

УДК 811.161.2'243'373.46:069]-13

РЕАЛІЗАЦІЯ КОЛЕКТИВНОГО НАВЧАННЯ ДЛЯ УДОСКОНАЛЕННЯ МОВЛЕННЕВОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ-ПОЛЯКІВ ВИСОКОГО РІВНЯ ЗАСОБАМИ ФАХОВОЇ МОВИ МУЗЕЙНИКІВ

Іванна Фецько

*Львівський національний університет імені Івана Франка
кафедра українського прикладного мовознавства
вул. Університетська, 1, кімн. 233, 79001, Львів, Україна
тел.: 032 239 43 55
ел. пошта: ivanka_fly@ukr.net
<https://orcid.org/0000-0001-9396-8608>*

Розглянуто питання формування іншомовної компетентності майбутніх фахівців засобами ігрових технологій. Охарактеризовано основні ознаки та особливості використання сучасних методів колективного навчання, ефективних для вивчення фахової мови. Проаналізовано доцільність використання ігрових завдань для поглиблення й засвоєння термінологіки музейництва на заняттях зі студентами-поляками високого рівня володіння українською мовою.

Ключові слова: термінологіка музейництва, українська мова як іноземна, колективний метод навчання, високий рівень, вправа, гра.

Постановка проблеми. Сучасний етап розвитку українського суспільства відзначається розширенням культурних, наукових та освітніх зв'язків із країнами світу, тому особливого значення набуває поширення знань про Україну, її історію, традиції та реформи, які нині відбуваються. Закріплення Конституцією України статусу української мови як державної зумовлює зростання її значення в усіх галузях українського суспільства: вона є мовою державних органів влади, мовою радіо й телебачення, преси, художньої літератури, науки й освіти, засобом спілкування людей у виробничій та культурній сферах. Функції української мови актуальні не тільки для носіїв мови, але й для іноземців, які здобувають освіту в нашій державі [5 : 239].

Входження української системи вищої освіти в європейський освітній простір зумовлює інтерес до вивчення мови. Визначальною метою навчання іноземних студентів української мови є формування іншомовної комунікативної компетенції майбутнього фахівця, що дає можливість використовувати мову як засіб професійного та міжособистісного спілкування [7 : 154–155]. У наш час викладачі активно застосовують такі форми викладання, які забезпечують активну участь кожного іноземного студента, стимулюють мовленнєве спілкування, сприяють формуванню інтересу й прагнення вивчати українську мову.

Визначними тенденціями в курсі викладання української мови як іноземної сьогодні називають передусім реалізацію комунікативного підходу. Комунікацію розуміють як процес усного чи писемного спілкування, суть якого полягає в обміні інформацією та в її оцінюванні. Комунікативно-орієнтоване навчання передбачає формування у студентів-іноземців комунікативної компетенції, яку вважають сформованою, якщо майбутній фахівець використовує мову, щоб самостійно отримувати й розширювати свої знання і досвід [2 : 49].

Сучасне суспільство ставить високі вимоги до всіх студентів. До нових потреб суспільства зараховують уміння долати конфлікти, використовувати нові освітні технології та бути готовими до міжкультурного та міжособистісного спілкування та співробітництва. Високі вимоги до спілкування ставлять складні завдання перед методистами в пошуку нових підходів та методів у викладанні української мови в іншомовній аудиторії [10 : 141]. Найбільш результативними є методи викладання мов з використанням ігрових технологій. **Науковці ігрове колективне навчання** визначають як специфічну форму організації пізнавальної діяльності, мета якої – створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність, самостійність [3 : 10].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Науковий дидактичний аспект використання ігрових технологій в іншомовній аудиторії досліджували І. Василяйко [1], Н. Гимер [2], Л. Колодіна [5], Н. Мірзоян [6], Н. Моргунова [7], М. Прадівляний та О. Присяжна [9], Н. П'яст [8], М. Сідун [10], А. Чернова [11] тощо. Незважаючи на широкий спектр наукових праць, необхідність дослідження різноманітних ігрових засобів у курсі вивчення української мови як іноземної потребує подальшого опрацювання. Не вивченими досі залишаються аспекти застосування ігрових колективних методик для засвоєння спеціальної термінології, зокрема термінології музичної справи, що й зумовило **актуальність** нашої роботи.

Метою статті є окреслити та проаналізувати особливості використання ігрових колективних методів навчання у викладанні української мови студентам-полякам високого рівня володіння мовою, продемонструвати можливості застосування ігор на заняттях в іншомовній аудиторії під час вивчення української термінології музичної справи, висвітлити методику їхнього проведення.

Виклад основного матеріалу. Застосування ігрових колективних методів у процесі вивчення української мови як іноземної сприяє створенню комфортних умов навчання, в яких усі студенти активно взаємодіють між собою і викладачем. На заняттях ніхто не повинен залишатися стороннім спостерігачем. Зрозуміло, що хтось буде більш активним або захопитися індивідуальною роботою; хтось більше спостерігатиме, особливо, якщо відчуватиме брак досвіду чи знань. У такому разі викладач, який керує цією роботою і спрямовує її, завжди може надати студентам відповідні мовні знання за традиційними методами. **Ігрові колективні методи** надзвичайно гнучкі, їхнє застосування сприяє розкриттю яскравої особистості кожного студента через спільну пізнавальну комунікативну діяльність, через співпрацю та взаємодопомогу. Такі методи передбачають максимальне заглиблення студентів у мовний процес, стимулюють розумову діяльність, залучають **уяву та фантазію** і, головне, роблять процес навчання цікавим, творчим та неповторним.

Ігрові колективні завдання треба вводити поступово, деякі з них доцільно використовувати тоді, **коли студенти володіють мовою на рівні вільного спілкування**. Під час навчання творчі здібності добре розвиваються через ігрові лінгвістичні вправи. Із задоволенням студенти розгадують і самі роблять спроби скласти кросворди, ребуси, провести вікторини; працюють із **граматичним матеріалом**. **Ігрова робота** завжди має бути на звичайних заняттях: взаємоперевірка словникових диктантів, уміння поставити запитання, виконати завдання за принципом “Хто швидше” тощо. Ця робота підвищує самооцінку іноземних студентів, створює атмосферу успіху та є сходиною для застосування в подальшому складніших методів, а також для пробуд-

ження інтересу й формування мотивації до вивчення української мови. Головне, що позитивні емоції сприяють засвоєнню мови [6 : 46–47].

І. Зозуля та О. Новак [4] зазначають, що оволодіння формами усного іншомовного спілкування можливо тільки за допомогою ігор, причому успішність гри залежить від рівня старанності її підготовки, правильності організації, регулярності застосування цього прийому навчання і, звичайно, від майстерності викладача та його відданості своїй справі.

Вивчення української мови як іноземної **як на початковому етапі, так і на основному** неможливе без гри. Адже саме її використання допоможе іноземним студентам без зусиль та із задоволенням включитися у процес вивчення та засвоєння матеріалу. Навіть слабкий у мовній підготовці студент може стати першим у грі завдяки кмітливості та винахідливості. **Ігри розвивають спостережливість у студентів, самостійність, похваляють заняття, підвищують зацікавленість до вивчення української мови.** Захопившись грою, студенти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші іноземці. У процесі гри формування лексичних, граматичних і мовленнєвих навичок відбувається в захопливій формі. Наприклад, лексичні ігри зосереджують увагу студентів виключно на лексичному матеріалі та мають за мету розширення словникового запасу, ілюстрацію та відпрацьовування вживання термінів музейництва в ситуаціях спілкування, а також активізацію мовленнєвої діяльності студентів-іноземців.

В аудиторії студентів-поляків високого рівня володіння українською мовою цікавими та результативними можуть бути такі колективні ігрові завдання:

1. “Кола на воді”. Викладач називає, для прикладу, термін із фахової мови музейної справи (**експонат**). Студенти записують цю терміноодиницю у стовпчик, на кожну букву якої студенти-поляки мають дібрати якомога більше фахових термінів або лексем, пов’язаних із музейництвом:

Е (екомузей, екскурсант, екскурсовод, експозиція, експонент);

К (картина, картотека, каталог, колекціонер, колекція);

С (самовар, серпентарій, статуетка, стелаж, стенд);

П (пам’ятник, парамузей, підставка, пінакотека, покажчик);

О (обладунок, опудало, оригінал, орнамент, острівець);

Н (намисто, натураліст, нашоломник, ніша, нумізматика);

А (авдіогід, автопортрет, амулет, антикваріат, артефакт);

Т (тезаурус, тераріум, трибуна, тримач, турнікет).

2. “Хто більше”. Це завдання доречно виконувати із залученням дошки. Викладач викликає до дошки двох чи трьох студентів, які отримують однакове завдання, наприклад, написати протягом трьох хвилин якнайбільше термінів, що позначають *профільні види музеїв*:

археологічний музей	архітектурний музей	ботанічний музей	фруктовий музей	екологічний музей
Профільні види музеїв				
зоологічний музей	історичний музей	музей історії релігії	музей історії мистецтва	музичний музей

До речі, студенти в аудиторії можуть не тільки спостерігати за ходом гри, а можуть також паралельно виконувати завдання в конспектах. Далі викладач або ж хтось із студентів-іноземців польської аудиторії під контролем викладача перевіряє роботу на дошці. Необхідно враховувати не лише кількість написаних термінів, а й обов’язково потрібно звертати увагу й на правильність написання. Якщо на дошці зроблено певні помилки, то варто неодмінно на них вказати, пояснити й виправити. Перемагає той, хто правильно написав більше терміноодиниць.





3. “Словникові сходинки”. Студенти отримують картку, на якій записано термін музейної справи. Завданням для іноземців є продовжити ланцюжок терміноодиниць, щоб кожен кінцевий звук попереднього терміна був першим звуком наступного:



Якщо студенти досить швидко справляються з цим завданням, то його доцільно зробити більш складним. Після отримання картки із фаховою назвою студенти так будують ланцюжок із терміноодиниць, щоб кожен кінцевий тоді вже не звук, а склад попереднього терміна був першим складом наступного, наприклад:



4. “Слова-переверти”. Викладач в іншомовній аудиторії пропонує низку термінів із галузі музейної справи й просить прочитати їх. Оскільки склади в термінах перемішані, то студенти-поляки, щоб прочитати ці одиниці, повинні розставити склади у правильному порядку, записати й пояснити лексичне значення новоутворених термінів. До кожного терміна дібрати синонім:

	→	фікатсифаль	→	(фальсифікат (син. підробка) – предмет, який за зовнішнім виглядом ідентичний до оригіналу);
	→	струкреконція	→	(реконструкція (син. відновлення) – комплекс заходів щодо відновлення музейної пам'ятки);
	→	дексін	→	(індекс (син. покажчик) – упорядкований перелік назв або предметів з посиланням на сторінки праці);
	→	лікатдуб	→	(дублікат (син. відтворення) – предмет, створений для заміни оригіналу з метою передати його вигляд, основні характеристики, а також іншу інформацію про нього).

5. “Ми – поети”. Це завдання можна виконувати в парях для змагальності. Для виконання цієї ігрової вправи викладач пропонує фаховий термін мови музейників. Студенти-іноземці спочатку мають пояснити лексичне значення цього терміна, а далі повинні по черзі називати й записувати одну одиницю, яка буде римою до запропонованого їм терміна. Перемагає той, хто останнім дібрав терміноодиницю, яка буде римуватися із запропонованим для завдання терміном:



6. “Знайди сусіда”. Завданням для студентів є прочитати речення й доповнити їх словами, протилежними за значенням:



- ✚ До музейної експозиції університетського музею входить великий і герб. (малий) ⋮
- ✚ У тематичному покажчику зіставлено старі й номери. (нові) ⋮
- ✚ У природничому музеї зберігають сухі й препарати. (мокрі) ⋮
- ✚ У вступному залі екскурсанти через прозорі стінки оглядали вертикальну й вітрину. ((горизонтальну)) ⋮
- ✚ До складу музейних закладів належать державні й музеї (приватні) ⋮

Такі завдання розвивають в іншомовних студентів мислення українською мовою, розширюють й удосконалюють їхній терміний словник, показують багатство лексичного запасу мови, яку студенти-іноземці вивчають, підвищують зацікавленість іноземців-поляків у вивченні спеціальної лексики української мови й термінології музейництва, поглиблюють їхні професійні знання.

Забезпечують уміння студентів застосовувати на практиці знання з граматики саме граматичні вправи. Вони дають змогу активізувати їхню мисленнєву діяльність, яка спрямована на вживання лексико-граматичних конструкцій у природних умовах спілкування, наприклад:

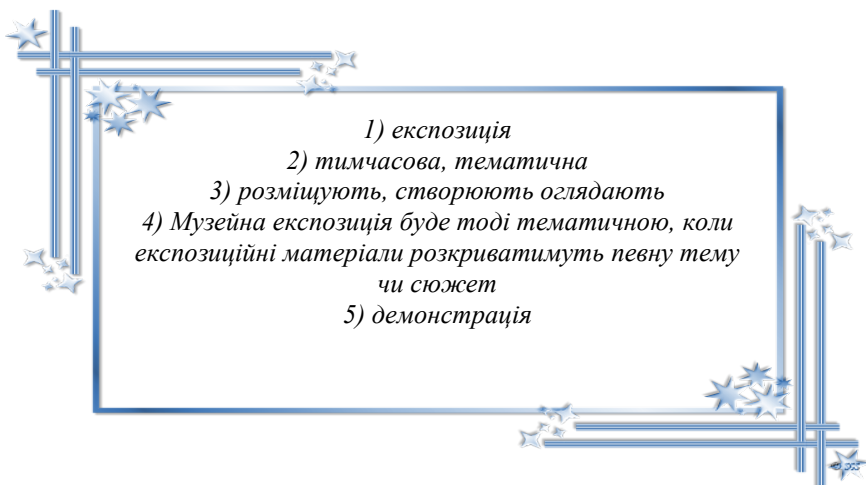
1. “Об’єднай”. Завдання полягає у складанні одного речення, в яке студенти повинні ввести запропоновані терміни у формі множини. Викладач розподіляє студентів на групи по двоє осіб у кожній. Кожна група своєму суперникові називає три терміни музейництва для складання одного речення. На виконання завдання викладач відводить 1 хвилину. Група, яка не встигла виконати завдання, вибуває з гри.

- ◆ **відвідувач ↔ експозиція ↔ екскурсивод** (Екскурсиводи показують відвідувачам музейні експозиції, виставки тощо, супроводжуючи показ розповіддю)
- ◆ **каталог ↔ шифр ↔ музейний предмет** (У каталогах музейних предметів поміщено шифри, коротку характеристику самого предмета, історію його створення й побутування)
- ◆ **збірка ↔ копія ↔ музейний документ** (Збірками копій музейних документів (грамот) юридично оформляли майнові дарування й офіційні угоди)
- ◆ **колекція ↔ музей ↔ виставка** (У музеях Львівщини впродовж тривалого часу проходили виставки рідкісних колекцій книг).

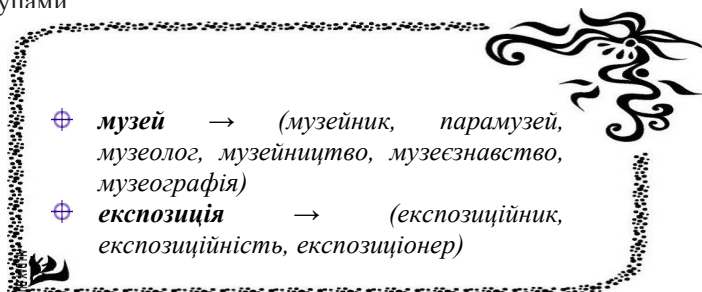
2. “Сенкан”. Методика цієї гри полягає в складанні вислову чи так званого своєрідного вірша з п’яти рядків:

перший рядок	слово, яке позначає тему (іменник, можна за потреби уточнити рід)
другий рядок	опис теми, який складається з двох слів (два прикметники)
третій рядок	визначає дію, пов’язану з темою, він складається з трьох слів (дієслова) (можна вказати, наприклад, особу, час)
четвертий рядок	фраза, яка складається з чотирьох слів, виражає ставлення до теми
п’ятий рядок	слово, близьке за значенням до теми

Прикладом “Сенкану” може бути:



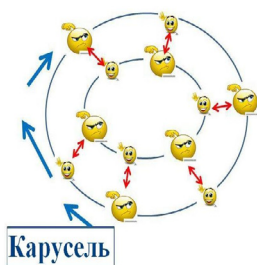
3. “Будівничі”. Викладач пропонує студентам утворити від запропонованих термінів якнайбільше спільнокорених. Завдання можна виконувати парами або малими групами:



Під час вивчення термінології музейництва заняття потрібно планувати так, щоб іноземці могли не лише засвоїти якомога більше термінів, а й уміли застосовувати їх у комунікативних ситуаціях, під час сприймання, відтворення інформації та створення власних висловлювань із дотриманням норм української мови. Тому якраз доречно використовувати в іншомовній аудиторії різноманітні нестандартні мовленнєві ігри, які забезпечують формування вмінь використовувати мовні засоби у процесі спілкування. Вони відштовхуються від конкретної ситуації, в якій здій-

снюють мовленнєву дію. Виконання завдань відповідно до запропонованої ситуації спілкування повністю відповідає меті й змісту сучасної освіти та комунікативному підходу до навчання, яке відбувається через дію (що ближча ігрова діяльність студентів до реальної ситуації, то вища її навчально-пізнавальна ефективність) [8 : 100–101].

Поглибленню комунікативних умінь студентів-поляків високого рівня й активному вживанню терміної лексики музейної справи в різних ситуаціях спілкування сприяє низка технологій колективного навчання, доцільних для використання в іншомовній аудиторії:



1. “Карусель”. Цю технологію застосовують для обговорення будь-якої важливої проблеми з діаметрально протилежних позицій, збирання інформації з якої-небудь теми, інтенсивної перевірки обсягу й глибини наявних знань (напряму, термінів), розвитку вмінь аргументувати власну позицію. Цей варіант кооперативного навчання найбільш ефективний для одночасного включення всіх учасників в активну роботу для обговорення дискусійних питань, наприклад, для розгляду можна запропонувати тему *“Відсутність фінансування з державного бюджету – найбільша загроза для музеїв України”*.

2. “Коло ідей”. Метою “Кола ідей” є вирішення суперечливих питань, створення списку ідей та залучення всіх іноземних студентів до обговорення цього питання. Наприклад, можна запропонувати студентам укласти свою програму щодо створення у Львові інтерактивного музею з мультимедійним обладнанням. Іноземці працюють у групах. Кожна група створює свою програму, але перша група – з позиції українських відвідувачів музею, друга група – з позиції іноземців, третя – з позиції музейних працівників, четверта – з позиції президента. Після того, як студенти вичерпали час на обговорення, кожна група представляє той аспект проблеми, який обговорювала. Під час обговорення на дошці потрібно скласти перелік запропонованих ідей. При застосуванні цієї технології кожен студент буде залучений до обговорення проблеми, що сприятиме розвитку мислення, мовлення, вміння доводити свою думку.



3. “Куб”. Ця колективна гра дасть можливість ґрунтовно розглянути певне питання за допомогою використання таких завдань:

1. Назвіть, перелічіть.
2. Порівняйте.
3. Поясніть.
4. Охарактеризуйте.
5. Наведіть власні приклади.
6. Дайте оцінку.

Куб у довільному порядку передають студентам, бажано починати з грані “назвіть,



перелічить”. Викладач конкретизує завдання, наприклад: *назвіть* типи музейних виставок; *порівняйте* музейну виставку з позамузейною виставкою; *поясніть*, що таке *плакатна виставка* тощо. А далі цю функцію виконують студенти: завдання конкретизує той, хто передає куб.

4. “Прес”. Ця технологія допомагає студентам навчитися аргументовано й у чіткій формі висловлювати свою думку з дискусійного питання. Здебільшого метод “Прес” складається з таких етапів-висловлювань студентів:

1. “Я вважаю, що ...” (позиція).
2. “Тому що ...” (обґрунтування).
3. “Наприклад ...” (приклад, наведення фактів та аргументів).

4. “Отже, я вважаю ...” (висновки).

Для дискусії іноземним студентам варто пропонувати різноманітні твердження, наприклад: *“Статистика свідчить, що в Європі на ринку праці музейна професія є найбільш затребуваною”* або *“Єдиним недоліком роботи українських музеїв є відсутність англomовного екскурсовода”*. Після того, як студенти отримали тему для обговорення, вони мають висловити свої міркування щодо цього твердження, підтвердивши або спростувавши цю думку за допомогою конкретних прикладів та фактів. Це стане перш за все свідченням того, що студент-іноземець вміє мислити, аналізувати й висловлювати свої погляди, обґрунтовуючи власні позиції українською мовою за допомогою низки аргументів чи контраргументів.



5. “Відгадай”. Викладач пропонує іноземцям відгадати терміни, що стосуються певної теми. Роботу можна проводити як у парах, так і в групах. Студент-іноземець повинен скласти не менше, ніж п’ять “закритих” запитань, щоб з’ясувати суть терміна за допомогою відповіді “Так” – “Ні”. Наприклад, до теми “Посади та спеціалізації фахівців у галузі музейництва” (термін *експозиційник*) можна поставити орієнтовно такі запитання: 1. Це керівна посада? 2. Це працівник одного з підрозділів музею? 3. Це фахівець з ек-

позиційної роботи музею? 4. Це особа, яка поповнює фонди новими музейними предметами? 5. Це працівник, який контролює правильну експлуатацію експозиції? Цей метод дає змогу розвивати логічне мислення, **формулювати запитання**, поповнювати терміний словник іншомовних студентів.

6. “Акваріум”. Викладач пропонує тему для дискусії, наприклад: *“Доцільність роботи в музеї гіда-екскурсовода”*. Одна група іншомовних студентів підтверджує потребу в екскурсоводі й вказує на важливість його



роботи, інша – спростує ці міркування. При тому кожна з груп свої погляди чітко аргументує конкретними прикладами й фактами. Цей метод гри є ефективним для розвитку навичок спілкування в малих групах й удосконалення вміння дискутувати та аргументувати свою думку мовою, яку іноземні студенти вивчають.

Варто наголосити на тому, що вказані завдання потрібно пропонувати лише тим студентам-полякам, які вже досягли високого рівня володіння українською мовою і спрямовують свою подальшу діяльність у сферу туризму або музейної справи.

Отже, ігровим колективним методам навчання належить неабияка роль у процесі ефективного навчання української мови в іншомовній аудиторії. Ці технології засновані на тісній взаємодії викладача та студентів-іноземців, їхній плідній співпраці, активній творчій діяльності, колективному співробітництву, участі в командній роботі, вирішенні проблемних завдань та дискусійних питань разом. Вони сприяють стійкому засвоєнню мовного матеріалу в умовах, максимально наближених до природних, створюють навчально-мовні ситуації, у яких враховують уже сформовані мовні навички. У той же час, маючи за мету отримати певну мовну користь і досягти бажаного навчального результату, ігрові колективні завдання необхідно ретельно добирати, планувати, готувати та керувати ними. Водночас варто зауважити, що неможливо побудувати весь процес навчання української мови як іноземної виключно на ігрових технологіях. Це лише один із багатьох варіантів навчання, які допомагають досягнути мети і приносять результат у поєднанні з іншими методами й прийомами.

Список використаної літератури

1. *Василяйко І.* Використання інтерактивних технологій під час вивчення української мови як іноземної (на матеріалі термінології кіномистецтва) / І. Василяйко // Теорія і практика викладання української мови як іноземної. – Львів, 2013. – Вип. 8. – С. 144–149.
2. *Гимер Н.* Методи та способи організації навчального курсу української мови як іноземної у вищому юридичному навчальному закладі / Н. Гимер // Теорія і практика викладання української мови як іноземної. – Львів, 2012. – Вип. 7. – С. 49–55.
3. *Дичківська І. М.* Інноваційні педагогічні технології / І. М. Дичківська. – Київ : Академвидав, 2004. – 352 с.
4. *Зозуля І. Є.* Наочність та рольові ігри як основні прийоми викладання української мови як іноземної (у студентів технічного університету) / І. Є. Зозуля, О. М. Новак // Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету ім. М. Коцюбинського. Серія : Педагогіка і психологія. – 2014. – Вип. 41. – С. 28–32.
5. *Колодіна Л.* Новітні технології викладання української мови як іноземної (на прикладі досвіду ПВНЗ “Європейський університет”, м. Київ) / Л. Колодіна // Теорія і практика викладання української мови як іноземної. – Львів, 2011. – Вип. 6. – С. 239–243.
6. *Мірзоян Н.* Поєднання інтерактивних методів і сучасних інформаційних технологій при комунікативному підході до вивчення української мови як іноземної / Н. Мірзоян // Теорія і практика викладання української мови як іноземної. – Львів, 2014. – Вип. 10. – С. 44–51.
7. *Моргунова Н. С.* Використання ігрових методик у викладанні української мови як іноземної студентам технічних ВНЗ / Н. С. Моргунова // Наукові записки Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова. Серія : Педагогічні науки та історичні науки. – 2014. – Вип. 121. – С. 154–162.
8. *П’яст Н. Й.* Використання інтерактивних методів на заняттях з української мови (за професійним спрямуванням) / Н. Й. П’яст // Вісник Вінницького політехнічного інституту. – 2010. – № 1. – С. 98–102.

9. *Прадівляний М.* Інтерактивні методи вивчення української мови як іноземної / М. Прадівляний, О. Присяжна // Матеріали III міжнародної науково-методичної конференції “Актуальні питання організації навчання іноземних студентів в Україні”. – Тернопіль, 18–20 травня, 2016 року. – С. 172–175.

10. *Сідун М.* Використання інтерактивних методів у процесі формування іншомовної мовленнєвої компетенції студентів вищих навчальних педагогічних закладів / М. Сідун // Вісник Чернігівського національного педагогічного університету ім. Т. Г. Шевченка. – 2014. – № 117. – С. 141–143.

11. *Чернова А. В.* Інноваційні підходи у викладанні української мови як іноземної / А. В. Чернова // Ученые записки Таврического национального университета им. В. И. Вернадского. Серия : Филология. Социальные коммуникации. – 2012. – Т. 25 (64). – № 1. – Ч. 2. – С. 318–322.

References

1. *Vasyliako I.* Vykorystannia interaktyvnykh tekhnolohii pid chas vyvchennia ukrainskoi movy yak inozemnoi (na materialii terminolohii kinomystetstva) / I. Vasyliako // Teoriia i praktyka vykladannia ukrainskoi movy yak inozemnoi. – Lviv, 2013. – Vyp. 8. – S. 144–149.

2. *Hymer N.* Metody ta sposoby orhanizatsii navchalnoho kursu ukrainskoi movy yak inozemnoi u vyshchomu yurydychnomu navchalnomu zakladi / N. Hymer // Teoriia i praktyka vykladannia ukrainskoi movy yak inozemnoi. – Lviv, 2012. – Vyp. 7. – S. 49–55.

3. *Dychkivska I. M.* Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii / I. M. Dychkivska. – Kyiv : Akademvydav, 2004. – 352 s.

4. *Zozulia I. Ye.* Naohnist ta rolovi ihry yak osnovni pryimy vykladannia ukrainskoi movy yak inozemnoi (u studentiv tekhnichnoho universytetu) / I. Ye. Zozulia, O. M. Novak // Naukovi zapysky Vinnytskoho derzhavnogo pedahohichnoho universytetu im. M. Kotsiubynskoho. Seriiia : Pedahohika i psykholohiia. – 2014. – Vyp. 41. – S. 28–32.

5. *Kolodina L.* Novitni tekhnolohii vykladannia ukrainskoi movy yak inozemnoi (na prykladi dosvidu PVNZ “Ievropeyskyi universytet”, m. Kyiv) / L. Kolodina // Teoriia i praktyka vykladannia ukrainskoi movy yak inozemnoi. – Lviv, 2011. – Vyp. 6. – S. 239–243.

6. *Mirzoian N.* Poiednannia interaktyvnykh metodiv i suchasnykh informatyiniykh tekhnolohii pry komunikatynomu pidkhodi do vyvchennia ukrainskoi movy yak inozemnoi / N. Mirzoian // Teoriia i praktyka vykladannia ukrainskoi movy yak inozemnoi. – Lviv, 2014. – Vyp. 10. – S. 44–51.

7. *Morhunova N. S.* Vykorystannia ihrovykh metodyk u vykladanni ukrainskoi movy yak inozemnoi studentam tekhnichnykh VNZ / N. S. Morhunova // Naukovi zapysky Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu im. M. P. Drahomanova. Seriiia : Pedahohichni nauky ta istorychni nauky. – 2014. – Vyp. 121. – S. 154–162.

8. *Piast N. Y.* Vykorystannia interaktyvnykh metodiv na zaniattiakh z ukrainskoi movy (za profesiinym spriamuvanniam) / N. Y. Piast // Visnyk Vinnytskoho politekhnichnoho instytutu. – 2010. – № 1. – S. 98–102.

9. *Pradivliannyi M.* Interaktyvni metody vyvchennia ukrainskoi movy yak inozemnoi / M. Pradivliannyi, O. Prysiazhna // Materialy III mizhnarodnoi nauково-metodychnoi konferentsii “Aktualni pytannia orhanizatsii navchannia inozemnykh studentiv v Ukraini”. – Ternopil, 18–20 travnia, 2016 roku. – S. 172–175.

10. *Sidun M.* Vykorystannia interaktyvnykh metodiv u protsesi formuvannia inshomovnoi movlennievoi kompetensii studentiv vyshchyykh navchalnykh pedahohichnykh zakladiv / M. Sidun // Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu im. T. H. Shevchenka. – 2014. – № 117. – S. 141–143.

11. *Chernova A. V.* Innovatsiini pidkhody u vykladanni ukrainskoi movy yak inozemnoi / A. V. Chernova // Uchenye zapysky Tavrycheskoho natsyonalnoho unyversyteta

ym. V. Y. Vernadskoho. Seryia : Fylolohyia. Sotsyalnye kommunykatsyy. – 2012. – T. 25 (64). – № 1. – Ch. 2. – S. 318–322.

*Стаття надійшла до редакції 19.03.2021
доопрацьована 26.03.2021
прийнята до друку 05.04.2021*

IMPLEMENTATION OF COLLECTIVE TRAINING TO IMPROVE THE SPEECH COMPETENCE OF HIGH-LEVEL POLISH STUDENTS BY MEANS OF THE PROFESSIONAL LANGUAGE OF MUSEUMMEN

Ivanna Fetsko

*Ivan Franko National University of Lviv
Department of Applied Linguistic
1 Universitetska Str., room 233, 79001, Lviv, Ukraine
phone: 032 239 43 55
e-mail: ivanka_fly@ukr.net
<https://orcid.org/0000-0001-9396-8608>*

The application of collective teaching methods leads to the development of language and conversational competence and directs to the creating a stable motivation to learn the Ukrainian language in a foreign language audience.

The article considers the possibilities of using a collective method as a means of activating language and speech activity in the process of teaching Ukrainian to high-competence Polish students. It was analyzed the current state of the problem, and characterized modern collective game-like teaching technologies, which play a significant role in the process of effective learning of Ukrainian as a foreign language by means of professional language, and help to achieve the level of free foreign language communication in professional process. The purpose of the tasks and their impact on the development of the student's personality and increase his level of knowledge were highlighted in the manuscript. The most effective for foreign (Polish) student audience training exercises for collective performance were analyzed, and features and the benefit of their application in the educational process were indicated. The expediency of using of collective game-like tasks for deepening and mastering the terminology of museology in classes with foreigners was analyzed. The examples of non-standard games aimed the developing students' skills in analyzing and solving everyday situations were offered. The application of collective game-like teaching methods increases the efficiency of students' learning, enriches the change of the educational process, enhances the motivation to learn the Ukrainian language, makes impossible the domination of participants in the educational process, creates conditions for closer cooperation between teachers and foreign language authorization.

Key words: terminology of museology, Ukrainian language as a foreign language, collective method of teaching, high competence, exercise, game.