

УДК 378.091.33:811.111

DOI:<https://doi.org/10.31861/gph2024.850-851.113-122>

CONTEMPORARY LANGUAGE TEACHING STRATEGIES
AND TECHNIQUES BY MEANS OF FICTION

СУЧАСНІ СТРАТЕГІЇ ТА МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ
ЗАСОБАМИ ХУДОЖНЬОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Альона МАТІЙЧАК¹, Ірина МУРАДХАНЯН², Оксана ПЕТРЕНКО³

¹кандидат філологічних наук, доцент
доцент кафедри іноземних мов для гуманітарних факультетів
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
a.matiychak@chnu.edu.ua
<https://orcid.org/0000-0002-8190-0427>

²кандидат філологічних наук, доцент
доцент кафедри іноземних мов для гуманітарних факультетів
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
i.muradhanyan@chnu.edu.ua
<https://orcid.org/0000-0003-4677-0986>

³кандидат філологічних наук, доцент
доцент кафедри лінгвістики та перекладу
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
o.petrenko@chnu.edu.ua
<https://orcid.org/0000-0002-2707-3221>

The article examines various techniques of work with fiction texts in the process of learning a foreign language, which is relevant in the context of the development of modern education focused on interdisciplinarity and innovativeness. In today's world it is especially important for teachers not only to get students acquainted with language structures, but also to immerse them into active participation in the educational process, which contributes to the development of their communication skills and critical thinking. The use of literary texts allows students to gain insight into the culture, historical contexts, and complexity of the English language. However, the work with fiction texts is usually limited to typical methods – reading and listening comprehension, translation etc. The methods we offer allow to diversify classes, as well as take into consideration the current level of digital technologies (including the use of artificial intelligence). The purpose of our research is to consider interactive techniques of work with fiction texts in learning English.

The proposed methods allow diverse activities with both original and adapted fiction. The authors divide the methods into two groups. The first group involves the proximate work with fiction (gallery of quotes, interview with a character, letter to the author, writing fan fiction). The second group appeals to the text as a work of art, and here the activities are based on the use of

the possibilities of other arts – painting, music, etc. (book illustrations and soundtracks, virtual tours, creation of memes).

Interactive methods allow not only to improve the understanding of the text, gain profound knowledge, but also to increase the motivation of students to learn English. Each of them is aimed at enhancing students' cognitive activity, developing their creative abilities, critical and analytical thinking, and also contributes to the formation of practical language skills. Students are more actively involved in the learning process, which positively affects their motivation and interest in learning English.

Keywords: *interactive methods, fiction text, motivation, digital technologies, interdisciplinarity.*

Стаття розглядає різні методики роботи з художніми текстами у процесі вивчення іноземної мови, що є актуальним у контексті розвитку сучасної освіти, орієнтованої на міждисциплінарність та інноваційність. У сучасному світі викладачам важливо не тільки ознайомлювати студентів із мовними структурами, але й залучати їх до активної участі у навчальному процесі, що сприяє розвитку комунікативних навичок та критичного мислення. Використання художніх текстів дозволяє студентам глибше зрозуміти культуру, історичні контексти та багатогранність англійської мови. Утім, робота з текстами художньої літератури зазвичай обмежується типовими методиками – питання на розуміння прочитаного, прослуханого тексту, переклад тощо. Запропоновані у статті методи дозволяють урізноманітнити заняття, а також врахувати сучасний рівень розвитку цифрових технологій (зокрема використання штучного інтелекту). Мета дослідження – розглянути інтерактивні методи роботи з художнім текстом при вивченні англійської мови.

Запропоновані методи дозволяють працювати як з оригінальними, так і з адаптованими художніми текстами. Автори поділяють методи на дві групи. Перша група методів передбачає роботу безпосередньо з самим лише словом (галерея цитат, інтерв'ю з персонажем, лист до автора, написання фанфіку). Друга група апелює до художнього тексту як до твору мистецтва, і тут робота зі словом спирається також на використання можливостей інших видів мистецтва – живопису, музики тощо (книжкові ілюстрації та саундтреки, віртуальні тури, створення мемів).

Інтерактивні методи дозволяють не тільки покращити розуміння тексту, але й підвищити мотивацію студентів до вивчення англійської мови. Кожен із методів спрямований на активізацію пізнавальної діяльності студентів, розвиток їхніх творчих здібностей, критичного та аналітичного мислення, а також сприяє формуванню практичних навичок володіння мовою. Студенти більш активно беруть участь у процесі навчання, що позитивно впливає на їхню мотивацію та зацікавленість у вивченні англійської мови.

Ключові слова: *інтерактивні методи, художній текст, мотивація, цифрові технології, міждисциплінарність.*

I. ВСТУП

Використання літературних текстів при вивченні будь-якої іноземної мови – це, як відомо, один з класичних методів опанування іншої мови. Завдяки цьому ми можемо не просто збагачувати лексику студентів, допомагати їм засвоювати граматичні правила тощо, але також стимулюємо їхнє навчання. Проте, тут панують звичні методи: прочитати – перекласти – переказати, максимум – написати рецензію; і змістовний матеріал художньої літератури у цій ситуації опрацьовується зазвичай доволі пасивно. Утім, саме з художнім текстом можна використовувати різноманітні форми інтерактивної роботи, які дозволяють ефективно «занурити» читача у текст, – адже ми читаємо такий текст не лише для того, щоби ознайомитись з сюжетом чи емоційно пережити долі персонажів, але й щоби відчуті інший

культурний світ в усій його багатобарвності та збагатитися тим унікальним світосприйняттям, яке запропоноване нам конкретним автором.

На жаль, поки що ця проблема не привертала особливої уваги дослідників, хоча окремі напрями наукового пошуку (аналітична робота з художнім текстом або використання інтерактивних методів при вивченні англійської мови тощо) функціонують доволі інтенсивно. Надамо приклади кількох публікацій останніх років на цю тему. Наприклад, Н. Годованець і В. Леган розглядають різні інтерактивні форми вивчення іноземної мови, до яких вони відносять дискусію, презентацію, навіть перевірку вправ з її подальшим обговоренням. Тут, правда, саме поняття інтерактивності окреслено доволі специфічно, і, з нашої точки зору, в такому ракурсі будь-який метод в освіті є, за замовчуванням, інтерактивним: «Інтерактивність у навчанні можна пояснити як здатність до взаємодії, навчання у режимі бесіди, діалогу, дії. Отже, інтерактивним можна назвати метод, в якому той, хто навчається, є учасником» (Годованець, 2017, с. 60). А. Медведчук дає ширшу палітру інтерактивних методів: мозковий штурм, ситуативне моделювання, стратегічна та комбінаторна ігри тощо (Медведчук, 2018), але автора цікавить насамперед їх використання при опрацюванні граматичної тематики. І. Новак розглядає як види інтерактивних завдань симуляції та веб-квести (Новак, 2021), але тут подано конкретні кейси, пов'язані з відкриттям нового ресторану чи організацією ділової зустрічі тощо. Л. Онучак зупиняється на перевагах використання інтерактивних методів при вивченні іноземних мов (створення продуктивної атмосфери у групі, задіяння всіх студентів, розвиток креативності у викладача та студентів тощо) (Онучак, 2023).

Один з останніх трендів в освіті – використання ШІ, і першими його перспективи усвідомили, насамперед, викладачі іноземних мов, що відбилося також і у наукових розвідках. Так, М. Домаренко розглядає можливості використання нейромереж у ЗВО при вивченні англійської мови (Домаренко, 2023), але тут не йдеться про роботу з художніми текстами, а згадано лише про мовних асистентів та автоматизоване оцінювання, що дозволяє персоналізувати процес навчання.

Щодо ж використання художньої літератури при вивченні іноземних мов, то ця тема зазвичай обмежується в наукових колах самими лише дискусіями щодо можливості / неможливості адаптації оригінальних текстів і проблем перекладу.

При цьому, скажімо, лексичні, граматичні й стилістичні вправи на літературно-художньому матеріалі вже давно стали класикою. Наприклад, у статті О. Рогульської, О. Тарасової та І. Росквас представлені етапи аналітичного читання на матеріалі твору О. Генрі та подана конкретна система вправ, але тут не приділена увага новітнім інтерактивним способам роботи з текстом, автори користуються традиційною методикою (Рогульська, 2021).

М. Самохвалова справедливо зазначає, що досвід використання художніх творів у навчанні іноземних мов потребує особливої уваги, хоча й стикається з низкою складнощів. Авторка наводить конкретний кейс з відомим романом Ч. Діккенса «Посмертні записки Піквікського клубу», що був введений до одного з підручників, але практика його використання виявилася провальною: увагу відволікали незрозумілі реалії зображеного письменником життя XIX ст., що потребували численних коментарів, переривання тексту екскурсами в інші сфери тощо (Самохвалова, 2014, с. 191). Утім, авторка лише фіксує неоднозначність цього аспекту, але не подає конкретних власних методик роботи з художнім текстом. Використання ж справді креативних прийомів, що ґрунтувалися б на матеріалі художнього тексту, ще не привертало належної уваги дослідників.

Таким чином, хоча інтерактивні методи при вивченні іноземних мов вже не один рік знаходяться у фокусі уваги дослідників, вони усе ж таки не застосовують художній текст як ефективний матеріал в навчанні іноземної мови, роботи більше орієнтовані на комунікативну методiku або опрацювання граматичного матеріалу. Отже, обрана нами тема постає

актуальною та маловивченою. **Мета** нашого дослідження – розглянути й встановити оптимальні інтерактивні методи роботи з художнім текстом при вивченні англійської мови.

Предметом дослідження виступає комплекс інтерактивних методів роботи з художніми текстами, що потенційно може бути залучений при вивченні англійської мови студентами. Об'єктом дослідження є сам процес навчання англійської мови, який може включати у себе використання художніх текстів та інтерактивну роботу з ними.

Методи дослідження. У нашому дослідженні ми використовували, насамперед, компаративний та семіотичний методи. За допомогою компаративного підходу ми порівнювали слабкі та сильні сторони різних методів, зіставляючи особливості їх використання. Семіотичний метод дозволяє розглядати будь-який художній текст як знакову систему, яка має свої закони існування (символи, підтексти, стилістику тощо). Крім цього, ми зверталися до таких загальнонаукових методів, як аналіз та синтез, які дозволяли нам аналізувати використання кожного з методів з огляду на його специфіку та синтезувати нові методи роботи з художнім текстом на основі вже існуючих.

II. РЕЗУЛЬТАТИ ТА ОБГОВОРЕННЯ

Методи роботи з книгою є численними. Ми свідомо не зупиняємося на таких достатньо вже поширених ситуаціях, як створення кросвордів чи вікторини, інсценізації тощо. Нас цікавлять ті методи, які набагато менше відомі, але, з нашої точки зору, є дуже ефективними, і більшість з них може широко варіюватися під конкретну методичну задачу. Як слушно зазначає А. Медведчук, «кожен з методів навчання має певні переваги і недоліки. Ефективність їх застосування визначається специфікою конкретного процесу навчання. Універсальних рекомендацій щодо складу і застосування методів навчання не існує» (Медведчук, 2018, с. 307).

Ми пропонуємо різноманітні інтерактивні методи роботи з книгою, які для зручності класифікуємо на дві групи.

До першої відносимо ті методи, що передбачають роботу лише зі словом.

Дерево передбачень (бінго). Прийом застосовується на початку читання тексту. Основна ідея – передбачити розвиток подій (взаємини між персонажами, можливі колізії тощо). Завдання може виконуватися у вигляді картки бінго, в клітинки якої студенти вписують ті події, які, на їх думку, повинні відбутися у творі (розділі, сцені тощо). Особливо продуктивно це працює з детективними історіями, де можна скласти список підозрюваних та (або) причин злочину. В іншому варіанті можна вибудовувати взаємини між персонажами або наслідки тих чи інших дій. По мірі подальшого знайомства з текстом можна неодноразово повертатися до виконаного завдання та аналізувати, чиї передбачення виявилися найбільш точними.

Літературний щоденник. Ефективним методом для роботи насамперед над стилем може бути ведення щоденника від імені одного з героїв книги. Переваги цього методу в тому, що його можна застосовувати після прочитання будь-якого розділу книги (починаючи з першого) або пропонувати зробити це завдання наприкінці ознайомлення з художнім текстом – як підсумовування всього твору. При цьому потрібно звернути увагу, що герой описує лише ті події, учасником яких він сам безпосередньо був або про які він чув від інших персонажів. Це не обов'язково повинен бути головний герой, об'єктом уваги може бути й будь-хто з героїв другорядних, хоча в цьому випадку, звісно, буде менший простір для опису. Метод дозволяє відчувати оригінальність авторського стилю, особливо якщо йдеться про твір, написаний в давні часи, що, зокрема, відкриває гарну можливість ознайомитися зі специфічною лексикою (при цьому це не обов'язково буде архаїчна лексика, але може бути також спеціалізована лексика, якщо, наприклад, щоденник пишеться від імені купця, можновладця, лицаря, лікаря, музиканта тощо). Варіацією цього прийому є ведення записів від імені певного персонажа у

соцмережі. Додатково можна дати завдання ще кільком студентам з групи коментувати ці дописи від імені інших персонажів. У такому варіанті це може бути цікавим колективним проектним завданням.

Словесна візуалізація мізансцени. При використанні цього прийому важливу роль відіграє розуміння контексту та уважність до деталей. Візуалізувати можна лише невеликий фрагмент тексту – це може бути лише один епізод (мізансцена). Потрібно описати її так, як глядачі могли би побачити очима при перегляді, скажімо, відеострічки, тобто детально описати простір, в якому відбувається дія (що ми бачимо та чуємо) і персонажів (їх зовнішність, одяг, вік, голос, розташування у просторі). Текст, який вони говорять, у даній ситуації не є важливим, ми описуємо лише «картинку».

Галерея цитат. Метод передбачає роботу з невеликими уривками тексту (зазвичай це лише одне-два речення). У ситуації, коли рівень групи не дуже високий і викладач працює з адаптованими текстами, цей метод дає можливість відчувати стиль оригінального тексту. Головна складність тут полягає у тому, аби ретельно підібрати цитати (це може зробити як викладач, так і самі студенти), які можуть бути пов'язані з ключовими сценами твору, з характеристикою персонажів, містити імпліцитний смисл тощо. Залежно від того, на яких засадах цитати було відібрано, формулюються завдання. Наприклад: пояснити, до якого персонажу відноситься цитата, як це його характеризує; чому обраний текст є відображенням кульмінації твору; який підтекст прихований в уривку тощо. У будь-якому разі, незалежно від типу завдання, цитати варто перекласти разом та пояснити їхнє значення в контексті сюжету. Завдання дає можливість задіяти всю групу студентів, незалежно від їх кількості. Якщо це доволі велика група, то кожний може підготувати власну цитату з твору, роздрукувати її на папері так, аби залишилося порожнє місце для запису. У такому випадку з'являється можливість зробити з них справжню «галерею», розвісивши аркуші в аудиторії. Студенти читають їх та на цих самих листах коментують цитати інших (або ставлять питання). Далі відбувається спільне обговорення цитат. Інший варіант завдання – коли одна група готує цитати для іншої.

Альтернативний фінал або продовження твору. Логічно, що подібний вид вправ може відбуватися лише на «післятекстовому етапі» знайомства з твором (Рогульська, 2021, с. 398), тобто після повного його прочитання. Цей метод може застосовуватися при роботі з аудиторією, схильною до креативності, оскільки він передбачає наявність фантазії та вміння вибудовувати сюжет на основі вже почасти відомої інформації. Легше всього запропонувати написати альтернативний фінал у книгах з «відкритим кінцем», де сюжет далі може розвиватися у різних напрямках. Можна задати додаткові параметри для написання фіналу – наприклад, переробити трагічний фінал в комічний чи навпаки, ввести у фінал (або, навпаки, забрати) когось з героїв тощо. Можна використовувати це як частину проекту на заняттях з іноземної мови, поділивши аудиторію на кілька груп, кожна з яких повинна представити свій фінал з заданими параметрами. При оцінюванні необхідно враховувати логічність запропонованого фіналу, його «вписаність» у контекст твору, грамотність мови (очевидно, що фінал повинен бути написаний англійською), дотримання стилістики тощо.

Інтерв'ю з персонажем (персонажами). Методика може бути застосована у різних форматах. Наприклад, інтерв'юером може виступати сам викладач або хтось з однокласників, персонаж може бути один або кілька, причому вони можуть заздалегідь бути ознайомлені з питаннями або ні. При підготовці інтерв'ю важливо чітко прописати умови: буде воно стосуватися окремого розділу книги, певної сюжетної лінії чи усього твору в цілому (тоді, звісно, цей метод застосовується після прочитання усього тексту). Можна зробити це інтерв'ю не безпосередньо у класі, а записати на відео, щоби в аудиторії вже продивитися готовий матеріал. Якщо у групі є студенти, які непогано володіють цифровими технологіями, можна запропонувати згенерувати відео за допомогою штучного інтелекту, де створені за допомогою

штучного інтелекту журналіст і персонажі ведуть бесіду по заздалегідь підготовленим текстам (зазвичай добре монтує подібні відео саме з використанням англійської мови ШІ).

Діалог між персонажами. Метод передбачає написання діалогу між героями, якого немає у жодній сцені художнього твору. При цьому важливо, аби зберігалися характеристики кожного з персонажів (наприклад, його стиль спілкування, інтереси, улюблені слова тощо). Можна додатково задати підтему – наприклад, обговорення почутих новин чи погоди, «пліток» про іншого персонажа тощо. Подібний прийом може бути використаний для тренування лексики на конкретну тему – наприклад, якщо підтема передбачає обговорення погоди, то відповідно повторюється лексика про погодні умови, якщо підтемою є обговорення іншого персонажу, то це може дозволити повторити лексику про зовнішність чи риси характеру тощо.

Фанфіки – це творчість фанатів за мотивами творів мистецтва. Нас у даному випадку цікавить творчість за літературними мотивами. Наведемо визначення цього жанру, запропоноване Д. Березіною: «Фанфікшен – літературний твір, створений непрофесійним (як правило) літератором, такий, що не претендує на комерційну публікацію та породжений прихильністю автора до іншого твору і бажанням розвинути його сюжетну та фабульну лінії, побачивши героїв у наново генерованих ним, автором, ситуаціях» (Березіна, 2009, с. 9).

При виконанні подібних завдань варіювання може бути дуже широким, оскільки сам феномен фанфіків може потенційно запропонувати або більш-менш дотримання тексту оригіналу (доповнення та уточнення сюжету, незначні зміни, пов'язані, наприклад, з іншим віком чи походженням персонажу тощо), або альтернативні історії (зовсім нові сюжетні лінії, «вміщення» героїв в іншу епоху, надання їм іншого характеру тощо). Звісно, на заняттях мова не йде про створення повноцінного довгого фанфіку, тому з можливих видів такого роду творчості ми пропонуємо би зупинитися на фіклеті (ficlet), об'єм якого зазвичай обмежується 100 словами. Він традиційно присвячений якійсь конкретній сцені твору, хоча тут також можуть бути варіанти. Наприклад, можна запропонувати написати фіклет, присвячений думкам персонажу, його дитячим спогадам, комічним або трагічним ситуаціям з його життя тощо. Якщо мова йде про достатньо відомий твір, то в інтернеті вже можуть бути наявні численні фанфіки на дану тему. У такому випадку можна попросити студентів знайти їх і доповнити (переробити) або порівняти. Так, велика кількість фанфіків існує на тему творів про Шерлока Холмса, романів про Гаррі Поттера чи історій про Алісу з країни Див тощо.

Лист до автора імітує написання звичайного листа, але адресатом тут виступає автор твору (при цьому авторська фігура, очевидно, умовна – це може бути лист до автора, що жив, скажімо, століття чи більше тому). У такому листі можна висловити своє враження від прочитаного, поділитися думками щодо сильних та/або слабких сторін твору, поставити питання тощо. Можна доповнити це завдання, доручивши одному зі студентів написати лист до автора, а іншому – надати відповідь від імені автора. Цікавим варіантом цього завдання може бути написання листа до автора від імені одного з персонажів. Наприклад, при вивченні творчості Конан-Дойля та циклу романів про знаменитого лондонського детектива Шерлока Холмса студенти філологічного факультету писали листи його творцеві. Одна з спроб наведена нижче. Лист свідчить і про гарне знання деталей романів, і водночас, тонку іронію.

«My dear creator!

Thank you for making me so smart, it really means a lot to me. Thank you also for settling me in England – it is the best country in the world, despite its climate.

However, I have a few questions and would appreciate your reply.

Firstly, why did you give me such a fool as a companion? He describes our adventures well, but knows nothing about detecting crimes and my method.

Secondly, why did the only woman I ever loved turn out to be a thief and cheat on me? Couldn't I have a true love that would sustain me in the hardest times?

Thirdly, if I'm such a famous detective and I'm well paid, why don't I have my own apartment? Am I not earning enough? It seems to me that this is illogical.

I will be grateful for your clarifications.

Best wishes, Sherlock».

Друга група методів робить акцент на художньому тексті як на творі мистецтва. Відповідно, тут залучається інший інструментарій, і часто такі методи є міждисциплінарними.

Карта події (реконструкція сюжету). Метод добре працює, якщо йдеться про твір відносно великого розміру (зазвичай, це повість та роман; драматичні твори тут використовувати можна, але це додає складності). Зрозуміло, що ліричні твори, в яких події практично відсутні, а художній час є «зупиненою миттю», тут не використовуються. Тут непридатні також новели чи оповідання через те, що вони не насичені різними подіями, відповідно, немає необхідного матеріалу для аналізу. Студенти повинні відтворити основні події твору. Це можна зробити у різних формах: за допомогою створення інтелект-карт (mindmap), колажу (з цитатами або малюнками, що відбивають ключові моменти фабули), настільної гри (де кожний кружечок/клітинка символізує якийсь ключовий епізод) тощо. На основі створеного матеріалу можна ускладнити завдання. Наприклад, одна частина групи створює колаж, друга – описує його, оцінює композицію чи аналізує на предмет того, чи немає пропущених важливих фрагментів твору. Якщо це настільна гра, то можна зіграти в неї: при потраплянні на конкретний кружечок (клітинку) треба описати, що там зображено і чому це важливо для розвитку сюжету. Якщо твір охоплює хронологічно великий відрізок часу, то можна створити стрілу часу, на якій фіксуються не лише події, але також час. Це втім може бути доволі непростим завданням для творів зі складною композицією, де події не викладалися у хронологічному порядку.

Віртуальні тури. Цей тип завдань передбачає насамперед роботу з творами, дія яких відбувалася у реально існуючих місцях. Можна працювати з однією локацією або десятками. Так, найбільші можливості тут може надати пригодницька література, пов'язана з переміщенням між різними географічними точками, на яких ми можемо більш або менш детально зупинитися («Острів скарбів» Стівенсона, «Пригоди Гекльберрі Фінна» Марка Твена тощо). Утім, навіть романтичні історії також можуть дозволити здійснити подібний віртуальний тур. Наприклад, знаменита трагедія Шекспіра «Ромео і Джульєтта» має свій географічний «відповідник» – Верону зі знаменитим «будинком Джульєтти», до якого вже не одне століття приїжджають туристи. Відвідування цього місця не лише дає можливість краще відчувати атмосферу твору, але також потренуватися в описі локації (необхідну лексику можна підготувати заздалегідь). Інший варіант реалізації цього методу передбачає прокладення маршруту на Google-map, що може бути доповнено підбором відповідних світлин. Можна запропонувати також створити мапу будь-якої вигаданої реальності, але це вимагає вже значно більшої кількості часу та володіння художніми навичками.

Книжковий саундтрек дозволяє глибше зануритися в емоційний контекст книги. Метод передбачає підбір мелодії до фрагменту книги або для характеристики певного персонажа чи в цілому – до всього твору. При цьому мелодія може як створюватися самостійно, так і обиратися зі вже наявних колекцій. Студент повинен презентувати цю мелодію, пояснивши, чому саме вона виражає сутність епізоду (персонажа, твору). Можна ускладнити завдання, зібравши мелодії і запропонувавши іншим відгадати, кого вони репрезентують. Різновидом такого книжкового саундтреку може бути створення за допомогою штучного інтелекту не лише мелодії, але також пісні про персонажа, обставини, фабулу тощо.

Книжкові ілюстрації дозволяють поєднати вивчення літератури зі знайомством з іншим видом мистецтва – живописом. Роботу з книжковими ілюстраціями можна побудувати по-різному. Насамперед можна працювати зі вже готовими ілюстраціями, запропонувавши описати їх (в ускладненому варіанті – потрібно описати з використанням поданих слів).

Можна також порівнювати різні ілюстрації, наголошуючи на їхніх особливостях й обираючи найбільш вдалий варіант або відтворюючи еволюцію книжкової ілюстрації (якщо мова йде про твір, що неодноразово ілюструвався у різні часи). Зокрема, після ознайомлення з романом Г. Велза «Невидимець» студенти повинні були створити ілюстрації до будь-якої з його сцен, а далі в групі обговорювалася їхня відповідність художньому твору. Нижче наводимо перелік питань, які дискутувалися при їхньому обговоренні: *Which of the provided illustrations best conveys the spirit of the novel? Why do you think the main character is missing from the second illustration? What pathos is conveyed here? Which of the illustrations is more reminiscent of a thriller and what artistic means are used to convey this? Where are more details related to the atmosphere of Victorian England?*

Більш креативним варіантом цього завдання може виступати самостійне створення ілюстрації до тексту, наприклад, за допомогою нейромереж. Аби зробити завдання ще цікавішим, можна запропонувати групі вгадати епізод, до якого створено дане зображення й пригадати його в деталях. Ще один різновид цього завдання можна охарактеризувати словами «знайди зайве», коли студент за допомогою нейромережі генерує картинку, на якій наявний зайвий персонаж чи предмет, якого не повинно бути у цій сцені. Однорічники повинні знайти його. Подібна гейміфікація дуже позитивно впливає на мотивацію до навчання в цілому. Складність тут може полягати у тому, що «для успішного використання нейромереж <...> викладачі повинні мати навички створення коректних та ефективних запитів до систем» (Домаренко, 2023, с. 9) та вміти навчити цьому здобувачів вищої освіти. Метод книжкової ілюстрації дуже добре може бути доповнений роботою з саундтреком: одна частина студентів може створювати живописні образи, а інша – мелодії.

Створення мемів може бути одним з найцікавіших завдань для роботи з текстом, оскільки тут студенти працюють з гумористичним контентом. Мемі можуть створюватися до конкретної сцени, в якій фігурує персонаж, або окремої цитати. Можна запропонувати створити мемі з використанням штучного інтелекту або шляхом доповнення вже існуючих книжкових ілюстрацій. Метод сприяє розвитку креативності, а також дозволяє краще запам'ятати вивчений матеріал, оскільки тут інтенсифікуються читацькі емоції. Важко не погодитися з висновком, який робить В. Бойта: «Створюючи свої власні мемі<...>, студенти стають активними учасниками навчального процесу, адже вони замальовують окремі ідеї, ключові моменти художнього твору, знаходять точні й прості візуальні символи для понять і явищ, а це призводить до того, що студенти вимушені уважно читати літературний твір, намагатися його зрозуміти, аналізувати інформацію, виокремлювати головне, творчо опрацювати, вигадуючи своєрідні алюзії» (Бойта, 2022, с. 18). До прикладу, при ознайомленні студентів з уривками з твору А. Конан-Дойля «Загублений світ» студенти повинні були створити мем, який пов'язав би сюжетні колізії цього твору з сьогоденням. Наведемо один із прикладів тих відповідей, які отримали від здобувачів вищої освіти: «*When you go to explore the lost world, but forget the wi-fi password*». Цей мем пов'язує персонажів роману XIX століття з сучасними Інтернет-технологіями, завдяки чому створюється іронічний контекст.

Риторичним залишається питання щодо того, який метод є найефективнішим. Це залежить від цілої низки чинників і потребує врахування насамперед спеціалізації здобувачів вищої освіти. Наприклад, якщо ми працюємо з журналістами або соціологами, то корисним було би впровадження методу інтерв'ю з персонажем; якщо ж наша аудиторія – філологи, то ефективнішим буде метод створення фанфіків чи написання альтернативного фіналу; якщо перед нами дизайнери, то краще звернутися до методу створення мемів або книжкових ілюстрацій тощо. Очевидно, що такі завдання можуть доповнюватися необхідною професійною лексикою, що особливо актуально при викладанні курсу «Англійська мова професійного спрямування». Поєднання інтерактивних методик з вивченням спеціалізованої термінології дозволяє «збільшити обсяг засвоєння фахової термінологічної лексики, робить

навчання цікавішим, але при цьому професійно-спрямованим, стимулює студентів активізувати свою пізнавальну активність» (Сидоренко, 2017). Наприклад, при створенні саундтреку, якщо заняття відбувається на музичних спеціальностях, можна додавати наступну професійну лексику: leitmotif – основна тема, лейтмотив, arrangement – аранжування, ambience – фоновий звук, атмосфера, tone – тон, тембр музики, layering – накладання шарів звуку, narrative accompaniment – музичний супровід до сюжету, character theme – музична тема до персонажу тощо. Подібні комплекти професійно орієнтованої лексики можуть додаватися до будь-якого з запропонованих завдань. Звісно, також потрібно враховувати рівень володіння англійською мовою – від цього залежить, чи ми працюємо з оригінальним чи з адаптованим текстом, а також обрана нами система завдань. Важливим є також не просто застосування того чи іншого методу, але обов'язково – його подальше обговорення; Л. Онучак називає це завершальним етапом впровадження інтерактивних методів й визначає як «рефлексію та результати», що передбачає «обговорення результатів «гри», оцінювання, зворотній зв'язок» (Онучак, 2023, с. 71). Це справді є важливим – адже кінцевою метою використання цих технік є не розвага, а навчання.

III. ВИСНОВКИ

Підводячи підсумок, можна стверджувати, що робота з художнім текстом дає викладачеві багату палітру різних методик його опрацювання. У цілому тут можна виділити дві групи методів: до першої відносяться ті, що передбачають роботу безпосередньо з самим лише словом (галерея цитат, інтерв'ю з персонажем, лист до автора, написання фанфіку тощо), до другої – ті, що апелюють до художнього тексту як до твору мистецтва (книжкові ілюстрації та саундтреки, віртуальні тури, створення мемів тощо) й мають міждисциплінарний характер.

Кожен з описаних методів має свої плюси та мінуси, і його використання залежить від етапу роботи над текстом, рівня знань конкретної аудиторії, спеціальності та завдань, поставлених викладачем. Великою перевагою тут є те, що кожний з цих методів можна долучити до вирішення конкретної педагогічної задачі (опанування лексики професійного спрямування, розвиток креативності, робота зі стилем тощо). Найкращим шляхом виглядає поєднання різних методів, які добре доповнюють один одного. Незалежно від того, який метод ми обираємо, кожний з них сприяє зростанню мотивації до навчання та дозволяє персоналізувати його.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Березіна Д. О. Феномен fanfiction: правила гри без правил. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили* комплексу «Києво-Могилянська академія». Серія: Філологія. Літературознавство, 2009. Т. 124. Вип. 111. С. 8–13.
- Бойта В. Створення мемів як засіб підвищення читацької компетентності та рівня запам'ятовування навчального матеріалу з літератури у коледжах художньо-естетичного профілю. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*, X (103), Issue: 265, 2022. С. 17–20.
- Годованець Н. І., Леган В. П. Короткий огляд інтерактивних методів навчання іноземної мови. *Науковий вісник Ужгородського університету*. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота», 2017. Вип. 1 (40). С. 60–62.
- Домаренко, М. В. Використання неймереж для проведення занять з іноземної мови в ЗВО (на прикладі англійської мови). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Серія: Філологія, 2023. № 62. Т. 3. С. 7–10.
- Медведчук А. В. Інтерактивні методи навчання іноземної мови. *Вісник Університету імені Альфреда Нобеля*. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки, 2018. № 2 (16). С. 307–311.
- Новак І. Інтерактивні методи навчання іноземних мов у закладах вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*, 2021. № 1(32). С. 122–125.

- Онучак Л. В. Інтерактивні методи навчання іноземних мов студентів немовних спеціальностей. *Педагогічні науки*, 2023. Вип. 102. С. 68–75.
- Рогульська О., Тарасова О., Росквас І. Аналітичне читання художніх творів як невід’ємна складова навчання іноземної мови. *Збірник наукових праць Національної академії державної прикордонної служби України*. Серія: Педагогічні науки, 2021. № 1(24). С. 393–416.
- Самохвалова М. Використання творів англійської художньої літератури як текстів для навчання англійської мови. *Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки*, 2014. Вип. 6. С. 191–193.
- Сидоренко І. Інтерактивні методи у навчанні іноземної мови професійного спрямування. Режим доступу: https://kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/02_%20Sydorenko_interactyvni_metody.pdf.

REFERENCES

- Berezina, D. O. Fenomen fanfiction: pravyla hry bez pravyl. *Naukovi pratsi Chornomorskoho derzhavnoho universytetu imeni Petra Mohyly kompleksu «Kyievo-Mohylianska akademiia»*. Serii: Filolohiia. *Literaturoznavstvo*, 2009. 124 (111), 8–13.
- Boita, V. Stvorennia memiv yak zasib pidvyshchennia chytatskoi kompetentnosti ta rivnia zapam’iatovuvannia navchalnoho materialu z literatury u koledzhakh khudozhno-estetychnoho profilii. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*, X(103), Issue: 265, 2022. P. 17–20.
- Domarenko, M. V. Vykorystannia neiromerezh dlia provedennia zaniat z inozemnoi movy v ZVO (naprykladi anhliiskoi movy). *Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu*. Serii: Filolohiia, 2023. 62 (3), 7–10.
- Hodovanets, N. I., & Lehan, V. P. Korotkyi ohliad interaktyvnykh metodiv navchannia inozemnoi movy. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho universytetu*. Serii: «Pedahohika. Sotsialna robota», 2017. Vyp. 1(40), 60–62.
- Medvedchuk, A. V. Interaktyvni metody navchannia inozemnoi movy. *Visnyk Universytetu imeni Alfreda Nobelia*. Serii «Pedahohika i psykholohiia». *Pedahohichninauky*, 2018. 2(16), 307–311.
- Novak, I. Interaktyvni metody navchannia inozemnykh mov u zakladakh vyshchoi osvity. *Innovatsiina pedahohika*, 2021. 1(32), 122–125.
- Onuchak, L. V. Interaktyvni metody navchannia inozemnykh mov studentiv nemovnykh spetsialnostei. *Pedahohichni nauky*, 2023. 102, 68–75.
- Rohulska, O., Tarasova, O., & Roskvas, I. Analitichne chytannia khudozhnikh tvoriv yak nevidiemna skladova navchannia inozemnoi movy. *Zbirnyk naukovykh prats Natsionalnoi akademii derzhavnoi prykordonnoi sluzhby Ukrainy*. Serii: *Pedahohichni nauky*, 2021. 1(24), 393–416.
- Samokhvalova, M. Vykorystannia tvoriv anhliiskoi khudozhnoi literatury yak tekstiv dlia navchannia anhliiskoi movy. *Aktualni problemy mystetskoi praktyky i mystetstvoznachoi nauky*, 2014. 6, 191–193.
- Sydorenko, I. Interaktyvni metody u navchanni inozemnoi movy profesiinoho spriamuvannia. Access: https://kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/02_%20Sydorenko_interactyvni_metody.pdf.

Отримано: 29 вересня 2024 р.

Прорецензовано: 26 жовтня 2024 р.

Прийнято до друку: 6 грудня 2024 р.