

## References

- Yesypenko N. *Metody kvantytatyvnoi lnhvistyky u vyvchenni profiliuvannia kontseptiv*. NZ TNPU. Seria: Movoznavstvo. 2(28) 2017. S. 29–36.
- Levytskyi V.V. *Kvantitativnyie metody v lyngvistike*. Chernovtsy: Ruta, 2004. 190 s.
- Selivanova O. *Suchasna lnhvistyka: terminolohichna entsyklopediia*. Poltava: Dovkillia-K, 2006. 716 s.
- Duden – die deutsche Rechtschreibung*. Berlin : Dudenverlag, 2020, 28., völlig neu bearbeitete und erweiterte Auflage, 1294 S.
- Erben J. *Einführung in die deutsche Wortbildungslehre*. 5., durchgelesene und ergänzte Aufl. Berlin: Erich Schmidt, 2006. 205 S.
- Fleischer W. *Das Zusammenwirken von Wortbildung und Phraseologisierung in der Entwicklung des Wortschatzes // Wortbildung und Phraseologie*: Reiner Wimmer. Franz-Joseph Berens (Hrsg.). Tübingen: Narr, 1997. S. 9–24.
- Klein W. "Von Reichtum und Armut des deutschen Wortschatzes". *Reichtum und Armut der deutschen Sprache: Erster Bericht zur Lage der deutschen Sprache*, edited by Deutsche Akademie für Sprache und Dichtung and Union der deutschen Akademien der Wissenschaften, Berlin, Boston: De Gruyter, 2014, pp. 15–56. <https://doi.org/10.1515/9783110334739.15>.
- Naumann B. *Einführung in die Wortbildungslehre des Deutschen*. 3., neubearb. Aufl. Tübingen: Niemeyer, 2000. 90 S. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110930436>.
- Schlücker, B. Die deutsche Kompositionsfreudigkeit. Übersicht und Einführung In: Gaeta, L.; Schlücker, B. (Hrsg.) *Das Deutsche als kompositionsfreudige Sprache. Strukturelle Eigenschaften und systembezogene Aspekte*. Berlin, New York: De Gruyter. 2012. S. 1–25 DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110278439.1>.

УДК 378.016:811.111

## INTERACTIVE TECHNOLOGIES OF SITUATION MODELING AND PROCESSING OF DISCUSSION QUESTIONS IN THE PROCESS OF STUDYING A FOREIGN LANGUAGE ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ СИТУАТИВНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ТА ОПРАЦЮВАННЯ ДИСКУСІЙНИХ ПИТАНЬ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

**Костянтин МІЗИН**

**Університет Григорія Сковороди в Переяславі**

kmizin@i.ua

<https://orcid.org/0000-0002-5216-6032>

**Марина ШЕМУДА**

**Університет Григорія Сковороди в Переяславі**

shemuda\_marina@ukr.net

<https://orcid.org/0000-0003-3692-2982>

DOI: <https://doi.org/10.31861/gph2023.843.84-92>

The theoretical foundations of interactive learning, in particular, the peculiarities of the definition of the concepts “interactive learning” and “interactive technology” are examined in the article, the classification of interactive learning technologies is carried out, the stages of development of interactive learning technologies and the criteria for the effectiveness of their application in the educational process are determined. It was found that interactive learning is an organized interaction of education seekers among themselves and the teacher with the learners, which ensures immersion in the work with a certain level of activity of all its participants and contributes to the intensification of communication in the educational process. The author emphasizes that the leading principles of this type of education are: the principle of dialogical interaction, the principle of cooperation and cooperation, the principle of game or training organization of the educational process. The article analyzes such interactive technologies of situational modeling as: role play, language games, dramatization, song-exercises or song-games, the use of which in the process of learning a foreign language improves attention, creativity, memorization processes of learners, increases interest in language learning,

stimulates exciting atmosphere of the educational process, activates speech activity, etc. The article also provides examples of the use of role-playing games, puzzle games, lexical, phonetic, spelling and grammar games, game situations for the development of skills and communication skills in a foreign language. Among the interactive technologies, the technology for working out debatable issues, such as the press method, was determined to be effective; change of position; taking a position *for* or *against*, the application of which contributes to the search and cognitive activity of the applicants, the development of their self-realization, the disclosure of their creative potential, etc. Examples of the use in foreign language lessons of such interactive technologies for processing debatable issues as verbal duels and discussions in mini-groups are given, the use of which can vary from a simple discussion of a problem to a press conference on specific problems, from role-playing and group games to defending projects.

**Keywords:** interactive learning, interactive technology, situational modeling technology, technology for working out discussion questions, foreign language lessons.

У статті розглянуто теоретичні основи інтерактивного навчання, зокрема особливості визначення поняття «інтерактивне навчання» та «інтерактивна технологія», здійснено класифікацію інтерактивних технологій навчання, визначено етапи розробки інтерактивних технологій навчання та критерії ефективності їх застосування у навчальному процесі. Виявлено, що інтерактивне навчання є організованою взаємодією здобувачів освіти між собою та вчителя зi здобувачами, що забезпечує зануреність у роботу з певним рівнем активності всіх її учасників і сприяє інтенсифікації комунікації у навчальному процесі. Наголошується, що провідними принципами зазначеного виду навчання вважаються: принцип діалогічної взаємодії, принцип кооперації й співробітництва, принцип ігрової чи тренінгової організації навчального процесу. У статті проаналізовано такі інтерактивні технології ситуативного моделювання як: рольова гра, мовні ігри, драматизація, пісні-вправи або пісні-ігри використання яких у процесі вивчення іноземної мови удосконалює увагу, креативність, процеси запам'ятовування здобувачів, підвищує інтерес до вивчення мови, створює захоплюючу атмосферу навчального процесу, активізує мовленнєву діяльність тощо. Наводяться приклади застосування рольових ігор, ігор-загадок, лексичних, фонетичних, орфографічних та граматичних ігор, ігрових ситуацій для розвитку вмінь та навичок спілкування іноземною мовою. Серед інтерактивних технологій ефективним визначено технологію опрацювання дискусійних питань, як метод прес; зміна позиції; зайняття позиції «за» чи «проти», застосування яких сприяє пошуково-пізнавальній діяльності здобувачів, розвитку їх самореалізації, розкриття свого творчого потенціалу тощо. Наведено приклади застосування на уроках іноземної мови таких інтерактивних технологій опрацювання дискусійних питань як словесна дуель та дискусії в міні-групах, застосування яких може варіюватися від простого обговорення проблеми до прес-конференції із визначених проблем, від рольових та групових ігор до захисту проєктів.

**Ключові слова:** інтерактивне навчання, інтерактивна технологія, технологія ситуативного моделювання, технологія опрацювання дискусійних питань, уроки іноземної мови.

**Вступ.** Актуальність дослідження обумовлена тим, що застосування у навчальному процесі таких технологій як інтерактивні сприяє ефективному засвоєнню вивченого, ажде вони мають здатність впливати на свідомість особистість, на її емоції та почуття, сприяють утворенню творчої особистості, яка може доцільно й ефективно застосовувати набуті знання, уміння й навички у певній практичній діяльності будь-якої сфери суспільного життя.

Застосування інтерактивних технологій у навчальному процесі веде до зміни звичайних форм на діалогові, які базуються на взаємодії та взаєморозумінні, що дозволяє кожному учаснику навчального процесу відчути себе в «контексті» спільної роботи, сприяє формуванню комунікативної готовності до спілкування в групах, розвитку особистісної рефлексії, позитивно впливає на становлення активної позиції у навчальній діяльності. У навчанні іноземних мов інтерактивні технології можна розглядати як творчі види діяльності, що дозволяють створювати ситуації мовленнєвої взаємодії, сприяють удосконаленню комунікативного досвіду здобувачів тощо.

У питанні розробки та впровадження інтерактивних методів вагомими є роботи німецьких учених на початку 90-х років – Р. Арнольд, Ф. Стус, А. Шелтен тощо. Основним проблемам освітньої інноватики в сучасній теорії і практиці присвячені роботи Л. Буркової, Л. Ващенко, О. Козлової, Дж. Мейерса, А. Підласого, Г. Селевка, Н. Федорової, А. Хуторського та ін.

Проблемам застосування в навчальному процесі інтерактивних методик присвячені роботи Л. Пироженко, О. Пометун, Г. Сиротенко та інші. Наукові доробки зазначених науковців свідчать про розвиток сучасної освіти в світі та Україні зокрема. Проте, на даний час залишаються недостатньо вивченими технології управління процесом впровадження інновацій, які б могли відповідати сучасним запитам освіти.

Метою роботи є виявити та проаналізувати особливості використання інтерактивних технологій ситуативного моделювання та опрацювання дискусійних питань у процесі вивчення іноземної мови.

**Методами дослідження** є аналіз, синтез, індукція, дедукція, які використовувалися для створення теоретичних узагальнень та формулювань закономірностей досліджуваних явищ, поясненні відкритих явищ, встановленні закономірних зв'язків між явищами. Серед теоретичних загальнонаукових методів: узагальнення, формалізація, абстрагування, які застосовувалися для обробки наукових матеріалів, порівняння, поєднання та систематизації отриманих знань. Серед наукових методів застосовувалися метод об'єктивного спостереження та порівняльний метод.

**Результати та обговорення.** За останнє десятиріччя відбулися серйозні зрушення в оцінці змісту навчальних цілей вивчення гуманітарних дисциплін, особливо іноземних мов. Стратегія розвитку освіти в Україні відповідно до національної програми «Освіта» передбачає використання світового досвіду для створення системи освіти, яка відповідала б стандартам ХХІ століття. До таких наукових розробок належить система розвивального навчання, яка відрізняється від «навчання», де відбувається механістичне засвоєння знань.

Новий національний стандарт вивчення іноземної мови ґрунтується на таких ключових поняттях: спілкування, мотивація та інтерактивність. Тому одним з підходів у вивченні іноземної мови є інтерактивне навчання, яке є організованою взаємодією здобувачів освіти між собою та вчителя зі здобувачами, що забезпечує зануреність у роботу з певним рівнем активності всіх її учасників і сприяє інтенсифікації комунікації у навчальному процесі.

Зазначимо, що на думку Я. Голанта існує активна та пасивна моделі навчання у сучасній школі, які відрізняються участю здобувачів освіти у навчальному процесі. Ймовірно, що позначення «пасивна» є умовним, адже будь-яка навчальна діяльність означає пізнавальну активність суб'єкта – здобувача, у іншому випадку прогрес, навіть незначний, є неможливим. «Пасивність» у класифікації науковця означає низький рівень активності здобувача, перевагу репродуктивної діяльності у навчальному процесі та характеризується відсутністю самостійності чи креативності.

У пасивному режимі навчання здобувачі виступають як «об'єкти» навчання. Вони повинні засвоїти і переписати ті матеріали підручника, які задані вчителем. Відповідні методи навчання включають методи, що дозволяють здобувачам лише слухати та бачити (лекція-монолог, читання, пояснення, демонстрація й репродуктивне опитування здобувачів). Як правило, здобувачі не спілкуються між собою і не виконують завдань, пов'язаних із креативністю.

Моделі активного навчання передбачають використання таких методів, які стимулюють пізнавальну активність та самостійність здобувачів. Здобувачі освіти виступають як «агенти» навчання, які виконують творчі завдання, ведуть діалоги з учителями. Основними методами є: самостійна робота, запитання та творчі завдання (зазвичай домашні завдання), запитання здобувачами вчителю чи вчителя здобувачам – все це сприяє розвитку творчого мислення здобувачів.

Інтерактивне навчання є одним із сучасних напрямків активного соціально-психологічного навчання, яке у більшій мірі відповідає психологічним особливостям і режиму навчання здобувачів (Редько, 2021). Під час активного навчання здобувачі характерним є діалог з учителем, активна участь у пізнавальному процесі з виконанням при цьому творчих, пошукових, проблемних завдань у парі, групі. Джерела діяльності здобувачів різноманітні й приховані: у їхніх мотиваціях і потребах; у природному середовищі, що оточує людину; в особистості вчителя та його методах чи формах роботи, у формі взаємодії вчителя та здобувача.

Факторами, які стимулюють діяльність учасників навчально-виховного процесу, є зокрема: пізнавальні та професійні інтереси, творчі риси навчально-пізнавальної діяльності, змагання, ігровий характер проведення занять; емоційний вплив фактів, які подаються для сприймання (*Останчук, 2012, с. 14*).

Провідними принципами зазначеного виду навчання вважаються: принцип діалогічної взаємодії, принцип кооперації й співробітництва, принцип ігрової чи тренінгової організації навчального процесу.

Інтерактивне навчання сприяє процесу активізації розуміння, засвоєння та творчого застосування знань під час пошуку вирішення практичних завдань. Ефективність забезпечується шляхом активного залучення здобувачів до процесу не лише отримання, але й безпосереднього використання інтегрованого комплексу знань. Використання технологій інтерактивного навчання регулярно формує у здобувачів продуктивні підходи до освоєння інформації, зменшує страх висловлення неправильних припущень, а також сприяє створенню довірливих відносин з вчителем.

Інтерактивне навчання сприяє підвищенню мотивації здобувачів та їх залученню до вирішення навчальних проблем, надаючи при цьому емоційний поштовх до подальшої пошукової діяльності, заохочуючи до конкретних вчинків. Інтерактивне навчання розвиває здатність мислити нестандартно.

Особливістю інтерактивного навчання є контактування, взаємозалежні ціннісно-змістовні відносини зі всесвітом (культурою, наукою, природою тощо), людьми, або самим собою – досвід діалогічної пізнавальної діяльності, соціально-моральних комунікативних відносин й самопізнання.

Інтерактивне навчання сприяє оволодінню знаннями, уміннями, навичками чи способами діяльності й уміннями щодо комунікації, а також є необхідною умовою для формування й поліпшення професійної компетентності шляхом залучення учасників навчального процесу до осмисленого переживання індивідуальної й колективної діяльності з метою набуття досвіду, визнання та прийняття цінностей.

Оскільки в основі інтерактивного навчання лежить комунікація із вчителем й іншими учасниками освітнього процесу, співробітництво в процесі пізнавальної й творчої діяльності, то контроль засвоєння знань і способів пізнавальної діяльності, умінь застосовування отриманих знань у різноманітних ситуаціях може бути побудований на основі оперативного зворотного зв'язку, що робить контроль знань, умінь, навичок постійним, гнучкішим і гуманнішим.

Зміна не лише досвіду і установки учасників освітнього процесу, але й навколишньої дійсності є однією із цілей інтерактивного навчання. Саме через те, у більшій мірі інтерактивні методи у навчальній діяльності є імітацією інтерактивних видів діяльності, що існують у суспільній і державній практиці демократичного суспільства.

Під інтерактивними розуміємо технології навчання, що забезпечують залучення здобувачів до навчального процесу шляхом обрання й застосування сукупності активних форм, методів, прийомів чи засобів навчання, що дають можливість гарантовано отримати запланований результат, сприяють забезпеченню зворотнього зв'язку, права вибору, двоспрямованості спілкування, а також оптимального врахування життєвого й професійного досвіду тих, хто навчається.

За класифікацією інтерактивних технологій О. І. Пометун та Л. В. Пироженко відповідно до форм навчання, у яких вони втілюються, а також цілей уроку та форм навчальної діяльності здобувачів освіти, існують інтерактивні технології кооперативного навчання; колективно-групового навчання; ситуативного моделювання та опрацювання дискусійних питань (*Пометун і Пироженко, 2002*). До інтерактивних технологій кооперативного навчання відносимо: роботу в парах, ротаційні (змінювані) трійки, два-чотири – всі разом, карусель, роботу в малих групах, акваріум тощо. До інтерактивних технологій колективно-групового навчання відносимо технології, які побудовані на спільній (фронтальній) роботі всіх учасників групи чи класу, дискусії над проблемною ситуацією у спільному колі. Цілями можуть бути пояснення чи зосередження уваги здобувачів на складних, проблемних запитаннях, підвищення мотивації

пізнавальної діяльності, відтворення засвоєних раніше опорних знань тощо. Серед інтерактивних технологій колективно-групового навчання у вивченні іноземної мови ефективним є використання таких технологій, як мікрофон, аналізу ситуації, вирішення проблемних задач, незакінчених речень, навчаючи – учись, мозкового штурму, ажурної пилки тощо. Технології ситуативного моделювання полягають у організації навчання шляхом залучення здобувачів у гру. До такого виду інтерактивних технологій відносимо імітацію, рольову гру, драматизацію тощо. Важливим засобом пізнавальної діяльності здобувачів у навчальному процесі є технології опрацювання дискусійних питань, до яких належать: метод прес, займи позицію, зміни позицію, неперервна школа думок (нескінчений ланцюжок), дискусії, дебати тощо.

До інтерактивних технологій ситуативного моделювання належать: рольова гра, мовні ігри, драматизація, пісні-вправи або пісні-ігри використання яких у процесі вивчення іноземної мови вдосконалює увагу, креативність, процеси запам'ятовування здобувачів, підвищує інтерес до вивчення мови, створює захоплюючу атмосферу навчального процесу, активізує мовленнєву діяльність тощо. Зазначені технології є ефективними у використанні в середині або кінці уроку та сприяють формуванню позитивних емоцій.

Наведемо приклад рольової гри як технології ситуативного моделювання, яка може бути використана на уроках іноземної мови.

Учитель демонструє здобувачам наступний сюжет.

*Teacher: You are invited to the TV Chat Show in which the prime ministers of different countries take part and discuss the reasons and consequences of the war in Ukraine. Imagine that you are one of these prime ministers and suggest your ideas, suggestions, ways out etc to the given problem. Start your sentences with If... (practising the Conditional Mood). For instance: If I were Olaf Scholz, I would support Ukraine to receive EU candidate status.*

У даній ситуативній моделі один здобувач може виконувати як одну роль (роль Прем'єр-міністра певної країни) і утворювати речення, так і можливим є побудова діалогів із тренуванням запитальних речень із нереальним способом дієслова. Приклад побудови діалога здобувачами:

*Getter 1: What would you do to support Ukraine if you were Justin Trudeau – Prime Minister of Canada?*

*Getter 2: If I were Justin Trudeau, I would supply Ukraine with long-range missiles as soon as possible.*

*Getter 1: If you supplied Ukraine with it, how useful would it be to your mind?*

*Getter 2: It we supplied, it would help to struggle against Russia more effectively and return some territories to the control of Ukraine.*

Наведемо приклад рольової гри з іноземної мови (тема “*Music*”), яка може бути використана на узагальнюючому уроці “*Musicians and Producers*” та мати на меті перевірити рівень сформованості навичок монологічного та діалогічного мовлення за темою.

Заздалегідь до проведення зазначеної рольової гри проводиться урок “*Music and Art*” з метою тренування у вживанні нових лексичних одиниць у нестандартних ситуаціях та розвитку навичок спонтанного непередбаченого мовлення.

У підготовці до проведення рольової гри клас поділяється на продюсерів відомих музичних компаній та музикантів-аматорів, які пробують зацікавити своїм проектом нового стилю в музиці. Кожен із аматорів може подати свої заявки у три компанії. Продюсери наперед обдумують запитання, щоб поставити їх музикантам про їх створені проекти (*for instance, their age, scenic experience, musical education, ideas of project implementation, future intentions*).

Музиканти розмірковують над своїм проектом (вчитель може запропонувати нестандартний початок, наприклад: *Once it was a .... day; I was ...* *Ving and suddenly an idea about .... occurred; and a melody appeared in my head; it was like a kind of (shock, surprise .... і т. д.) for me*; назвою стилю та самого музичного твору; стиль музики, на основі чого він створений; які музичні інструменти є домінуючими в даному стилі музиці; чим ця музика нова і відрізняється від інших, вже створених раніше напрямів і стилів) і т.д.

Музикантам пропонується намалювати картину, яка ілюструє їх музику (опираючись на урок «*Music and Art*»). Продюсери, поспілкувавшись із кожним музикантом-аматором, дають свої рекомендації. Далі експерти разом дискутують щодо отриманої інформації про проекти, вибираючи найкращі з них. Музиканти, в свою чергу, обирають найкращого продюсера-експерта, спілкування з яким і чия рекомендація їм найбільше сподобалася.

Серед інтерактивних технологій ситуативного моделювання у процесі вивчення іноземної мови можуть використовуватися ігрові ситуації з метою вдосконалення навичок техніки читання англійською мовою або ігри-загадки. Наприклад «Вгадай, про яку країну йде мова». Вчитель зачитує описи здобувачам, вживаючи певну граматичну структуру чи лексичний матеріал. У наведеному прикладі гри-загадки метою є відпрацювання саме граматичної структури *But for....* 1. *But for the absence of active volcano, I would visit the outback (Australia)*. 2. *But for the lack of free time, I would visit Yonge street – the longest in the world (Canada)*. 3. *But for the aggression and terrorism of this country, I would visit it because of producing the most oxygen for the planet (Russia)*. 4. *But for being boarded by 14 countries, I would stay to live in this place. (China)*.

Метою застосування мовних ігор у процесі навчання іноземної мови є формування комунікативних навичок та вмінь, тренування пам'яті, розширення ерудиції, занурення в іншомовне середовище спілкування, підвищення інтересу до мови, яка вивчається, та інше. Мовні ігри можуть бути фонетичні (вимова звуків у вигляді скоромовок, цитат чи висловлювань, віршів або певного звуку), орфографічні (наприклад, із довгого слова утворити якомога більше маленьких слів *personal: son, are, so, as, rose, person, etc*), граматичні (наприклад, один за одним здобувачі утворюють речення із *Past Simple*, щоб утворити розповідь *My last visit to the disco club*). Усі зазначені види мовних ігор організуються у групах чи індивідуально, в письмовій чи усній формі, із застосуванням наочності чи без неї.

Пісні-вправи або пісні-ігри є граматично чи лексично направленими і сприяють активізації емоційного стану здобувачів. Музичний компонент, який лежить у їх основі, сприяє атмосфері невимушеного запам'ятовування і засвоєння навчального матеріалу. Ігрові фізкультхвилинки на уроках іноземної мови сприяють збереженню та зміцненню здоров'я, попереджують стомлення та підвищують фізичну, розумову і емоційну активність на уроках. Наприклад:

*Hands up! Hands down!*  
*Hands on hips! Sit down!*  
*Hands up! To the sides!*  
*Bend left! Bend right!*  
*One, two, three ...Hop!*  
*One, two, three ....Stop!*

Завданням учителя є організація навчального процесу, який сприяє пошуково-пізнавальної діяльності здобувачів. Тому важливим є використання дискусії, яке можна застосовувати у процесі вивчення іноземної мови, але за умови володіння здобувачами певним об'ємом лексичного та граматичного матеріалу. Достатній рівень лексичного запасу здобувачів дає можливість їх самореалізації, розкриття свого творчого потенціалу за допомогою іноземної мови.

У процесі вивчення іноземної мови можуть бути застосовані такі інтерактивні технології опрацювання дискусійних питань, як метод прес (зайняття визначеної позиції, з чіткими аргументами щодо означеної проблеми, над якою ведеться обговорення); зміна позиції (прийняття думки іншого, розвиваючи навички наведення аргументів, активного вислуховування тощо); зайняття позиції «за» чи «проти» (для демонстрації різноманітності точок зору щодо обговорюваних проблем, усвідомлення та сприйняття протилежних точок зору щодо їх рішення).

Продемонструємо систему роботи вчителя іноземної мови із організації дискусії на тему «*Successful personalities in the world*». Насамперед, вчитель добирає лексичний матеріал за темою, з яким ознайомлюються здобувачі з метою використання даних словосполучень у

подальшій дискусії: *to be successful in one's field, to work hard, to do one's best, to be respected by everybody, to follow to smb's useful or wise advice, to be able to find compromises in any dilemmas, to dedicate much time on interesting and useless things, to keep inner peace despite of all, to develop yourself against will etc.*

Ефективним є представлення вчителем відібраного матеріалу в асоціативних групах, разом із мікротекстом, ситуаціями.

Потім варто застосувати фронтальну роботу для вдосконалення і відпрацювання представленої лексики здобувачами. На даному етапі роботи із дискусійними запитаннями на уроках іноземної мови можуть мати місце такі завдання як: 1. *Answer the following questions using the following words and word-combinations;* 2. *Paraphrase ....;* 3. *Translate .....*; 4. *Give the context...;* 5. *Explain the meaning ...*

Наступним етапом може бути відпрацювання, коли здобувачі працюють у парах, складаючи мікродіалоги із представленою лексикою, а також із використанням певних граматичних моделей тощо.

Перші спроби дискутування здобувачі роблять під час коментування прислів'їв, приказок, цитат знаменитостей тощо. Можуть бути застосовані і завдання, які спрямовані на вдосконалення умінь і навичок монологічного мовлення, що є необхідними для дискутування.

Наступним етапом у технології опрацювання дискусійних питань у процесі вивчення іноземної мови є визначення основних ідей та обговорення результатів (робота в парах чи групах). Завдання на формування дискусійних навичок: висловлення своєї думки (наприклад, *Answer the questions*), пояснення (*Think of the difference between ...*), спростування висловленої думки тощо.

Наведемо приклад такого завдання: *Look at the list of qualities a successful personality should possess and put them in order of importance. Discuss the results in pairs/groups.*

*A SUCCESSFUL PERSONALITY: obtain plenty of awesome ideas; encourage other to actions or happy living; keep in touch with celebrities or the strongest of the world; do one's best to remain up-to-date in some field; possess much patience and self-esteem; openly admit one's mistakes; donate in charity etc.*

На кінцевому етапі роботи з теми здобувачі можуть написати творчі роботи чи виконати інші завдання творчого характеру для закріплення вивченого матеріалу.

Серед технології опрацювання дискусійних питань у процесі вивчення іноземної мови можна виокремити словесну дуель. Зазначений різновид дискусії проаналізуємо на прикладі теми "Books", яку варто проводити наприкінці вивчення зазначеної теми. До проведення дискусії здобувачі ознайомлюються зі списком думок, висловлювань про книги, що містять як позитивний, так і негативний характер. Здобувачі поділяються на дві групи, завданням однієї є знайти у запропонованому списку ідеї із позитивним змістом щодо читання книг, другої – із негативним чи подвійним змістом, а також у створених групах відбувається обговорення (дискусія). Назва теми уроку (дискусії) «*Reading: pros and cons*». Епіграф уроку – висловлювання Френсиса Бекона: *Some books are to be swallowed, some – to be tasted, some few – to be chewed and digested*. План дискусії – обговорення трьох тверджень: «*good*» and «*bad*» books; *to read and to discover or to read or to browse over books; a home library or the Internet; books in future*.

Зазначимо, що результати дискусії будь-якого питання підводить здобувач, якого називають «*compromiser*» і який на основі того, що сказано, має або знайти компроміс серед груп, або зробити висновок, чиї аргументи є переконливішими. Зазначену роль у дискусіях на уроках іноземної мови може зіграти також і вчитель.

Після цього групам пропонується провести змагання, у якому учасники мають аргументувати висловлювання співрозмовника своєю протилежною думкою – як результат відбувається «словесна дуель». У кінці уроку вчитель підводить результати дискусії із зазначеної теми, а також учасники діляться своїми враженнями, емоціями від застосування даної технології інтерактивного навчання.

Наведемо також приклад застосування на уроках іноземної мови такої інтерактивної технології опрацювання дискусійних питань як дискусія в міні-групах на прикладі теми “*Ecology: problems and their solutions*”. Клас ділиться на чотири міні-групи, у кожній із яких обирається лідер. Робота відбувається у чотири етапи.

На першому етапі кожна група отримує завдання, яке має обговорити близько 5-6 хвилин і представити результати проведеного обговорення: 1) *Ecology and civilization: is harmony between them possible? Are there any points of contact?* 2) *If you were a member of the government, what measures would you take to improve the current situation in the country?* 3) *Ecology of the future: your assumptions and reflections.*

На другому етапі лідери кожної міні-групи зі своїми завданнями працюють в інших міні-групах, обговорюючи запропоновану тему. Тобто кожна міні-група має подискутувати над всіма чотирма проблемами і запропонувати своє резюме, на озвучення якого в класі відводиться близько 5-6 хвилин.

На третьому етапі лідери груп повертаються до своїх груп і розповідають про результати обговорення своєї проблеми з іншими групами (близько 3-4 хвилин).

На останньому етапі здобувачі працюють над підсумковим резюме та підводяться підсумки роботи на уроці.

**Висновки.** До інтерактивних технологій ситуативного моделювання належать: рольова гра, мовні ігри, драматизація, пісні-вправи або пісні-ігри, використання яких у процесі вивчення іноземної мови удосконалює увагу, креативність, процеси запам'ятовування здобувачів, підвищує інтерес до вивчення мови, створює захоплюючу атмосферу навчального процесу, активізує мовленнєву діяльність тощо. Нами було наведено приклади застосування рольових ігор, ігор-загадок, лексичних, фонетичних, орфографічних та граматичних ігор, ігрових ситуацій для розвитку вмінь та навичок спілкування іноземною мовою. Але використання даного виду інтерактивних технологій ситуативного навчання у процесі вивчення іноземних мов рідко застосовується через вікові особливості та складність для вчителя підібрати відповідний до віку та розумових здібностей матеріал. У процесі вивчення іноземної мови можуть бути застосовані такі інтерактивні технології опрацювання дискусійних питань, як метод прес (зайняття визначеної позиції, з чіткими аргументами щодо означеної проблеми, над якою ведеться обговорення); зміна позиції (прийняття думки іншого, розвиваючи навички наведення аргументів, активного вислуховування тощо); зайняття позиції «за» чи «проти» (для демонстрації різноманітності точок зору щодо обговорюваних проблем, усвідомлення та сприйняття протилежних точок зору щодо їх рішення). Застосування технологій дискусійного навчання у процесі вивчення іноземної мови сприяє пошуково-пізнавальній діяльності здобувачів, розвитку їх самореалізації, розкриттю власного творчого потенціалу тощо. Проведення дискусії чи опрацювання дискусійних питань у процесі вивчення іноземної мови може варіюватися від простого обговорення проблеми до прес-конференції із визначених проблем, від рольових і групових ігор до захисту проєктів.

Перспективами подальших досліджень є виявлення, аналіз застосування інших сучасних інтерактивних технологій у процесі вивчення іноземної мови, а також розробка методичних рекомендацій щодо роботи з їх використання у навчально-виховному процесі.

### Список літератури

Навчання в дії: як організувати підготовку вчителів до застосування інтеракт. технологій навчання : метод. посіб. / А. Панченков, О. Пометун, Т. Ремех. Київ : А.П.Н., 2018. 72 с.

Остапчук О. Шляхи підвищення інноваційного потенціалу методичної роботи. *Шлях освіти*. 2012. № 2. С. 9–15.

Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. Київ : А.Н.П., 2018. 136 с.

Психолого-педагогічні засади проєктування інноваційних технологій викладання у вищій школі : монографія / В. І. Луговий, М. М. Левшин, О. Ф. Бондаренко та ін.; Нац. акад. пед. наук України, ін-т вищ. освіти. Київ : Педагогічна думка, 2019. 260 с.

Редько В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. *Рідна школа*. 2021. № 8. С. 28–36.



- Ponny W. A. Course in Language Teaching. Cambridge : Cambridge University Press, 2019. 375 p.  
Sheils J. Communication in the modern language classroom. Strasbourg : Council of Europe Press, 2019. 250 p.  
Shemuda M. Strategies for teaching gifted students English grammar. Новітня освіта: наук.журнал. Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, Вид-во «Політехніка», 2018. Вип. 9. С. 107–114. <https://doi.org/10.20535/2410-8286.109786>.

### References

- Navchannia v dii: yak orhanizuvaty pidhotovku vchyteliv do zastosuvannia interakt. tekhnolohii navchannia : metod. posib. [Learning in action: how to organize the training of teachers to use interact. learning technologies: method. manua] / A. Panchenkov, O. Pometun, T. Remekh. Kyiv : A.P.N., 2018. 72 s. [in Ukrainian].  
Ostapchuk O. Shliakhy pidvyshchennia innovatsiinoho potentsialu metodychnoi roboty [Ways to increase the innovative potential of methodical work]. Shliakh osvity. 2012. № 2. S. 9–15. [in Ukrainian].  
Pometun O., Pyrozhenko L. Interaktyvni tekhnolohii navchannia: teoriia, praktyka, dosvid [Interactive learning technologies: theory, practice, experience]. Kyiv : A.N.P., 2018. 136 s. [in Ukrainian].  
Psykhologo-pedahohichni zasady proektuvannia innovatsiinykh tekhnolohii vykladannia u vyshchii shkoli : monohrafiia [Psychological and pedagogical principles of designing innovative teaching technologies in higher education] / V. I. Luhovyi, M. M. Levshyn, O. F. Bondarenko ta in.; Nats. akad. ped. nauk Ukrainy, in-t vyshch. osvity. Kyiv : Pedahohichna dumka, 2011. 260 s. [in Ukrainian].  
Redko V. Interaktyvni tekhnolohii navchannia inozemnoi movy [Interactive foreign language learning technologies]. Ridna shkola. 2021. № 8. S. 28–36. [in Ukrainian].  
Ponny W. A. Course in Language Teaching. Cambridge : Cambridge University Press, 2019. 375 p. [in English].  
Sheils J. Communication in the modern language classroom. Strasbourg : Council of Europe Press, 2019. 250 p. [in English].  
Shemuda, M. Strategies for teaching gifted students English grammar. Novitnia osvita: nauk.zhurnal. Kyiv : KPI im. Ihoria Sikorskoho, Vyd-vo «Politekhnik», 2018. Vyp. 9. S. 107–114. <https://doi.org/10.20535/2410-8286.109786> [in English].

УДК 811.112.2'342'37

**PHONOSEMANTIC FEATURES OF FEMINIST TEXTS  
MODERN GERMAN PROSE  
ФОНОСЕМАНТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ФЕМІНІСТИЧНИХ ТЕКСТІВ  
СУЧАСНОЇ НІМЕЦЬКОЇ ПРОЗИ**

**Ольга НАЙДЕШ**

**Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича**

[o.najdesh@chnu.edu.ua](mailto:o.najdesh@chnu.edu.ua)

<https://orcid.org/0000-0002-2293-6921>

**Валерія РИХЛО**

**Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича**

[rykhlo.valeriia@chnu.edu.ua](mailto:rykhlo.valeriia@chnu.edu.ua)

DOI: <https://doi.org/10.31861/gph2023.843.92-99>

The article investigates the phonosemantic features of D. Krien's feminist novel "Die Liebe im Ernstfall" in order to establish the symbolic meanings of the initial consonant phonemes encountered in this text. We analysed the theoretical and methodological basis of contemporary German prose and

highlighted the typical labelled features of the feminist literature genre (female authors, female protagonists, subtle authorial humour, hard women's fates, struggle for equal rights, fluidity, etc.) and compared them with the text under study. Based on the opinions of expert critics, the plot, idea, purpose of the novel, and our own reading experience, we argue that D. Krien's novel Die Liebe im Ernstfall meets all the features of a