

УДК 372.881.161.2

Полиця Т.Д.

Вінницький національний медичний університет імені М.І. Пирогова

ВІКТОРИНИ У ВИКЛАДАННІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

Анотація. У пропонованій статті окреслено необхідність залучення інноваційних технологій у процес викладання дисципліни українська мова як іноземна. Зафіксовано відомості про досвід застосування деяких найпоширеніших прийомів зазначених технологій. Сформульовано потребу розробки навчальних матеріалів з використанням медіа та он-лайн ресурсів задля забезпечення зворотного зв'язку у викладанні української мови іншомовним студентам. Вивчено досвід проведення вікторин. З'ясовано особливості використання електронного сервісу Kahoot, визначено його освітні функції. Цей інструмент дає можливість створювати нові цікаві дидактичні матеріали, котрі можна використовувати для актуалізації уже набутих знань, для створення проблемних ситуацій, під час пояснення нової теми, вивченні нових слів та виразів, для первинної перевірки рівня засвоєння знань, сформованості умінь, для контролю тощо. Розроблено вікторину «Давальний відмінок іменників» з метою актуалізації знань студентів з даної граматичної теми. Питання вікторини завантажено на платформу Kahoot. У статті представлено апробацію вікторини.

Ключові слова: вікторина, українська мова як іноземна, інноваційні технології, Kahoot, давальний відмінок.

Tetiana Polytsia

Vinnytsia State Medical University named after M.I. Pirogov

QUIZES IN THE TEACHING UKRAINIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Summary. The development of integration processes in education and science of Ukraine is connected with the involvement of innovative technologies in the teaching of Ukrainian language as a foreign (ULF). Despite the constant interest in innovative methods of teaching process, their use is not common in everyday teaching practice, since it requires lengthy and thorough work on the preparation of didactic materials. The need for the development of educational materials using media and online technologies to provide feedback in the teaching of ULF determines the relevance of the proposed article. The purpose of which is to study the experience of using quizzes in classes of ULF; clarification of the features of Kahoot's electronic service, its educational functions; developing quiz questions, downloading them on an online platform, testing the game and analysing the results. The Kahoot electronic service performs a number of didactic functions. It provides the opportunity to create new interesting didactic materials that can be used to update the knowledge already acquired, to create problem situations, to explain a new topic, to study new words and expressions, for primary assessment of the level of assimilation of knowledge, for control, etc. The developed quiz is oriented to the basic level of language proficiency. This will help to expand the practical value of this intellectual product. It will give the ability to use it to consolidate the knowledge of this grammatical category of the noun or to control the level of their formation at level A2. Quiz questions are conventionally divided into five blocks: the grammatical meaning of the dative case (D.C.), forms of D.C of nouns of male, female, neutral class; D.C of nouns in plural form. Each segment consists of seven questions with four options each of which only one is correct. Since the Kahoot service allows you to set a time frame for answering each question, depending on the volume of material, we offer 30 seconds for each question of the first segment and 20 seconds for the remaining questions. The proposed quiz was tested with second-year students taught in English. Explaining the conditions of the game, registering students at kahoot.it, conducting a survey with results analysis and evaluation took 30 minutes in a group of 12 foreigners. The time allocated to each question was enough. If the students had coped earlier, the teacher proceeded to the next question without waiting for all 20 seconds. Students immediately saw if they answered correctly. If their answer was correct, the screen of the phone turned green, but red if the answer was wrong. After completing the quiz, each participant had the opportunity to see his own result in the table, which was also projected on the big screen, and the graph of correct answers to each question. In this situation, the teacher had the opportunity to see each student's level of knowledge and to objectively assess them. Thus, the further use of the prepared quiz and the writing of new ones using the Kahoot platform is seen as a promising area in the practice of teaching ULF. This form of work aroused the interest of students in the educational process and encouraged them to learn the Ukrainian language better.

Keywords: quiz, Ukrainian as a foreign language, innovative technologies, Kahoot, dative case.

Постановка проблеми. Глобалізація сучасного суспільства зумовлює активний розвиток інтеграційних процесів в освіті та науці України. Поруч із вивченням наукового досвіду інших країн, одним із факторів успішного втілення міжнародних проєктів, співпраці з інтернаціональними освітніми організаціями є популяризація української мови. Важливою метою мовної державної політики є поширення української мови в Україні та за кордоном; підтримка розвитку дисципліни українська мова як іноземна із залученням інноваційних технологій:

написання сучасних підручників з аудіоматеріалами, розробка електронних ресурсів, мобільних додатків для швидкого опанування мови.

Українська мова як іноземна (УМІ) – це філологічна дисципліна, яка, як правило, входить до навчальних планів непрофільних закладів вищої освіти України: медичних, технічних, економічних тощо. Іноземці здобувають відповідні спеціальності, навчаючись англійською мовою. З цим пов'язана їхня низька мотивація вивчати українську мову. Поруч з допомогою студенту в оволодінні необхідними знаннями, роль ви-

кладача – стимулювати навчальну діяльність студентів, розвивати їхній пізнавальний інтерес. Реалізація освітньої мети у цій ситуації вимагає впровадження змін у процес викладання, оновлення педагогічних методик, впровадження новітніх навчальних інструментів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Значна кількість публікацій свідчить про те, що тема інноваційних методів навчання не втрачає своєї актуальності. Науковці наголошують на важливості використання інновацій у вищій школі, доводячи, що це є запорукою конкурентоспроможності нашої освіти [1], а також одним з шляхів підвищення пізнавального інтересу студентів до вивчення УМІ [3, с. 7].

Викладачі описують досвід уведення таких інноваційних прийомів, як запровадження дистанційних курсів [5], застосування презентацій Power Point, ScreenOMatic, інтерактивної дошки, відео- та аудіороликів [10], використання інтернет-платформи LearningApps [2], гейміфікації та інших адаптованих до сучасних реалій лінгводидактичних методів. На жаль, використання зазначених вище методів та прийомів не є поширеним явищем у щоденній викладацькій практиці, оскільки потребує тривалої і ретельної роботи з підготовки дидактичних матеріалів.

Формулювання цілей статті. Потреба розробки навчальних матеріалів з використанням медіа та онлайн технологій задля забезпечення зворотного зв'язку у викладанні УМІ зумовлює актуальність пропонованої розвідки.

Метою статті є підготовка вікторини для актуалізації знань студентів з теми «Давальний відмінок іменників» та її презентація за допомогою онлайн сервісу Kahoot на занятті з УМІ.

Поставлена мета передбачає реалізацію наступних завдань: вивчення досвіду використання вікторин на заняттях з УМІ; з'ясування особливостей роботи з електронним сервісом Kahoot, його освітніх функцій; розробка питань для проведення вікторини і завантаження їх на платформу; апробація гри та аналіз результатів.

Виклад основного матеріалу дослідження. У широкому розумінні вікторина – це «гра у відповіді на питання (усні або письмові) з певних галузей знань» [9, с. 672]. Це популярний вид діяльності, якому, крім розважальної, властива важлива дидактична роль. З розвитком інформаційних технологій постійно створюються онлайн ресурси з різноманітними тематичними, загальними науково-популярними чи вузько орієнтованими вікторинами для користувачів різного віку та рівня знань.

Комп'ютерна вікторина з української мови була об'єктом наукових пошуків Ж. Краснобаєвої-Чорної та О. Савчук. Визначаючи її інтелектуальною грою, вони, слідом за В. Саюк, окреслюють такі функції вікторини, як забезпечення розумового, світоглядного, особистісного розвитку; посилення живого інтересу до навчального процесу; розвиток потягу до знань, бажання примножувати свій інтелектуальний набуток; формування вміння мобільно осмислювати навчальний матеріал, проводити його аналіз, робити самостійні висновки, добирати правильні засоби досягнення поставленої мети, зважувати свої можливості, вимогливо ставитися до себе, ба-

чити перспективу власного зростання й усвідомлювати потребу самовдосконалення; відсікання егоїзму, враховування думок інших, виховання товариськості, бачення можливості спільного пошуку правильного вирішення проблеми і регулювання власної поведінки; удосконалення навичок роботи за комп'ютером [4, с. 363; 8].

Л.Т. Назаревич підкреслює, що проведення вікторини Kahoot допомагає оперативно з'ясувати, як засвоїли студенти матеріал, не потребує спеціалізованого комп'ютерного класу, достатньо лише смартфонів, приєднаних з допомогою мобільного інтернету до сервера kahoot.it. «Щоби розпочати вікторину, викладач завантажує попередньо розроблені запитання, а студент для того, щоби приєднатися до вікторини, лише вводить унікальний номер, що згенерував сервер. Вікторина відбувається в інтерактивній, ігровій формі. Під час оцінювання враховується не лише правильна відповідь, а й час, за який студенти відповідають» [6, с. 78].

За спостереженнями Чернової К. В., вікторина є найпоширенішим типом занять у програмі Kahoot, які можна використовувати як для оцінювання знань, так і для відстеження прогресу кожного студента за певний період [11, с. 351]. Це дає можливість здійснювати диференційований підхід у викладанні мови іноземним студентам з різним рівнем довузівської підготовки.

Зазначимо також, що Kahoot – це доступний, зручний у використанні, досить продуктивний освітній інструмент. Робота з ним допомагає урізноманітнити дидактичні матеріали, зосередити увагу на певній конкретній темі, задіяти різні рецептори сприйняття інформації (зорові, слухові), активізувати студентів, стимулювати їхню навчальну діяльність.

Дидактичні матеріали, підготовлені за допомогою цього сервісу, можна використовувати на всіх етапах практичного заняття: для актуалізації набутих знань, створення проблемних ситуацій, пояснення нової теми, у процесі вивчення нових слів та виразів, під час первинної перевірки рівня засвоєння знань, сформованості умінь, для контролю тощо. Однаково ефективним є використання Kahoot з метою моделювання певної мовленнєвої ситуації, під час опрацювання лексичного матеріалу з конкретної розмовної теми, у процесі вивчення граматики української мови і формування навичок використовувати відповідні граматичні форми та синтаксичні конструкції у власному мовленні.

Програма навчальної дисципліни УМІ визначає теоретичні знання з граматики української мови й уміння використовувати граматичні конструкції з давальним відмінком (Д. в.) іменників на позначення адресата дії; особи (предмета), про вік якої (якого) йдеться; логічного суб'єкта у безособових реченнях зі словами *потрібно, треба*; логічного суб'єкта зі словами *потрібно, треба, подобатися* (початковий рівень володіння мовою (A1); логічного суб'єкта у конструкціях зі значенням ставлення або в конструкціях з характеристикою фізичного чи емоційного стану; висловлення побажання, наміру; спрямованості на об'єкт дії (базовий рівень (A2); об'єкта (адресата) дії; належності, призначення; причини з відтінком сприяння реалізації явища з прийменником

завдяки; допустовості з прийменниками *всупереч*, *незважаючи на* (І середній рівень (В1) [7].

Розроблена вікторина «Давальний відмінок іменників» орієнтована на базовий рівень володіння мовою. Це розширює практичну її цінність. Вікторина може використовуватися з метою закріплення знань про дану граматичну категорію іменника чи для контролю рівня їх сформованості на рівні А2, а також для актуалізації знань про Д. в. на рівні В1.

Питання вікторини умовно поділяються на п'ять блоків: граматичні значення Д. в., форми Д. в. іменників чоловічого, жіночого, середнього роду, Д. в. іменників у формі множини. Кожен блок представлений сімома питаннями з чотирма варіантами відповідей. Лише один варіант правильний. Оскільки сервіс Kahoot дає можливість встановлювати часові рамки для відповіді на кожне запитання, то, з огляду на об'єм матеріалу, програмуємо 30 секунд на кожне питання першого блоку і 20 секунд на кожне наступне питання. Як зразок, наведено завдання 1, 8, 15, 22, 29. Кожне з цих завдань починає блок.

1. Оберіть речення з давальним відмінком.
 - а) Ахмедові треба навчатися.
 - б) Він навчається добре.
 - в) Ахмед навчається в Україні.
 - г) Друзі навчаються з Ахмедом.
8. Мені 20 років, а Мохамед__ 19.
 - а) –; б) і; в) у; г) ім.
15. Студентц__ важко вивчати анатомію.
 - а) у; б) и; в) і; г) ь.
22. Міст__ на Дніпрі багато років.
 - а) а; б) ом; в) о; г) у.

29. Усім іноземц__ подобається природа України.

а) ям; б) і; в) ам; г) ю.

У повному обсязі вікторину можна знайти на сервісі Kahoot (<https://create.kahoot.it/share/47939d2d-fe7b-4190-83d0-1d82a095b08c>) за назвою «Давальний відмінок іменників УМІ».

Висновки і перспективи. Пропонована вікторина була апробована на занятті з УМІ зі студентами другого курсу ВНМУ імені М.І. Пирогова, що навчаються англійською мовою. Пояснення умов гри, реєстрація студентів на kahoot.it, проведення опитування з аналізом результатів та оцінюванням зайняло 30 хвилин у групі з 12 студентів. Якщо студенти виконували завдання раніше запрограмованого часу, викладач переходив до наступного питання, не чекаючи закінчення відведених секунд. Правильність відповідей оцінювалась програмою негайно. Кожен учасник вікторини після відповіді бачив або зелений екран свого телефону, якщо відповів правильно, або червоний, якщо помилився. Після завершення вікторини загальні результати проектувалися на великий екран у формі таблиці та графіка кількості правильних відповідей на кожне запитання. При цьому викладач мав можливість побачити рівень сформованості знань кожного студента й об'єктивно їх оцінити.

Таким чином, подальше використання підготовленої вікторини та написання нових за допомогою платформи Kahoot бачиться перспективним напрямком у практиці викладання УМІ. Така форма роботи викликає інтерес студентів до навчального процесу й стимулює краще вивчати українську мову.

Список літератури:

1. Бистрова Ю.В. Інноваційні методи навчання у вищій школі України. *Право та інноваційне суспільство*. 2015. № 1(4). URL: <http://apir.org.ua/wp-content/uploads/2015/04/Bystrova.pdf> (дата звернення: 27.03.2019).
2. Волох Т.Ю. Можливості використання платформи LEARNING APPS для формування лексичних і граматичних умінь і навичок під час вивчення української мови іноземцями. *Гуманітарна складова у світлі сучасних освітніх парадигм*: матеріали II всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю. (Харків, 19-20 квітня 2018 р.). Харків: Вид-во НФаУ, 2018. С. 25–29.
3. Касьяненко Т.А. Викладання української мови як іноземної: принципи оптимізації та інновації. *Культура народів причерномор'я. Вопросы духовной культуры. Филологические науки*. 2013. № 257. С. 7–10.
4. Краснобаева-Чорна Ж., Савчук О. Функції комп'ютерної вікторини з української мови у загальноосвітніх навчальних закладах (під час вивчення теми «Фразеологія»). *Лінгвістичні студії*: зб. наук. праць. Донецьк: ДонНУ, 2009. Вип. 19. С. 289–293.
5. Лисенко Н.О. Дистанційна підтримка самостійної роботи студентів-іноземців. *Актуальні питання лінгвістики, професійної лінгводидактики, психології і педагогіки вищої школи*: праці III міжнар. наук.-практ. конф. (Полтава, 31 травня – 01 червня 2018 р.). Полтава: Вид-во «Астра», 2018. С. 163–167.
6. Назаревич Л.Т. Інноваційні підходи до вивчення української мови як іноземної за допомогою інтернет-технологій. *Актуальні питання організації навчання іноземних студентів в Україні*: матеріали IV міжнар. наук.-метод. конф. (Тернопіль, 2-4 травня 2018 р.). Тернопіль: ТНТУ, 2018. С. 76–78.
7. Примірна програма навчальної дисципліни «Українська мова як іноземна» підготовки фахівців другого (магістерського) рівня вищої освіти / вищих навчальних закладів МОЗ України; галузі знань 22 «Охорона здоров'я» / [уклад.: С.М. Луцак, Г.Я. Іванишин, О.І. Криницька та ін.]. Київ, 2017. 160 с.
8. Саюк В. Ігрові методи та дидактичне значення. *Рідна школа*. 2001. № 4. С. 20.
9. Словник української мови: [в 11 т.] / [ред. кол.: І.К. Білодід (голова) та ін.]. Київ: Наукова думка, 1970-1980; 1970. Т. 1. С. 672.
10. Тимченко А.О. Деякі аспекти використання мультимедійних технологій при викладанні української мови як іноземної. *Новітні технології у викладанні мов іноземним студентам*: матеріали Міжнар. наук.-метод. семінару. (Харків, 15-16 лютого 2018 р.). Харків: ХНАДУ, 2018. С. 274–277.
11. Чернова К.В. Он-лайн платформи у вивченні української мови як іноземної на довузівському етапі. *Актуальні проблеми навчання іноземних студентів на сучасному етапі*: матеріали V міжнар. наук.-практ. конф. (Суми, 25-26 квітня 2018 р.). С. 349–352. URL: http://r250.sudu.edu.ua/bitstream/123456789/68021/1/Zbirnyk_prats_2018.pdf#page=349 (дата звернення: 30.03.2019).

References:

1. Bystrova Yu.V. Innovacijni metody navchannya u vyshhij shkoli Ukrainy. *Pravo ta innovacijne suspilstvo*. 2015. № 1(4). URL: <http://apir.org.ua/wp-content/uploads/2015/04/Bystrova.pdf> (data zvernennya: 27.03.2019).

2. Volox T.Yu. Mozhyvosti vykorystannya platformy LEARNING APPS dlya formuvannya leksychnyx i gramatychnyx umin i navychok pid chas vyvchennya ukrayinskoyi movy inozemcyamy. *Gumanitarna skladova u svitli suchasnyx osvutnix paradygm* : materialy II vseukr. nauk.-prakt. konf. z mizhnar. uchastyu. (Xarkiv, 19-20 kvitnya 2018 r.). Xarkiv : Vyd-vo NFaU, 2018. S. 25–29.
3. Kasyanenko T.A. Vykladannya ukrayinskoyi movy yak inozemnoyi: pryncypy optymizaciyi ta innovaciyi. *Kultura narodov prychernomor'ya. Voprosy duxovnoj kultury. Fylologicheskye nauky*. 2013. № 257. S. 7–10.
4. Krasnobayeva-Chorna Zh., Savchuk O. Funkciyi komp'yuternoyi viktoryny z ukrayinskoyi movy u zagalnoosvitnix navchalnyx zakladax (pid chas vyvchennya temy «Frazeologiya»). *Lingvistychni studiyi* : zb. nauk. pracz. Doneczk : DonNU, 2009. Vyp. 19. S. 289–293.
5. Lysenko N.O. Dystancijna pidtrymka samostijnoyi roboty studentiv-inozemciv. *Aktualni pytannya lingvistyky, profesijnoyi lingvodydaktyky, psykologiyi i pedagogiky vyshhoyi shkoly* : pracj III mizhnar. nauk.-prakt. konf. (Poltava, 31 travnya – 01 chervnya 2018 r.). Poltava : Vyd-vo “Astraya”, 2018. S. 163–167.
6. Nazarevych L.T. Innovacijni pidxody do vyvchennya ukrayinskoyi movy yak inozemnoyi za dopomogyu internet-tehnologij. *Aktualni pytannya organizaciyi navchannya inozemnyx studentiv v Ukrajini* : materialy IV mizhnar. nauk.-metod. konf. (Ternopil, 2-4 travnya 2018r.). Ternopil : TNTU, 2018. S. 76–78.
7. Prymirna programa navchalnoyi dyscypliny «Ukrayinska mova yak inozemna» pidgotovky faxivciv drugogo (magisterskogo) rivnya vyshhoyi osvity / vyshhyx navchalnyx zakladiv MOZ Ukrajiny; galuzi znan 22 «Oxorona zdorov'ya» / [uklad.: S.M. Luczak, G.Ya. Ivanyshyn, O.I. Krynychka ta in.]. Kyiv, 2017. 160 s.
8. Sayuk V. Igrovi metody ta dydaktychne znachennya. *Ridna shkola*. 2001. № 4. S. 20.
9. Slovnyk ukrayinskoyi movy : [v 11 t.] / [red. kol. : I.K. Bilodid (golova) ta in.]. Kyiv : Naukova dumka, 1970-1980 ; 1970. T. 1. S. 672.
10. Tymchenko A.O. Deyaki aspekty vykorystannya multymedijnyx tehnologij pry vykladanni ukrayinskoyi movy yak inozemnoyi. *Novitni tehnologiyi u vykladanni mov inozemnym studentam* : materialy Mizhnar. nauk.-metod. seminaru (Xarkiv, 15-16 lyutogo 2018 r.). Xarkiv : XNADU, 2018. S. 274–277.
11. Chernova K.V. On-lajn platformy u vyvchenni ukrayinskoyi movy yak inozemnoyi na dovuzivskomu etapi. *Aktualni problemy navchannya inozemnyx studentiv na suchasnomu etapi* : materialy V mizhnar. nauk.-prakt. konf. (Sumy, 25-26 kvitnya 2018 r.). S. 349–352. URL: http://r250.sudu.edu.ua/bitstream/123456789/68021/1/Zbirnyk_prats_2018.pdf#page=349 (data zvernennya: 30.03.2019).