

# ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

УДК 378.147.227

DOI: 10.31652/2412-1142-2022-66-72-82

**Балакірєва Ганна Юрїївна**

асистент кафедри німецької філології факультету іноземних мов  
Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського,

м. Вінниця, Україна

ORCID ID 0000-0002-0864-7883

*AnnaBalakirjewa@ukr.net*

## КОМІКСИ ЯК НАВЧАЛЬНИЙ ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ЗАКРІПЛЕННЯ ЗНАТЬ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

**Анотація.** Мета дослідження полягала у пошуку успішних форматів впровадження коміксів для покращення навичок письма під час закріплення пройденого матеріалу на заняттях іноземної мови. Для досягнення мети дослідження були визначені такі завдання: дати визначення поняттю «комікс» та розглянути його основні характеристики; розробити навчально-методичні матеріали та провести емпіричне дослідження, використавши комікси на заняттях іноземної (німецької) мови серед студентів факультету іноземних мов; дати характеристику обраним форматам впровадження коміксів на основі результатів анонімного опитування учасників експерименту.

Аналіз літератури дозволив визначити базове поняття коміксу, його складові елементи, жанри та основні типи. Водночас, розглянуто переваги застосування коміксів на заняттях іноземної мови, серед яких основними є підвищення мотивації студентів, досягнення цілей заняття, розвиток уяви та творчих здібностей.

Дослідження тривало впродовж дев'яти місяців дистанційного навчання. Для закріплення пройденого матеріалу учасникам навчального процесу було запропоновано створення діалогів на основі отриманих коміксів. Водночас, поставлені завдання постійно варіювались, враховуючи наступні фактори: можливість вибору коміксу, наявність мовленнєвих патернів та прикладів, робота в парах, обмеження в часі, наявність і вид зворотного зв'язку.

Результати емпіричного дослідження підтвердили твердження іноземних науковців щодо доцільності впровадження коміксів на заняттях іноземних мов як інструменту для покращення навичок письма, розвитку креативності та уяви. Розглянутий в статті вид діяльності варто застосовувати не лише як проектну роботу наприкінці заняття, а й для домашнього опрацювання.

Також в статті окреслено перспективи подальших досліджень та подано застосунки, які дозволять викладачеві самостійно створити історію в ілюстраціях для подальшого використання на заняттях.

**Ключові слова:** комікс; метод; професійна підготовка; заклад вищої освіти; іноземні мови; викладання письма

### 1. ВСТУП

**Постановка проблеми.** Різні думки, емоції, персонажі та події в коміксах підвищують креативність студентів. Розвивається вміння стежити за продовженням подій оповідання, критичне мислення. Письмові вправи, починаючи з написання коротких діалогів на рівні A1, створюють основу для написання більших текстів на наступних рівнях.

Успішне впровадження коміксів у навчальний процес для покращення письмових навичок вимагає врахування багатьох факторів, таких як пошук чи можливість самостійного створення відповідних матеріалів, форма роботи (індивідуальна, групова чи робота в парах), презентація та оцінювання результатів діяльності.

**Мета статті** полягає в аналізі можливостей впровадження коміксів на заняттях іноземних мов для закріплення пройденого матеріалу та покращення навичок письма.

## 2. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Термін «комікс» вперше зустрічається у 1796 році в журналі «The Comick Magazine», який публікував гумористичні тексти, а також малюнки загальноновизнаного ілюстратора Вільяма Хогарта [1, с. 3]. Масовим явищем ХІХ ст. стали так звані «комічні аркуші» або смішні історії, які друкувалися на окремих аркушах.

Автори пропонують різні трактування даного терміну. Деякі вчені припускають, що всі форми нарративних зображень кваліфікуються як комікси [2, с. 40].

У Великому тлумачному словнику сучасної української мови подано наступне визначення коміксу: «Комікси – графічно-оповідний жанр, серія малюнків з короткими текстами, що утворює цільну розповідь» [3, с. 559].

С. Ріфкінд і С. Брендон виділяють чотири основні типи коміксів [4, с. 4]:

– Стрип (з англ. — смужка, стрічка). Цей тип коміксу є традиційним варіантом, який складається з кількох довгих панелей. Він містить горизонтальні ряди, які дозволяють глядачам або читачам дотримуватися хронологічного та послідовного порядку розповіді.

– Цифрові або веб-комікси. Даний вид коміксів представлений у цифровому вигляді, його також можна роздрукувати.

– Графічний роман. Це повна історія, представлена у вигляді книги з графічними елементами. Водночас А. Ланге в своєму дослідженні ототожнює поняття «комікс» та «графічний роман», оперуючи цими поняттями як синонімами [2, с. 41].

– Журнал коміксів. Це тип коміксів, що складається з кількох сторінок та публікується на регулярній основі.

Професори називають наступні поширені жанри коміксів: комікси про супергероїв, комікси про дорослішання, історичні комікси, графічні біографії, комікси жахів та науково-фантастичні комікси. [4, с. 7].

Г. Аммерер додатково виділяє чотири види історичних коміксів [5, с. 22]:

– історична пародія. Ці комікси висвітлюють певну історичну подію, але їхні герої діють відповідно до моделей думок і дій сьогодення. Історичний сценарій часто служить лише для іронізації сюжету;

– пригодницька розповідь (фантазія) на основі історичних подій. У цих коміксах захоплююча сюжетна лінія, яка, як і герої, вигадана, вбудовується в історичний сценарій;

– комікс на основі реальних історичних подій;

– комікс-автобіографія. Такі комікси переповідають життя людини чи важливий період її життя, щоб водночас проілюструвати певні історичні події чи епохи.

Крім того, в науковій літературі виділяють новий вид коміксів – навчальний [6, с. 379]. Маючи елементи пізнавального та розважального характеру, вони активно використовуються в навчальному процесі.

Комікси мають чотири елементи, такі як панелі, кадри, застигли моменти на фотографії та виноски з текстом [4, 7]. Значення написаного передається за допомогою візуалізації текстів та символів. У цьому сенсі є незліченна кількість можливостей та інструментів: великі та жирні літери означають, що хтось говорить вголос; слова з великої літери символізують крик; ноти натякають, що персонаж співає тощо [1, 8]. Мета міміки – ще одного важливого елементу коміксу – викликати емоції у читача. На основі «Еволюції емоцій» Дарвіна, існує шість універсальних виразів обличчя, які транслуються через ілюстрації: гнів, огида, страх, радість, смуток і здивування [9, с. 18].

Аналіз літератури дозволив виділити наступні переваги застосування коміксів на заняттях іноземної мови [1,6,8,10]:

– підвищення мотивації серед студентів;

– сприяння розвитку міжкультурних компетенцій;

- розвиток уяви та творчих здібностей;
- розвиток текстової та критичної медіакомпетентності;
- досягнення цілей вивчення мови;
- менша кількість слів для читання робить процес вивчення мови менш стресовим, що може допомогти людям із труднощами у навчанні;
- комікси дозволяють учням легше стежити за сюжетом і персонажами. Це може допомогти студентам, яким важко запам'ятати сказане.

### 3. МЕТОДИКА ТА РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Мета дослідження полягала у пошуку успішних форматів впровадження коміксів для покращення письмових навичок під час закріплення пройденого матеріалу на заняттях іноземної мови. Дослідження тривало впродовж дев'яти місяців та складалося з шести послідовних етапів.

1. **Пошук та підготовка навчально-методичних матеріалів для занять німецької мови.** Авторські ілюстрації та комікси без наявного тексту було завантажено з мережі Інтернет та представлено на заняттях із вказуванням імен художників. Деякі комікси було створено самостійно викладачем на платформі Storyboard That. Приклад такого коміксу представлено на рис. 1.

С. Ялчин пропонує для цієї цілі також онлайн-сервіси Storybird та Pixton [11, с. 29].

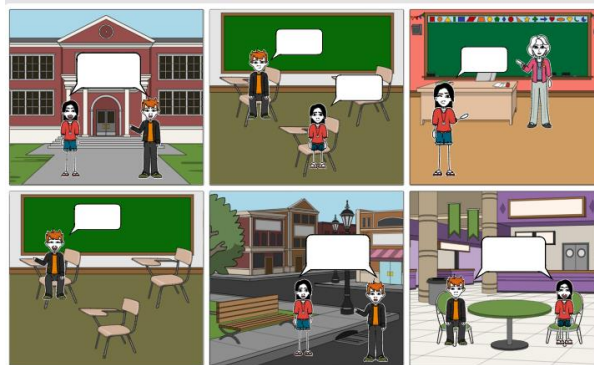


Рис. 1. Приклад створеного коміксу на платформі Storyboard That

2. **Пошук учасників емпіричного дослідження.** Участь в експерименті взяли 12 студентів другого курсу факультету іноземних мов Вінницького державного педагогічного університету ім. М. Коцюбинського спеціальності «Середня освіта. Німецька та англійська мови», а також 16 студентів другого курсу спеціальності «Середня освіта. Англійська та німецька мови». Таким чином, було обрано групи з різним рівнем володіння німецької мови (на момент проведення експерименту рівень B1 та A1.2 відповідно). Вік учасників експерименту коливався в межах 17-19 років.

3. **Впровадження коміксів на заняттях зі студентами обраних груп.** Упродовж третього та четвертого навчальних семестрів учасникам експерименту було запропоновано для закріплення пройденого матеріалу створення діалогів на основі отриманих коміксів. Водночас поставлені завдання постійно варіювались, враховуючи наступні фактори:

Таблиця 1

#### Фактори, які враховувались під час постановки завдань

Вибір коміксу	
Студенти отримують на вибір кілька коміксів і створюють текст до одного з них	Студенти отримують лише одну ілюстрацію
Наявність мовленнєвих патернів та прикладів	
Студенти мають приклад, а також початок/закінчення коміксу та обов'язково використовують лексичні та граматичні конструкції, які вивчались впродовж теми	Студенти використовують нові лексичні та граматичні конструкції, але жодних інших обмежень чи вказівок вони не мають
Робота в парах	
Можливість обрати самостійно партнера	Партнера для роботи визначає викладач

Обмеження в часі		
Студенти отримують завдання на домашнє опрацювання і мають кілька днів на його виконання		Студенти виконують завдання впродовж заняття і мають чіткий дедлайн (15-20 хв.)
Зворотній зв'язок		
Студенти називають кращий, на їх думку, комікс та пояснюють свій вибір	Студенти обирають кращий, на їх думку, комікс анонімно з можливістю не коментувати свій вибір	Студенти ознайомлюються з іншими роботами, але не дають жодного фідбеку

Заняття проводились дистанційно за допомогою програми для організації відеоконференцій Zoom, що дало можливість студентам опрацювати отримані завдання в окремих сесійних кімнатах.

Виконання завдання відбувалось поетапно:

1. Ознайомлення з умовами виконання завдання.
2. Етап планування та обговорення ідей спільно в парах.
3. Написання нотаток, ключових слів та виразів.
4. Написання тексту до коміксу на основі отриманих на третьому етапі списку ключових фраз.
5. Етап редагування та перевірки тексту на помилки.
6. Створення фінального варіанту тексту.
7. Презентація результатів (публікація на онлайн-дошці).
8. Ознайомлення з результатами роботи інших студентів.
9. Зворотній зв'язок (залежно від завдання може бути відсутнім).
10. Саморефлексія.

4. **Проведення опитування.** Наприкінці четвертого навчального семестру студентам було запропоноване анонімне анкетування, створене за допомогою ресурсу Google forms. Учасники експерименту мали можливість провести рефлексію навчального процесу та обрати для себе кращий формат виконання завдань з написання тексту до коміксів.

Всі питання поділялись за наступними розділами:

- активність та залучення у процес;
- креативність;
- постановка завдання та оцінка окремих факторів (див. табл. 1);
- труднощі, побажання та додаткові коментарі.

Розділи 1-3 містили обов'язкові питання закритого типу:

- відповідь на які могла бути «так», «швидше так», «швидше ні» та «ні»;
- з вибором одного твердження, яке краще описує думку про навчальний процес.

В розділі 4 «Труднощі, побажання та коментарі» студенти мали можливість описати власний досвід виконання даного завдання, а також запропонувати нові ідеї для вдосконалення навчального процесу.

#### 5. Етап обробки даних.

5.1. Розділ «Активність та залучення у процес». За даними рис. 2, 82,1 % респондентів відповіли «так» на запитання, чи активно вони пропонували свої власні ідеї для написання тексту до коміксів, ще 17,9 % обрали відповідь «швидше так». Дещо відрізняється реакція на твердження «Активно обговорюю та коментую ідеї інших студентів». Лише 64,3 % учасників експерименту обрали відповідь «так», 28,6 % – «швидше так». Ще 7,1 % рівень залучення в обговорення інших ідей оцінили нижче, обравши відповідь «швидше ні».

5.2. Розділ «Креативність». 68 % студентів описують себе як креативних особистостей, тому подібні завдання завжди виконують охоче. Ще 32 % вважають, що їх успіх у подібних завданнях залежить від різноманітних факторів, наприклад, від теми, постановки завдання чи загального настрою.

Цікавими є результати опитування, чи допомагають подібні завдання розвивати креатив та проявити себе. 89,3 % студентів обрали відповідь «так», ще 10,7 % – «швидше так». Відповіді «швидше ні» та «ні» студентами не розглядались.

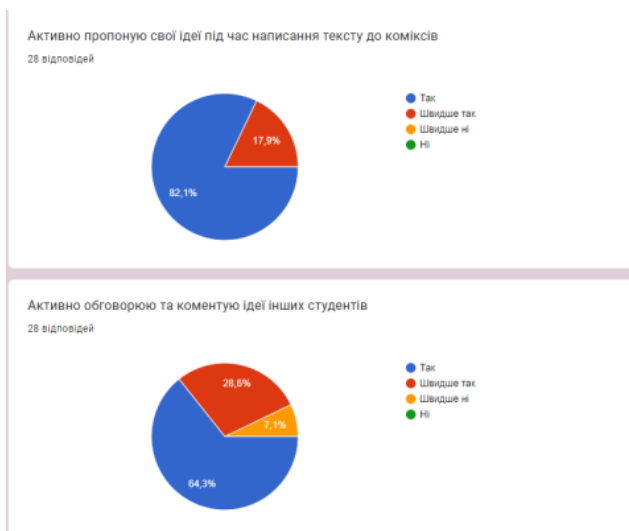


Рис. 2. Відповіді на запитання розділу «Активність та залучення у процес»

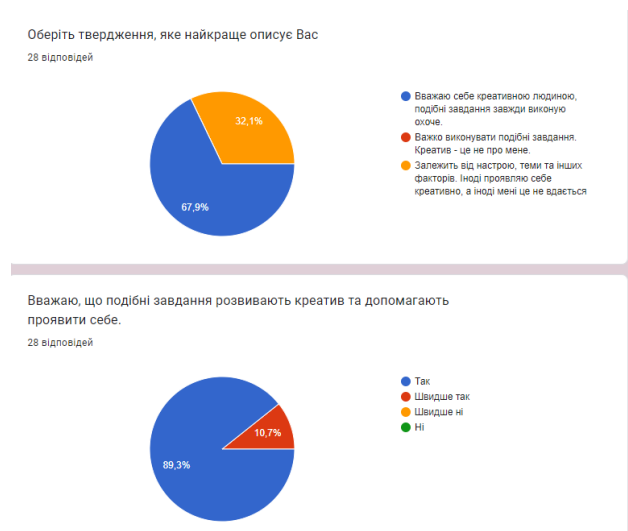


Рис. 3. Відповіді на запитання розділу «Креативність»

5.3. Розділ «Постановка завдання та оцінка окремих факторів». Питання даної частини опитування було поділено на підрозділи.

5.3.1. «Вибір коміксу». Рис. 4 демонструє, що 92,9 % студентів хотіли б отримувати на вибір кілька коміксів, ще для 7,1 % вибір ілюстрацій робить завдання важчим. Також бачимо з наступного питання, що ідея самостійного пошуку коміксу в мережі Інтернет приваблює далеко не всіх учасників опитування. 57,1 % обрали відповідь «швидше ні», ще 17,9 % - «ні». Частка студентів, які хотіли б отримати такий досвід, складає лише 25 %.

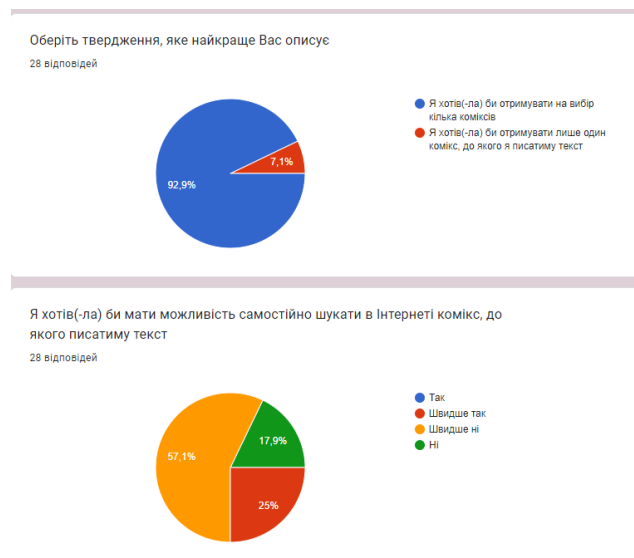


Рис. 4. Відповіді на запитання підрозділу «Вибір коміксу»

5.3.2. «Наявність мовленнєвих патернів та прикладів». За даними рис. 5, 85,7 % студентів хотіли б мати деякі приклади, план чи вирази для написання свого діалогу, ще 14,3 % обрали протилежну думку.

Із запропонованим твердженням «Я краще запам'ятовую нові граматичні/лексичні конструкції, коли застосовую їх в тексті до коміксу» погодились усі учасники опитування, обравши варіанти «так» або «швидше так» (60,7 % та 39,3 % відповідно).

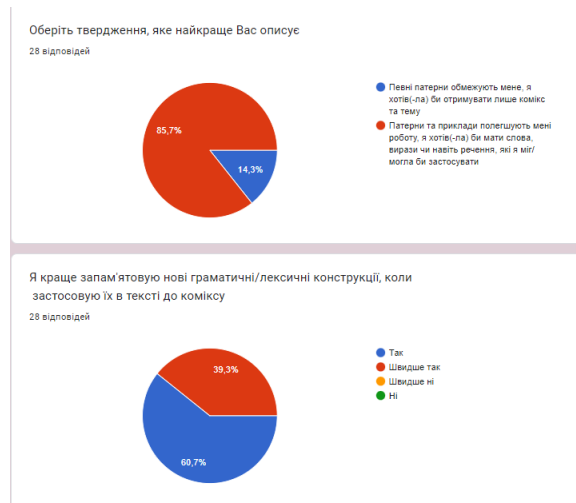


Рис. 5. Відповіді на запитання підрозділу «Наявність мовленнєвих патернів та прикладів»

5.3.3. «Робота в парах». Впродовж третього та четвертого навчального семестру студенти всіх груп виконували завдання з написання тексту до коміксу лише в парах, проте їх партнери постійно змінювались. Результати опитування показали досить високий відсоток (92,9 %) учасників дослідження, яким була до вподоби така форма роботи. На твердження «Мені хотілось би виконувати періодично такі завдання самостійно, а іноді – з партнером. Я за різноманіття!» 75 % респондентів відповіли ствердно (60,7 % – «так», 14,3 % – «швидше так»). 25 % студентів другого курсу не розглядають можливість працювати над подібним завданням самостійно. Останнім завданням даного підрозділу було обрати твердження, яке найкраще описує думку учасників опитування. Як видно з рис. 6, 57,1 % хотіли б самостійно обирати партнера для роботи, що на 14,2 % вище від студентів з протилежною думкою.

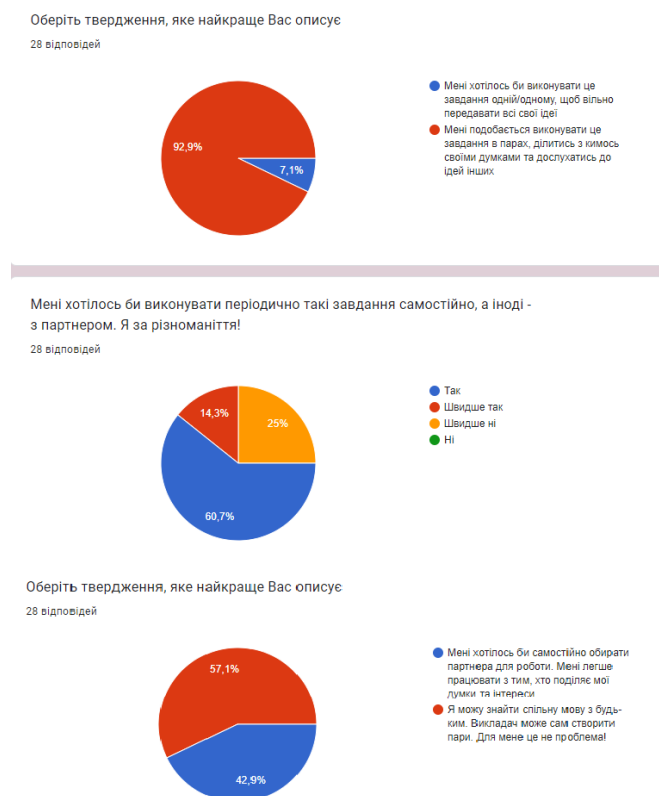


Рис. 6. Відповіді на запитання підрозділу «Робота в парах»

5.3.4. «Обмеження в часі». 89,3 % учасників експерименту стверджують, що обмеження в часі не є проблемою для них і вони можуть виконувати подібні завдання на заняттях. Проте 10,7 % обрали відповідь «Обмеження в часі демотивує мене. Хотів(-ла) би отримувати такі завдання на опрацювання вдома, коли я матиму більше часу для обмірковування».

Оберіть твердження, яке найкраще Вас описує  
28 відповідей

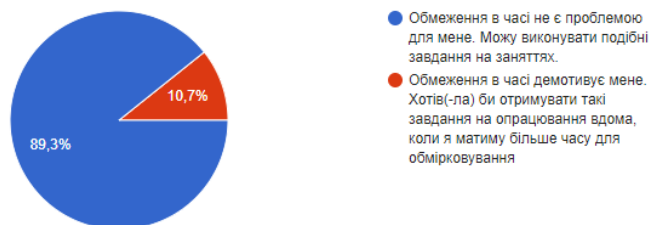


Рис. 7. Відповіді на запитання підрозділу «Обмеження в часі»

5.3.5. «Зворотній зв'язок». Впродовж третього та четвертого навчального семестру всі групи працювали дистанційно, тому презентація результатів відбувалась за допомогою онлайн-дошки «Padlet». Цей мультимедійний ресурс дозволяє всім учасникам навчального процесу публікувати зображення та текстову інформацію. Крім того, користувачі мають можливість реагувати на дописи інших учасників, залишати анонімні чи авторські коментарі. Таким чином, даний застосунок дозволяє проводити зворотній зв'язок у всіх форматах, обраних на третьому етапі дослідження, а саме:

- студенти називають кращий, на їх думку, комікс та пояснюють свій вибір;
- студенти обирають кращий, на їх думку, комікс анонімно з можливістю не коментувати свій вибір;
- студенти ознайомлюються з іншими роботами, але не дають жодного фідбеку.

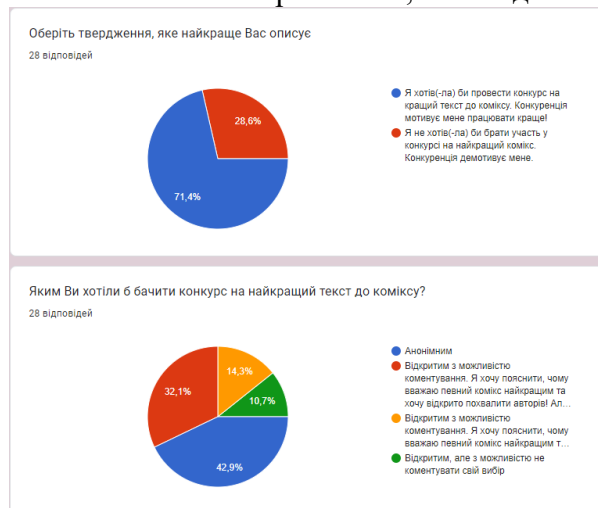


Рис. 8. Відповіді на запитання підрозділу «Зворотній зв'язок»

За результатами дослідження, 71,4 % студентам подобається ідея проведення конкурсу на кращий текст до коміксу, проте 28,6 % не хотіли би бути залученими у цей етап заняття. Досить різняться відповіді студентів на наступне питання анонімного анкетування: «Яким Ви хотіли би бачити конкурс на найкращий текст до коміксу?». 42,9 % опитаних обрали варіант «анонімно», 57,9 % надають перевагу відкритому голосуванню, проте 10,7 % не хотіли б взагалі коментувати свій вибір. 32,1 % студентів мають бажання похвалити



авторів коміксів, проте вказувати на їх помилки чи недоліки вони вважають недоречним. Натомість 14,3 % обрали відповідь «Відкритим з можливістю коментування. Я хочу пояснити, чому вважаю певний комікс найкращим та хочу відкрито похвалити авторів! Також я готовий(а) озвучити, які недоліки я бачу в інших коміксах. Критика - можливість вдосконалення. Ми повинні вміти приймати як позитивні, так і негативні коментарі!».

#### 5.4. Розділ «Труднощі, побажання та додаткові коментарі».

На останньому етапі анкетування учасники могли поділитись власним досвідом та назвати перешкоди, які спіткали їх впродовж виконання цього завдання. Основними можна назвати наступні проблеми:

- іноді важко зрозуміти емоції героїв коміксів;
- було важко придумати щось дійсно креативне;
- потрібно постійно звертати увагу на граматичну конструкцію речення.

Проте також варто зазначити, що переважна більшість студентів не змогла назвати суттєвих труднощів.

Частина «Побажання» складалась з наступних запитань: «Чи хотіли б Ви спробувати в майбутньому не лише написати текст до наявного коміксу, а й самостійно створити його за допомогою застосунку в Інтернеті?» та «Чи хотіли б Ви спробувати в майбутньому не лише написати текст до наявного коміксу, а й самостійно намалювати його?».

Результати дослідження показують, що 50 % студентів відповіли на перше запитання «так», 32,1 % - «швидше так». Свою позитивну відповідь студенти аргументували тим, що це цікаво, розвиває уяву та дає можливість проявити себе. Ще 17,9 % обрали варіант «швидше ні» тому, що засвоєння нових комп'ютерних технологій не завжди є легким та цікавим, а також це забирає багато часу та зусиль.

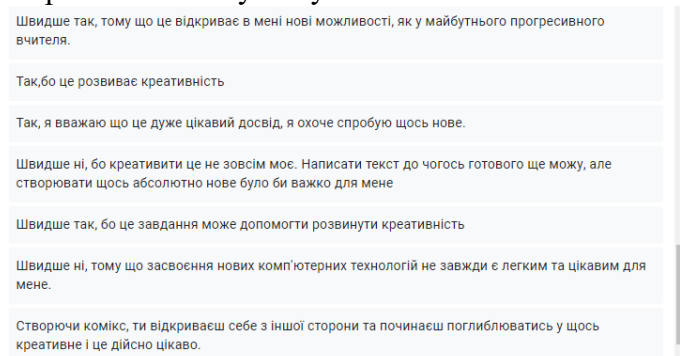


Рис. 9. Відповіді на запитання підрозділу «Побажання»

Кількість позитивних відповідей на друге запитання зменшилась. Лише 53,6 % студентів мають бажання самостійно намалювати комікс (28,6 % - відповідь «так», 25 % - варіант «швидше так»). 46,4 % учасників дослідження не хотіли б отримувати такого завдання. Аргументи представлені на рис. 10.



Рис. 10. Відповіді на запитання підрозділу «Побажання»



#### **6. Етап аналізу отриманих результатів. Висновки.**

- За результатами анкетування можна дійти висновку, що виконання подібних завдань на заняттях іноземних мов викликає інтерес та зацікавленість серед студентів.
- Самостійне створення тексту розвиває креативність, уяву та допомагає краще проявити себе.
- Можливість вибору коміксу робить завдання цікавішим та заохочує працювати активніше. Водночас, самостійні пошуки необхідного коміксу в мережі Інтернет демотивують студентів.
- Варто пропонувати чіткий приклад та певні мовленнєві патерни, які можуть надихнути студентів на власні креативні ідеї.
- Написання власного тексту до коміксу допомагає краще запам'ятати лексичні та граматичні конструкції, що також підтверджується в інших дослідженнях [10, 12, 13].
- Відповіді підрозділу «Робота в парах» суттєво відрізнялись. Для кращих результатів та активної роботи всіх учасників навчального процесу необхідно продовжувати варіювати завдання, даючи періодично можливість студентам самостійно обирати партнера для роботи.
- Подібні завдання можуть бути заплановані як проєктна робота наприкінці заняття чи теми. Результати дослідження та фінального опитування показують, що студенти можуть створити текст до коміксу впродовж пари, маючи певні обмеження в часі.
- Результати підрозділу «Зворотний зв'язок» не дозволяють викладачеві обрати єдиний чіткий механізм проведення рефлексії для майбутніх проєктних робіт. Варто продовжувати варіювати завдання, пропонуючи як відкритий конкурс на кращі роботи, так і анонімні опитування.
- Варто запропонувати студентам за бажанням самостійно намалювати ілюстрації або створити комікс за допомогою онлайн-застосунків. Таким чином, креативні особистості зможуть краще проявити себе.

#### **4. ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ**

- С. Ялчин переконана, що за допомогою коміксів можна покращити мовленнєві навички не лише письма, а й читання, аудіювання, говоріння. Вирішальним фактором є те, що комікс має відповідати рівню мови тих, хто навчається, і йти паралельно до мети навчання [11, с. 35]. Перспективи подальших досліджень полягають у перевірці ефективності застосування коміксів для покращення всіх вище згаданих навичок мовленнєвої діяльності.
- Упродовж описаного дослідження студенти виконували завдання в парах. В майбутньому необхідно запропонувати опрацювання коміксів самостійно та в невеликих групах з попереднім розподіленням ролей, щоб перевірити рівень залучення студентів у процес.
- А. Ланге стверджує, що робота з коміксами особливо підходить для диференціації: слабким учням можна давати простіші завдання, а учням, які мають вищий мовний рівень, давати складніші [2, с. 40]. Майбутньому викладачеві варто спробувати готувати завдання різного рівня складності для визначення рівня мотивації студентів.
- В опитуванні взяли участь студенти другого курсу факультету іноземних мов, рівень володіння німецькою мовою в яких був в межах A1.2-B1. Ефективність впровадження подібних завдань необхідно перевірити і в групах з вищим рівнем володіння мови.

#### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

- [1] Blažinić V. Comics als Lerninhalte im DaF-Unterricht. Zagreb, 2020. 50 S.
- [2] Lange A. Comics Im Deutschunterricht. Одеський лінгвістичний вісник. 2015. Т. 2, № 6. С. 40-43.
- [3] Великий тлумачний словник сучасної української мови: 250000 / уклад. В. Т. Бусел. 2005. 1728 с.
- [4] Rifkind C., Brandon C. How comics work, 2019. 18 p. URL: <https://www.uwinnipeg.ca/1b19/docs/how-comics-work-web-cc-by-nc-nd.pdf> (дата звернення: 01.11.2022).
- [5] Ammerer H. Kompetenzdiagnostik durch die Verwendung von Comics. Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung. Wien, 2011. S. 21-33.

- [6] Şentürk M., Şimşek U. The Effect of Educational Comics and Educational Cartoons On Student Attitude and Motivation in Social Studies Course. *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*. 2022. Vol. 7, no. 17. P. 378-413.
- [7] Broskwa S. Comics im Unterricht. *Medienimpulse*. 2013. Vol. 51, no. 2. P. 1-8.
- [8] Kuzminykh K. Comics und graphic novels im multikulturellen Deutschunterricht. *Glottodidactica*. 2014. Vol. 41, no. 2. P. 75-86.
- [9] Paredes J.J.R. Grammar improvement through comics. Ecuador, 2020. 90 p.
- [10] Villafuerte A.J.M. Comics and the writing skill. Ecuador, 2022. 82 p.
- [11] Yalcin C. Einsatz von Comics im DAF-Unterricht. *Alman Dili ve Kültürü Araştırmaları Dergisi. Zeitschrift für Forschungen zur deutschen Sprache und Kultur*. 2020. Vol. 2, no. 4. S. 27-36.
- [12] Hadi M.S., Izzah L., Larasati I. The influence of mangarock online comics in teaching writing a narrative text. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*. 2021. Vol. 9, no. 2. P. 243-249.
- [13] Guna V.T., Sutarsyah C., Suka R.G. Improving student's ability in writing narrative text through textless comic at smpn 20 bandar Lampung. *UNILA Journal Of English Teaching*. 2017. Vol. 6, no. 4. P. 1-7.

## COMICS AS AN EDUCATIONAL TOOL FOR CONSOLIDATING KNOWLEDGE IN FOREIGN LANGUAGE LESSONS

### Balakirjeva Hanna

assistant at the Department of German Philology, the institute of foreign languages  
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University,  
Vinnytsia, Ukraine  
ORCID ID 0000-0002-0864-7883  
*AnnaBalakirjeva@ukr.net*

**Abstract.** The purpose of the study was to find successful formats for the implementation of comics to improve writing skills while consolidating the material in foreign language classes.

To achieve the goal of the study, the following tasks were defined: to define the concept of "comic" and consider its main characteristics; to develop teaching materials and conduct empirical research using comics in foreign (German) language classes among students of the Faculty of Foreign Languages; to describe the selected formats of comics implementation based on the results of an anonymous survey of the experiment participants.

The literature analysis allowed to define the basic concept of comics, its constituent elements, genres and main types. The advantages of using comics in foreign language classes are considered, among which the main ones are increasing students' motivation, achieving the goals of the lesson, developing imagination and creativity.

The study lasted for nine months of distance learning. In order to consolidate the material, the participants of the educational process were offered to create dialogues based on the received comics. At the same time, the tasks were constantly varied, taking into account the following factors: the possibility of choosing a comic, the availability of speech patterns and examples, work in pairs, time constraints, availability and type of feedback.

The results of the empirical study confirmed the statement of foreign scientists about the expediency of introducing comics in foreign language classes as a tool for improving writing skills, developing creativity and imagination. The activity considered in the article should be used not only as a project work at the end of the lesson, but also for homework.

The article also outlines the prospects for further research and presents applications that will allow the teacher to create a story in illustrations for further use.

**Key words:** comic; methods; professional training; higher education institution; foreign languages; teaching writing

### References (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

- [1] Blažinić V. Comics als Lerninhalte im DaF-Unterricht. Zagreb, 2020. 50 S. (in German)
- [2] Lange A. Comics Im Deutschunterricht. *Odeskyi lnhvistychnyi visnyk*. 2015. T. 2, № 6. С. 40-43. (in German)
- [3] Great explanatory dictionary of modern Ukrainian language: 250000 / Bousel V. 2005. 1728 p. (in Ukrainian)
- [4] Rifkind C., Brandon C. (2019). How comics work. 2019. 18 p. URL: <https://www.uwinnipeg.ca/1b19/docs/how-comics-work-web-cc-by-nc-nd.pdf> (data zvernennia: 01.11.2022). (in English)

- [5] Ammerer H. Kompetenzdiagnostik durch die Verwendung von Comics. Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung. Wien, 2011. S. 21-33. (in German)
- [6] Şentürk M., Şimşek U. The Effect of Educational Comics and Educational Cartoons On Student Attitude and Motivation in Social Studies Course. International Journal of Education Technology and Scientific Researches. 2022. Vol. 7, no. 17. P. 378-413. (in English)
- [7] Broskwa S. Comics im Unterricht. Medienimpulse. 2013. Vol. 51, no. 2. P. 1-8. (in German)
- [8] Kuzminykh K. Comics und graphic novels im multikulturellen Deutschunterricht. Glottodidactica. 2014. Vol. 41, no. 2. P. 75-86. (in German)
- [9] Paredes J.J.R. Grammar improvement through comics. Ecuador, 2020. 90 p. (in English)
- [10] Villafuerte A.J.M. Comics and the writing skill. Ecuador, 2022. 82 p. (in English)
- [11] Yalcin C. Einsatz von Comics im DAF-Unterricht. Alman Dili ve Kültürü Araştırmaları Dergisi. Zeitschrift für Forschungen zur deutschen Sprache und Kultur. 2020. Vol. 2, no. 4. S. 27-36. (in German)
- [12] Hadi M.S., Izzah L., Larasati I. The influence of mangarock online comics in teaching writing a narrative text. JOLLT Journal of Languages and Language Teaching. 2021. Vol. 9, no. 2. P. 243-249. (in English)
- [13] Guna V.T., Sutarsyah C., Suka R.G. Improving student's ability in writing narrative text through textless comic at smpn 20 bandar Lampung. UNILA Journal Of English Teaching. 2017. Vol. 6, no. 4. P. 1-7. (in English)

УДК 378.147.34

DOI: 10.31652/2412-1142-2022-66-82-89

Галашова Олена Геннадіївна

старший викладач кафедри іноземних мов Одеського національного економічного університету  
м. Одеса, Україна

## ВИКОРИСТАННЯ ІНШОМОВНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ ЯК МЕТОДУ ФОРМУВАННЯ ЕМОЦІЙНОГО ІНТЕЛЕКТУ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З ЕКОНОМІКИ

**Анотація.** У статті розглянуто необхідність формування емоційного інтелекту як однієї з провідних особистісних та професійних властивостей майбутніх фахівців з економіки. Проведено аналіз вітчизняних та зарубіжних досліджень феномену емоційного інтелекту, на базі якого визначено доцільність використання іншомовної рольової гри для формування емоційного інтелекту студентів економічних спеціальностей. Значна увага приділяється проблемі впливу емоцій на налагодження ділових стосунків та досягнення взаємовигідних цілей. Рольову гру розглянуто як насичену розмаїттям емоцій діяльність, під час якої виникає спонтанний зворотний зв'язок між співрозмовниками. Пізнання самих себе, ситуації навколо себе, власних почуттів і емоцій та емоцій партнерів зі спілкування призводить до усвідомлення значимості контролю та коригування емоцій для досягнення взаєморозуміння. Особистий досвід автора свідчить, що з метою формування емпатії та емоційного інтелекту студентів, рольова гра має включати елемент непередбаченості. Ситуація виклику та непередбаченості виявляє здатність інтерпретувати значення емоцій, аналізувати причини їх виникнення, впоратися з проявом негативних емоцій у вербальній та невербальній комунікації. Коригування емоцій відбувається як результат поглибленого самопізнання, виникнення емпатії у процесі навчального співробітництва й партнерства. Визначена автором роль викладача у підготовці студентів до вільного обміну думками, використання іншомовних комунікативних кліше та професійної лексики у процесі проведення рольової гри передбачає цілеспрямоване поєднання виховних та навчальних методів для формування емоційного інтелекту як важливої професійної компетенції майбутніх фахівців економічної сфери діяльності.

**Ключові слова:** емоційний інтелект, емпатія, емоція, рольова гра, іншомовне спілкування, професійна підготовка, емоційний стан, управління емоціями

### 1. ВСТУП

Умови співпраці в інтегрованому просторі потребують нових підходів до підготовки фахівців з вищою освітою. Однією з проблем навчання майбутніх спеціалістів економічної сфери є формування емоційного інтелекту, оскільки запорукою успішних ділових стосунків у сучасному бізнесі є здатність управляти емоціями та впливати на процес комунікації.