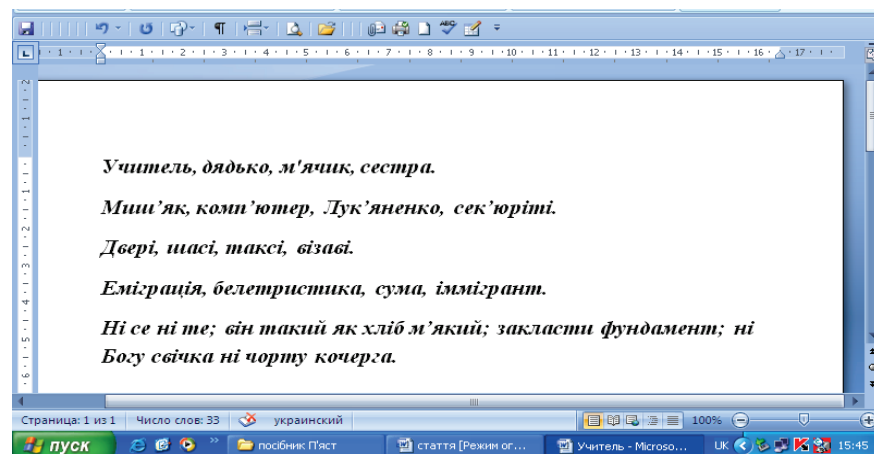


Рис. 2. Зображення з екрана

Свою відповідь студент обов'язково пояснює, тому що принципів відбору є кілька.

*Учитель, дядько, м'ячик, сестра* (назва неістоти серед назв істот, слово з апострофом).

*Миш'як, комп'ютер, Лук'яненко, сек'юриті* (власна назва серед загальних, слово українського походження серед запозичених).

*Двері, шасі, таксі, візаві* (відмінюваний іменник серед невідмінюваних, слово українського походження серед запозичених).

*Еміграція, белетристика, сума, іммігрант* (іменник у формі чоловічого роду серед іменників у формі жіночого роду, іменник з подвоєнням).

*Ні се ні те; він такий як хліб м'який; закласти фундамент; ні Богу свічка ні чорту кочерга* (відмінність у значенні, фразеологізм еквівалентний дієслову, решта — іменнику).

Вироблення умінь і навичок комунікативно виправдано користуватися засобами мови в різних життєвих ситуаціях під час сприймання, відтворення і створення власних висловлювань з дотриманням українського мовленнєвого етикету — одне з головних завдань навчання української мови (за професійним спрямуванням).

Заняття з української мови потрібно будувати так, щоб кожен з проведених видів роботи виконував свою роль у формуванні певного комунікативного вміння, щоб студенти успішно оволодівали і

діалогічним, і монологічним мовленням, спираючись на знання граматики, ситуацію спілкування, набували культури мовлення і спілкування. Програмою передбачено моделювання діалогів відповідно до запропонованої ситуації спілкування, що повністю відповідає меті й змісту сучасної мовної освіти та комунікативно-діяльнісному підходу до навчання. Відбувається навчання шляхом дій (чим ближча ігрова діяльність студентів до реальної ситуації, тим вища її навчально-пізнавальна ефективність).

Ігрова модель навчання покликана реалізовувати, окрім основної дидактичної мети, ще й інші завдання: допомогти розвинути творчу уяву; надати можливість зростанню навичок співробітництва в соціальному аспекті; можливість висловлювати свої думки.

**Рольова гра** — імітаційна форма активного навчання, що потребує менших затрат часу на її розробку та впровадження, і при розв'язанні психолого-педагогічних завдань і ситуацій є надзвичайно ефективною. Головна мета застосування цієї форми — розвиток у студентів аналітичних здібностей, прищеплення вмінь приймати правильні рішення.

Арсенал інтерактивних ігор досить великий, але найпоширенішими з них є **моделюючі**. Кожна така гра відбувається за певною схемою: студенти «вводяться» в ситуацію, на основі якої вони отримують нове завдання і виконують відповідні ролі. А після завершення сценарію — обговорення, рефлексія того, що відбулося, усвідомлення студентами отриманого досвіду на теоретичному рівні.

Рольові ігри ситуативного характеру створюють сприятливий психологічний та емоційний настрій, атмосферу вільного спілкування та співробітництва викладача і студентів. За допомогою таких завдань (стандартних і нестандартних мовленнєвих ситуацій) педагог спонукає студентів до роздумів, пошуку рішень для нових мовленнєвих завдань, формування навичок мовленнєвого етикету, розвиває в них необхідність у самовираженні, саморозкритті й самореалізації через різні види творчості.

Створення ситуативних завдань є наслідком практичної реалізації теорії мовленнєвої діяльності з метою формування у студентів мовленнєвих умінь:

- урахування ситуації спілкування, адресата мовлення, мети та місця спілкування;
- уміння формувати задум майбутнього висловлювання та використовувати необхідний зібраний лексичний і граматичний матеріал;
- уміння сформулювати тему, основну думку, форму та стиль висловлювання;
- уміння добирати потрібні мовні засоби для користування (синоніми, антоніми) з урахуванням всіх складників мовленнєвої ситуації.

Система ситуативних вправ має ряд переваг над звичайними навчальними вправами, тому що сама ситуація мовленнєвого спілкування сприяє усвідомленню основних граматичних понять, а вирішення граматичного завдання стимулює мовленнєву творчість. Доречними видаються такі завдання ситуативно-моделюючого характеру: привітання, комплімент; ввічлива відмова, неконфліктне заперечення; ввічливе попередження й нагадування; інтерв'ю; оголошення; реклама. На дошці чи на екрані — завдання (див. рис. 3).

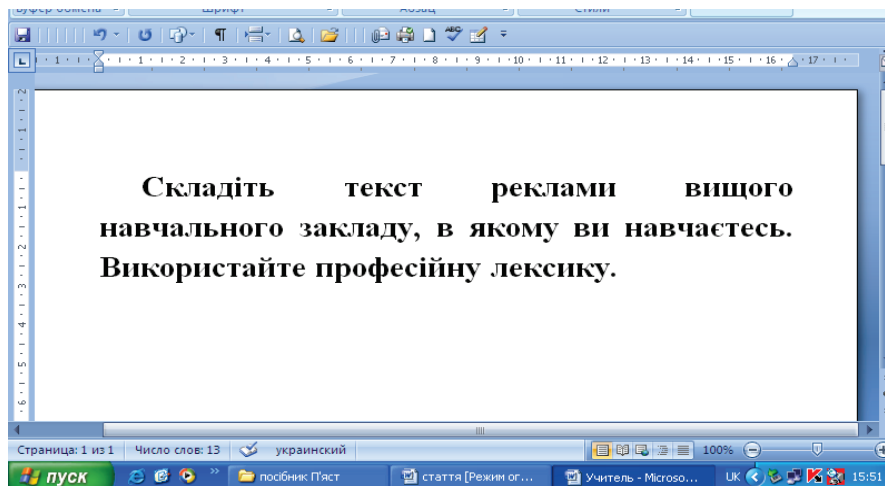


Рис. 3. Зображення з екрана

Ситуативно-моделюючі завдання на заняттях української (за професійним спрямуванням) мови відіграють важливу роль у процесі формування комунікативних умінь студентів, їхніх навичок культурного спілкування, оскільки ці завдання є проміжним етапом між теоретичними знаннями і практичним використанням у щоденних життєвих ситуаціях.

## Висновки

Отже, зі застосуванням інтерактивних технологій 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 людям. Таким чином досягається головна мета інтерактивного навчання: «Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу й чую, я трохи пам'ятаю. Те, що я чую, бачу й обговорюю, я починаю розуміти. Коли я чую, бачу, обговорюю й роблю, я набуваю знань і навичок. Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром» [12, 4].

На основі вивчення використання інтерактивних методів навчання на заняттях української мови (за професійним спрямуванням) можна визначити такі переваги:

1. Забезпечується інтеграція теорії і практики, зменшується відстань між теорією і практикою.
2. Розвиваються навички комунікативного діалогічного спілкування.
3. Зростає зацікавленість студента у використанні додаткової спеціальної літератури.
4. Розвиваються здібності учасників гри приймати рішення за умов неповної інформації; набувається досвід у вирішенні проблемних завдань.
5. Вдосконалюються навички прийняття рішень в умовах обмеженого часу.
6. Забезпечується активна участь студента в колективній справі, інтенсивний обмін досвідом і знаннями між учасниками команд, можливість для кожного з них порівняти свої знання і дії з іншими, а також уміння скоординувати ці дії.

І хоча інтерактивні технології потребують значної кількості часу для підготовки як студента, так і викладача, проте результат від таких занять стає стимулом для подальшої викладацької роботи з цими методами навчання.

## СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Ампілогова Л. Інтерактивні технології / Л. Ампілогова // Завуч. — 2004. — № 30. — С. 13—15.
2. Васильєва Н. Застосування інтерактивних методів навчання на уроках предметів гуманітарного циклу / Н. Васильєва // Управління школою. — 2005. — № 34. — С. 18—22.
3. Вишнякова Л. Г. Использование деловых игр в преподавании русского языка как иностранного / Л. Г. Вишнякова. — М. : Изд.-во Моск. ун-та, 1987. — 110 с.
4. Інтерактивні технології на уроках української словесності / Укладач Раїса Оришин. — Тернопіль: Підручники і посібники, 2006. — 106 с. — ISBN 966-07-0673-1.
5. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: методичний посібник / Авт.-укл.: Пометун О., Пироженко Л. — К. : «А.С.К.», 2002. — 136 с.
6. Караман С. О. Методика навчання української мови в гімназії / С. О. Караман. — К. : Ленвіт, 2000. — 272 с.
7. Когут О. І. Інтерактивні технології навчання / О. І. Когут. — Тернопіль: Астон, 2005. — 203 с.
8. Освітні технології : навч.-метод. посібн. / [О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін.]. — К. : 2001. — 256 с.
9. Попова О. Ділова гра у роботі над мовленнєвою культурою студентів (до проблеми інтеграції курсів) / О. Попова // Українська мова і література у школі. — 2005. — № 4. — С. 50—52.
10. Рухленко Н. М. Игра «Определи пару» / Н. М. Рухленко // Русский язык в школе. — 2004. — № 3. — С. 60—61.
11. Шевцова Л. С. Методика застосування мовленнєвих ситуативних завдань: методичний посібник / Л. С. Шевцова. — Житомир, 2004. — 94 с.
12. Щербина В. І., Волкова О. В., Романенко О. В. Інтерактивні технології на уроках української мови та літератури / В. І. Щербина, О. В. Волкова, О. В. Романенко. — Х. : Вид. група «Основа», 2005. — 96 с.

Рекомендована кафедрою мовознавства

Надійшла до редакції 14.01.10  
Рекомендована до друку 18.01.10

**Г'яст Наталія Йосипівна** — доцент.

Кафедра мовознавства, Вінницький національний технічний університет