

УДК 811.161.2'243

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ (НА МАТЕРІАЛІ ТЕРМІНОЛОГІЇ КІНОМИСТЕЦТВА)

Ірина Василяйко

*Львівський національний університет імені Івана Франка,
кафедра українського прикладного мовознавства,
вул. Університетська, 1, кімн. 233, 79000 Львів, Україна,
тел.: 032 239 43 55*

Проаналізовано методи та прийоми використання інтерактивних вправ та ігор у процесі вивчення спеціальної лексики української мови. Подано та обґрунтовано найдоцільніші та найефективніші комунікативні завдання для засвоєння термінології кіномистецтва на заняттях із іноземцями.

Ключові слова: термінологія кіномистецтва, інтерактивна вправа, рольова гра.

Мовна освіта сьогодні антропоцентрична: переважає особистісно орієнтований підхід до навчання, який зумовлює надання належного місця методам і формам навчання, сфокусованим на студентів (диспути, робота групами, рольова гра, керовані дослідження тощо) і забезпечує 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, мисленеві, сприяючи розвиткові творчих і логічних навичок особистості” [4: 58].

У процесі вивчення термінології актуальним є розроблення різноманітних інтерактивних технологій та використання ігор, що забезпечує іноземцям усебічний розвиток мовлення в умовах, наближених до реальних, розуміння важливості правильного використання термінологічного лексему. Це ще раз підтверджує тенденцію наближення процесу навчання до життя, отримання на заняттях саме тих знань із мови, термінології, ділової етики, які необхідні слухачам для проживання в соціокультурному просторі України й подальшої фахової самореалізації. Використання інтерактивних методів під час вивчення української мови вивчало чимало мовознавців та педагогів (Л. А. Амфілова, Н. С. Васильєва, Р. В. Оришин, О. І. Когут, О. Р. Пометун та ін.). Не вивченими досі залишаються аспекти застосування інтерактивних вправ для засвоєння спеціальної лексики.

Мета цієї статті – продемонструвати можливості використання ігор на заняттях із української мови як іноземної під час вивчення термінології кіномистецтва; дати опис деяких інтерактивних методів і прийомів навчання, а також висвітлити методику їх проведення.

Мета зумовлює вирішення таких завдань: проаналізувати і дібрати найпродуктивніші інтерактивні завдання для вивчення термінології кіномистецтва; проілюструвати нерозривний зв'язок теорії з практикою викладання української мови як іноземної, зокрема під час вивчення термінології кіномистецтва.

Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, проведення дебатів, дискусій, спільне вирішення проблеми на основі аналізу відповідної ситуації. „Під час інтерактивного навчання студенти вчаться вільно спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, приймати продумані рішення” [10: 40].

Не применшуючи ролі орфографії і пунктуації на основі традиційного зорового сприйняття тексту із пропущеними буквами і розділовими знаками, не можна недооцінювати види робіт, які наближають заняття до природних умов мовленнєвої діяльності, зокрема ситуативні вправи, ігри (імітаційні, ділові, рольові, командні, сюжетні, ігри-вправи тощо), взаємоопитування в парах, творчі роботи різних форм і тематики.

Ігри – один з найактивніших методів навчання мови, який забезпечує не лише розвиток українського мовлення, формування й вдосконалення умінь і навичок комунікації українською мовою в різноманітних близьких до реальних ситуаціях, але й сприяє підвищенню зацікавленості студентів у вивченні спеціальної лексики української мови, зокрема термінології. Викладач у грі може бути центром, керівником і режисером; виконувати функції одного з гравців; бути стороннім спостерігачем.

Найкориснішими та найпродуктивнішими на заняттях з української мови як іноземної під час вивчення термінології кіномистецтва є **інтерактивні ігри**. Наприклад, інтерактивну гру „Мікрофон” доцільно використовувати на етапі визначення цілей та структури заняття після оголошення теми й вступного слова викладача. Роль уявного мікрофона може виконувати ручка чи олівець. Слово надають тільки тому, хто отримує цей уявний мікрофон. Відповіді студентів мають бути лаконічними і швидкими, їх не коментують й не оцінюють. Обов’язковим є візуальне сприйняття теми. Використання технології „Мікрофон” буде доречним під час вивчення теми „Стійкі словосполучення в українській термінології кіномистецтва, їх використання у професійному спілкуванні”. Викладач називає певний термін чи словосполучення, а чужоземці коротко й лаконічно тлумачать його значення та можливе використання, наприклад: *витіснення – це зміна одного монтажного плану іншим, форма, напрям і швидкість витіснення бувають різні* [7: 281]; або словосполучення: *об’єктив зі змінною фокусною відстанню – це об’єктив, фокусна відстань якого може набувати різних значень; його використання дає можливість точно і швидко вибудувати кадр*.

Удосконаленню знань з правопису термінів кіномистецтва сприяє гра „Знайди пару”. Її доцільно практикувати на початку уроку та як орфографічну розминку на етапах узагальнення й систематизації вивченого матеріалу, повторення. Цінність гри „Знайди пару” в тому, що вона вимагає від іноземців застосування багатьох правил.

На дошці або на екрані (див. табл. 1) в дві колонки записано слова, наприклад, синоніми – власне українські й запозичені слова. Іноземці читають ці слова, з’єднують їх стрілочками, пояснюють, обґрунтовують, чому саме ці слова утворюють пару:

Таблиця 1

<i>реліз</i> <i>картуні</i> <i>кітч</i> <i>рімейк</i> <i>хепі-енд</i>	<i>переробка</i> <i>підпільне кіно</i> <i>випуск</i> <i>анімаційне кіно</i> <i>несмак</i>
---	---

<i>андеграунд</i> <i>промоушн</i> <i>ліцензія</i>	<i>просування</i> <i>дозвіл</i> <i>щасливе завершення</i>
---	---

Гра „Знайди пару” допомагає розвивати в чужоземців аналітичні здібності, формувати орфографічну пам'ять, забезпечує свідоме застосування правил правопису. Цю гру можна проводити як в усній, так і в письмовій формах. Вона сприяє підвищенню зацікавленості студентів у вивченні української мови, зокрема термінології.

Засвоєнню і розумінню термінологічної лексики кіномистецтва сприяє завдання укласти тематичний словничок на запропоновані теми, наприклад: „Жанри і піджанри кіномистецтва”, „Історія і теорія кіно”, „Кіновиробництво”, „Кінотехніка”. Завдання можна ускладнити, якщо запропонувати ввести записані слова в словосполучення чи речення, наприклад: *блок-букінг – Система блок-букінг на початку століття сприятливо позначилася на розвитку прокату* [7: 254]; *стробоскоп – Ефект стробоскопа* [7: 290]; *масовка – Часто для масовок запрошують непрофесіоналів.* [7: 226].

Під час вивчення термінології кіномистецтва заняття потрібно планувати так, щоб іноземці могли не лише засвоїти якомога більше термінів, а й уміли застосувати їх в комунікативних ситуаціях, під час сприймання, відтворення інформації та створення власних висловлювань із дотриманням норм української мови. Для збагачення словникового запасу і використання у мовленні необхідних термінологічних доцільно використовувати гру „Четвертий зайвий”. Завдання гравців – проаналізувати запропонований ряд із чотирьох елементів і назвати зайвий, тобто той, у якого немає ознаки, властивої іншим, наприклад:

Витиснення, дублер, утопія, реліз
Серіал, сюжет, жанр, натурщик
Мюзикл, режисер, Еммі, популізм
Психодрама, негатив, перспектива, прем'єра

Свою відповідь іноземець обов'язково повинен пояснити, тому що принципів відбору є декілька:

Витиснення, дублер, утопія, реліз (запозичене слово серед власне українських слів);

Серіал, сюжет, жанр, натурщик (назва істоти серед неістот);

Мюзикл, режисер, Еммі, популізм (власна назва серед загальних);

Психодрама, негатив, перспектива, прем'єра (іменник чоловічого роду серед іменників жіночого роду).

Заняття з української мови як іноземної потрібно будувати так, щоб кожен із запропонованих видів роботи виконував свою роль у формуванні певного комунікативного вміння, щоб студенти успішно оволоділи і діалогічним, і монологічним мовленням, спираючись на знання граматики, підвищували рівень культури мовлення у різних ситуаціях спілкування. Потрібно моделювати діалоги відповідно до запропонованої ситуації спілкування, що повністю відповідає меті й змісту сучасної мовної освіти та комунікативному підходу до навчання, яке відбувається через дію (що ближча ігрова діяльність студентів до реальної ситуації, тим вища її навчально-пізнавальна ефективність). Ігрова модель навчання покликана реалізувати, окрім основної дидактичної мети, ще й інші завдання, а саме: допомогти розвивати творчу уяву, надати можливість висловлювати свої думки.

Рольова гра – імітаційна форма активного навчання, що потребує менших затрат часу на її розробку та впровадження. Під час вирішення психолого-педагогічних завдань і ситуацій вона є надзвичайно ефективною. Головна мета застосування цієї форми – розвиток в іноземців аналітичних здібностей, прищеплення вміння приймати правильні мовленнєві рішення.

Арсенал інтерактивних ігор досить великий, але найбільш поширеними з них є завдання на моделювання. Кожна така гра відбувається за певною схемою: іноземців „вводять” у ситуацію, на основі якої вони отримують нове завдання і виконують відповідні ролі. Після завершення сценарію обговорюють те, що відбулося, аби іноземці усвідомили отриманий досвід на теоретичному рівні.

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

- урахування ситуації спілкування, адресата мовлення, мети та місця спілкування;
- уміння формувати задум майбутнього висловлювання, використовуючи лексичний (зокрема термінологічний) та граматичний матеріал;
- уміння сформулювати тему, основну думку, обрати форму та стиль висловлювання;
- уміння добирати потрібні мовні засоби (синоніми, антоніми) з урахуванням усіх складників мовленнєвої ситуації.

Система ситуативних вправ має чимало переваг над звичайними навчальними вправами, тому що ситуація мовленнєвого спілкування сприяє усвідомленню основних граматичних понять, а вирішення граматичного завдання стимулює мовленнєву творчість. Доречними під час вивчення термінології кіномистецтва є такі ситуативно-моделювальні завдання, як: інтерв'ювання; складання оголошення чи рекламного тексту, наприклад:

Завдання 1. Складіть текст реклами **бойовика**, використовуючи подані терміни.

Дублер, блокбастер, антигерой, кінотрьок, режисер, реквізит.

Такі завдання є проміжним етапом між теоретичним ознайомленням із термінологією кіномистецтва та її практичним використанням у певних життєвих ситуаціях.

Отже, коли в навчанні мови як іноземної застосувати інтерактивні ігри, то це позитивно впливає весь навчально-виховний процес, оскільки вони дають змогу залучити кожного учасника до обговорення проблеми, а це сприяє розвитку критичного мислення, діалогічного мовлення, уміння відстоювати свою позицію. Іноземці набувають навичок співпраці, колективного пошуку рішень, беруть активну участь у навчанні та передаванні 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” [10: 12]. На основі використання ігор на заняттях із української мови як іноземної забезпечується інтеграція теорії і практики; збільшується зацікавленість студента у використанні додаткової літератури; набувається досвід у вирішенні проблемних завдань; забезпечується активна участь іноземця в колективній справі, інтенсивний обмін досвідом і знаннями між учасниками команд і можливість порівняти свої знання і дії з іншими, а також уміння координувати ці дії.

Хоча інтерактивні вправи потребують значної кількості часу як учня, так і викладача, проте результат від занять з їхнім використанням стає стимулом для подальшої роботи з цими методами навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Ампілогова Л. А. Інтерактивні технології / Л. А. Ампілогова // Завуч. – 2004. – № 30. – С. 13–15.
2. Васильєва Н. С. Застосування інтерактивних методів навчання на уроках предметів гуманітарного циклу / Н. С. 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 / Укл. Раїса Орищин. – Тернопіль : Підручники і посібники, 2006. – 106 с.
5. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: методичний посібник / Авт.-укл.: О. Пометун, Л. Пироженко. – К. : „А.С.К.”, 2002. – 136 с.
6. Когут О. І. Інтерактивні технології навчання / О. І. Когут. – Тернопіль : Астон, 2005. – 203 с.
7. Миславський В. Н. Кінословник. Терміни, визначення, жаргонізми / В. Н. Миславський. – Харків, 2007. – 328 с.
8. Мусянко О. С. Гуманізм і антигуманізм в сучасному кіномистецтві Заходу / О. С. Мусянко. – К. : Знання, 1998. – 264 с.
9. Шевцова Л. С. Методика застосування мовленнєвих ситуативних завдань : методичний посібник / Л. С. Шевцова. – Житомир, 2004. – 94 с.
10. Щербина В. І. Інтерактивні технології на уроках української мови та літератури / В. І. Щербина, О. В. Волкова, О. В. Романенко. – Х.: Вид. група „Основа”, 2005. – 96 с.

Стаття надійшла до редакції 05.02.2013

доопрацьована 15.02.2013

прийнята до друку 20.02.2013

**THE USE OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES WHILE STUDYING
UKRAINIAN AS A FOREIGN LANGUAGE
(USING MATERIAL FROM THE TERMINOLOGY OF
CINEMATOGRAPHIC ART)**

Iryna Vasylyayko

*Ivan Franko National University of Lviv,
Department of Ukrainian Applied Linguistics,
1 Universitetska Str., room. 233, 79001 Lviv, Ukraine,
phone: 032 239 43 55*

The article analyses methods and techniques used during interactive exercises and games while learning specific Ukrainian vocabulary. It lists and proves the most appropriate and most effective communicative tasks for mastering the terminology of film in a classroom with foreigners.

Key words: cinematic terminology, interactive exercises, role-playing game.

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
ПРИ ИЗУЧЕНИИ УКРАИНСКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО
(НА МАТЕРИАЛЕ ТЕРМИНОЛОГИИ КИНОИСКУССТВА)**

Ирина Василяйко

*Львовский национальный университет имени Ивана Франко,
кафедра украинского прикладного языкознания,
ул. Университетская, 1, комн. 233, 79000 Львов, Украина,
тел.: 032 239 43 55*

Проанализированы методы и приемы использования интерактивных упражнений и игр в процессе изучения специальной лексики украинского языка. Поданы и обоснованы наиболее целесообразные и самые эффективные коммуникативные задания для усвоения терминологии киноискусства на занятиях с иностранцами.

Ключевые слова: терминология киноискусства, интерактивное упражнение, ролевая игра.