

Українська мова

УДК [[378.091.3:79]:811.161.2'243] (045)

**ОСОБЛИВОСТІ ІНТЕГРАЦІЇ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НА ЗАНЯТТЯХ З
УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ**

**FEATURES OF INTEGRATION OF GAME METHODS IN LESSONS ON
UKRAINIAN LANGUAGE AS A FOREIGN LANGUAGE**

Азарова Л. Є.,

orcid.org/0000-0002-2631-8151

доктор філологічних наук, професор,

завідувач кафедри мовознавства

Вінницького національного технічного університету

Горчинська Л. В.,

orcid.org/0000-0002-4614-4371

старший викладач кафедри мовознавства

Вінницького національного технічного університету

У статті розглянуто питання актуальності ігрових методів на заняттях з української мови як іноземної, акцентовано увагу на їх інтеграції в навчальний процес, що розкриває широкі можливості для ефективного навчання, формування іншомовної комунікативної компетентності, розвитку мовної, мовленнєвої та лінгвокультурознавчої компетентностей іноземних студентів. Доведено, що ігрові методи активізують мовленнєву діяльність студентів, сприяють підвищенню мотивації, створюють умови для практичного застосування мовних знань, дають можливість студентам оволодіти необхідними комунікативними навичками, адаптуватися до реалій і потреб повсякдення. Виокремлено поняття «гри» як педагогічного прийому, визначено основну мету використання навчальних ігор – формування у здобувачів освіти уміння поєднувати теоретичні знання із практичною діяльністю, а також

акцентовано увагу на основних функціях ігрових методів, серед яких зазначено комунікативну, спонукальну, розвивальну, розважальну, корекційну та функцію самореалізації.

Описано та систематизовано ігрові методи, представлені у навчанні різноманітними видами, кожен з яких має свої особливості, мету, специфіку використання в навчальних ситуаціях на різних етапах вивчення мови, зазначено їх основні функції та прийоми навчання. Запропоновано систему ігрових вправ та завдань для іноземних студентів різного рівня підготовки, акцентовано увагу на прикладах фонетичних, лексичних та граматичних ігор, як засобів формування іншомовної компетентності студентів. Презентовано матеріали для проведення рольових та ділових ігор, використання яких у процесі навчання сприяє не тільки розв'язанню комплексних задач засвоєння та закріплення нового матеріалу, розвитку спонтанного мовлення, але й формує досвід вирішення певних професійних завдань, ціннісних орієнтацій майбутніх фахівців, передбачає удосконалення їх комунікативної компетентності на психолінгвістичному рівні. Доведено, що успішна інтеграція ігрових технологій, принципів та прийомів у навчальний процес сприяють ефективності лінгвістичної освіти та створюють для іноземних студентів комфортні умови навчання.

Ключові слова: українська мова як іноземна, ігровий метод, лінгвістична гра, рольова гра, мовна компетенція.

The article examines the issue of the relevance of game methods in classes on Ukrainian as a foreign language, focusing on their integration into the educational process, which opens up wide opportunities for effective learning, the formation of foreign language communicative competence, and the development of language, speech and linguistic and cultural competences of foreign students. It has been proven that game methods activate students' speech activity, contribute to increasing motivation, create conditions for the practical application of language knowledge, give students the opportunity to master the necessary communication skills, adapt to

everyday realities and needs. The concept of "game" as a pedagogical technique is singled out, the main purpose of using educational games is determined - the formation of students' ability to combine theoretical knowledge with practical activities, and attention is also focused on the main functions of game methods, among which communicative, motivational, developmental, entertaining, corrective and the function of self-realization.

Game methods presented in various types of education are described and systematized, each of which has its own characteristics, purpose, specificity of use in educational situations at various stages of language learning, their main functions and teaching techniques are indicated. A system of game exercises and tasks for foreign students of various levels of training is proposed, attention is focused on examples of phonetic, lexical and grammatical games as a means of forming students' foreign language competence. Materials for conducting role-playing and business games are presented, the use of which in the learning process contributes not only to the solution of complex tasks of assimilation and consolidation of new material, the development of spontaneous speech, but also forms the experience of solving certain professional tasks, value orientations of future specialists, provides for the improvement of their communicative skills competence at the psycholinguistic level. It has been proven that the successful integration of game technologies, principles and techniques into the educational process contributes to the effectiveness of linguistic education and creates comfortable learning conditions for foreign students.

Key words: Ukrainian as a foreign language, game-based method, linguistic game, role-playing game, speaking competence.

Постановка проблеми. Підготовка іноземних студентів у вищих навчальних закладах України передбачає формування майбутнього спеціаліста як носія фахових і універсальних компетентностей. Українська мова є інструментом набуття цих компетентностей, важливим складником професійної підготовки іноземних студентів, засобом отримання освіти, знаряддям повсякденного спілкування. Організація продуктивної структури процесу вивчення української

мови іноземними студентами, застосування ефективних засобів інтенсифікації та оптимізації процесу формування іншомовної професійної компетенції, підвищення мотивації до вивчення предмета – важливі завдання для викладачів мови, розв’язанню яких, сприяє впровадження в процес навчання, поряд із традиційними методами, ігрових інтерактивних технологій. Як констатують науковці, саме ігрові методи навчання мають ряд характеристик, що роблять їх привабливими з методичної та педагогічної точок зору. А саме: вони активізують мовленнєву діяльність студентів, сприяють підвищенню мотивації, створюють умови для практичного застосування мовних знань, дають можливість студентам оволодіти необхідними комунікативними навичками, адаптуватися до реалій і потреб повсякдення. Тому успішна інтеграція їх у навчальний процес надасть змогу створити комфортні умови навчання та підвищити ефективність лінгвістичної освіти. Використання ігрових методів на заняттях із мови є досить дієвим методичним прийомом, який відрізняється своєю специфікою та спрямуванням, проте часто використовується фрагментарно та не цілеспрямовано, а відтак потребує подальшого вивчення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичні та практичні аспекти використання ігрових методів на заняттях навчання нерідної мови досліджували науковці: О. Палінська, Т. Дегтярьова, О. Шевченко, Н. Білоусенко, Л. Грицюк, Г. Швець, І. Петричук, Н. Кіш тощо. Підкреслювали ефективність застосування рольових ігор О. Калініченко, Л. Венгер, І. Хоменко, М. Білоус, Т. Олійник, Т. Чернявська, М. Усенко. Науково-методичні розробки щодо творчої ігрової діяльності як комплексного засобу, що може спонукати до самоаналізу, самооцінки й саморозвитку, здійснили І. Іванов, Л. Коваль, Л. Куликова, В. Шмаков, В. Караковський, Г. Селевко. Проте незважаючи на велику кількість досліджень, в методиці викладання української мови як іноземної, за словами О. Палінської, «ця ніша ще практично не заповнена» [1, с. 190].

Постановка завдання. Поглиблене вивчення застосування різного типу ігор на уроках української мови як іноземної є актуальним, оскільки інтеграція їх в навчальних процес розкриває широкі можливості для ефективного навчання,

формування іншомовної комунікативної компетентності, розвитку мовної, мовленнєвої та лінгвокультурознавчої компетентностей іноземних студентів. **Метою** дослідження є опис, систематизація та методика використання ігрових методів, які застосовують на заняттях з української мови як іноземної на різних етапах вивчення мови, виокремлення найбільш оптимальних ігрових методів та прийомів навчання, створення системи ігрових вправ та завдань, які сприяли б підвищенню мовної компетентності іноземних студентів.

Виклад основного матеріалу. У сучасній психолого-педагогічній літературі єдиного погляду на дефініцію поняття «гра», яке б у повній мірі відображало її сутність та виявляло відмінності, не існує. У «Великому тлумачному словнику української мови» поняття «гра» визначено як заняття, яке підпорядковане сукупності правил і прийомів або базується на певних умовах, що розкриває її процесуальний зміст. Багатогранність ігрової діяльності, яка розвиває, виховує, соціалізує та концентрується на конкретній меті, полягає у збагаченні особи знаннями, уміннями, досвідом та є процесом опанування знань з урахуванням досягнень і недоліків минулого, набуття навичок, умінь виконувати певні дії, виховувати та виробляти в собі певні якості, риси, уміння [2, с. 706].

У методиці викладання мов гра — це педагогічний прийом, який використовують для активізації мовленнєвої діяльності здобувачів освіти, підвищення їхньої мотивації, створення умов для практичного застосування мовних знань, формування уміння поєднувати теоретичні знання із практичною діяльністю.

Серед основних функцій ігрових методів виділяють: комунікативну (оволодіння діалектикою спілкування); навчальну (сприяє запам'ятовуванню лексичних одиниць і невимушеному засвоєнню граматичного матеріалу), спонукальну (підвищення зацікавленості, мотивації); розвивальну (пам'ять, сприйняття, мислення, увага, воля, розвиток мовлення тощо); функцію самореалізації, соціалізації, адаптації (приєднання до системи суспільних відносин, подолання комунікативних бар'єрів, підготовка до ситуацій

повсякденного спілкування); розважальну (отримання задоволення); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості) [3. с.33-34].

Варто звернути увагу на те, що гра сприяє розвитку мовленнєвих навичок, наприклад, в процесі гри можна одночасно тренувати навички діалогу та письма під час фіксації результатів; поєднати зорове сприйняття слів (читання) та вимову (говоріння), наприклад, під час фонетичної гри «Знайди пару»; аудіювання з писемною діяльністю – у грі «Диктант разом» тощо. Рольові ігри дають студентам можливість використовувати нову лексику та граматичні структури в реальних контекстах, виступаючи у певних ролях або ситуаціях (наприклад, бути покупцем або продавцем у магазині, туристом у незнайомому місті, лікарем або пацієнтом тощо). Багато ігор містять елементи культури країни, мову якої вивчають, тому іноземні студенти мають можливість не тільки вивчити нову мову, а ще й дізнатися про традиції, звичаї та поведінкові норми носіїв мови (гра «Українські вечорниці»), що сприяє формуванню міжкультурної компетенції.

Ігрові методи у навчанні представлені різноманітними видами, кожен з яких має свої особливості, мету, специфіку використання в навчальних ситуаціях на різних етапах вивчення мови. Тому для максимально повної їх інтеграції у навчальних процес та отримання позитивних результатів викладачу, плануючи використання ігор на заняттях, необхідно враховувати три основні змінні: тип гри, мовний рівень підготовки студентів і конкретний різновид гри. Оскільки поєднання правильного комбінування цих трьох параметрів і відповідного мовного та позамовного матеріалу, який необхідно засвоїти, – запорука успішного проведення гри та досягнення поставлених навчальних цілей.

Традиційно ігри на заняттях з української мови як іноземної поділяють на лінгвістичні (мовні), метою яких є формування лінгвістичних умінь та навичок, засвоєння й відпрацювання правильних форм, одиниць, конструкцій, та комунікативні (мовленнєві), які передбачають створення психологічної готовності студентів до мовленнєвого спілкування; забезпечення природної необхідності багаторазового повторення мовного й мовленнєвого матеріалу;

тренування у виборі необхідного мовленнєвого варіанта, що є підготовкою до спонтанного мовлення. Основна відмінність цих типів ігор – у меті, якої прагне досягнути викладач: або вміння спілкуватися так, щоб носій мови зрозумів зміст висловлювання, або тренування правильності використання мовних одиниць [1, с. 185].

Наведемо приклади використання деяких видів ігор на різних етапах вивчення української мови як іноземної.

Відомо, наскільки трудомістким є процес формування фонетичного рівня мовної компетенції іноземних студентів та розвитку навичок артикуляційно-інтонаційного висловлювання своїх думок. Засвоєння фонетичного матеріалу відбувається набагато легше та цікавіше за умови використання фонетичних ігор, скоромовок, римувань, у яких повторюється певний звук та відпрацьовується його артикуляція. Серед ігор, що сприяють формуванню перцептивних фонетичних навичок, варто зазначити гру «Український звук», під час якої викладач вимовляє українські та англійські (іспанські) звуки, а студенти по черзі піднімають руку (плещуть у долоні), коли чують український звук. Гра «Відгадай країну» сприятиме формуванню ритміко-інтонаційних навичок студентів. На дошці викладач пише список назв країн, підібраних відповідно до основних ритмічних моделей (Польща, Китай, Сирія, Канада, Еквадор, Україна). Кожний гравець повинен обрати по одному слову із списку, простукати його ритм або проспівати (ТА-та-та), всі інші учасники відгадують це слово.

На початковому етапі вивчення мови вводиться велика кількість нових слів, які студентам необхідно запам'ятати, правильно вимовляти та використовувати в комунікації. Лексичні ігри «Переплутані слова» (необхідно правильно записати слова з переплутаними літерами), «Ланцюжок слів» (потрібно по черзі називати слова з лексичного мінімуму певної теми, враховуючи, що кожне наступне слово має починатися з останньої літери попереднього), дозволять розширити словниковий запас студентів, удосконалити звуковимовні навички, а також сприятимуть розвитку уваги. Для зручності запам'ятовування слів

продуктивною є робота з кластерами, де за певними ознаками необхідно класифікувати предмети, явища, поняття, встановити відповідності (гра «Професії»).

Функції лексичних ігор різноманітні: вони й активізують мовленнєву діяльність студентів, й розвивають їх мовну реакцію, наприклад, під час гри «Гонки», коли викладач пропонує учасникам двох команд якнайшвидше написати слова за визначеною темою. Проте основним їх завданням є тренування лексики в ситуаціях, наближених до реального життя. З цією метою пропонуємо провести гру «Приготуймо разом!», в якій бере участь уся група. За умовами гри студенти повинні допомогти Ахмеду приготувати український борщ. Для цього вони по черзі беруть карточки з намальованими продуктами, складають їх у каструлю, спочатку тільки називаючи кожний предмет українською: «Це картопля (помідор, буряк, морква, цибуля, сіль)». У подальшому студенти описують предмети, які беруть: «Це помідор. Він червоний. Помідор невеликий». Тему цієї гри викладач може змінювати залежно від інтересів та рівня лексичного запасу студентів, а також застосувати сучасні девайси – смартфони, планшетні комп'ютери, ноутбуки.

Щоб стати учасником повноцінного комунікативного процесу, недостатньо мати певний запас слів на позначення предметів, осіб, явищ, необхідно володіти граматичними навичками, які також можна сформувати під час виконання ігрових завдань. Як приклад наведемо систему завдань «Скринька українських відмінків», яка дозволяє іноземним студентам краще запам'ятати відмінкові форми, а також правильно їх використовувати.

Для удосконалення навичок використання іменників у формі знахідного відмінка та розвитку необхідних мовленнєвих навичок доцільно використовувати гру «Покупки», в якій студенти називають продукти, які хочуть купити в різних відділах магазину (викладач пропонує фото або слайди). Виграє той, хто назвав найбільшу кількість слів.

Формуванню навичок використання закінчень родового відмінка, а також розвитку пам'яті сприятиме гра «Знайди 10 відмінностей (кого/чого немає)».

Пари студентів отримують по дві картинки, що мають певні відмінності, та, не показуючи свого малюнка, ставлять запитання один одному з метою виявлення розбіжностей.

Для повторення знахідного та давального відмінків продуктивним є ігрове завдання «Подарунки», в якому студентам пропонується розглянути флеш-картки із зображенням різних предметів та дати відповіді на запитання: «Що це?», «Кому ви подаруєте ці речі?», «Що ви подаруєте тату, мамі, брату, сестрі, другу, подрузі?»

Закріпити закінчення орудного відмінка, а також проявити творчий підхід дозволяють ігри «Ким ти хочеш бути?» та «Ким працює ця людина?», під час якої один студент за допомогою міміки та жестів показує дію, пов'язану із певною професією, а інші – повинні назвати, ким хоче бути або ким працює ця людина. Ігрові завдання «Знайдіть і покажіть (на карті, в університеті, в аудиторії, в магазині)» надасть змогу перевірити вивчений місцевий відмінок.

Варто зазначити доцільність використання на заняттях анімації, яка не тільки викликає зацікавлення студентів, але й створює позитивний емоційний настрій, активізує резервні можливості студентів, особливо під час проведення ігор із лінгвокраїнознавчою складовою, що в свою чергу сприяє розвитку лінгвокультурної компетенції іноземних студентів. Гра «Передбачення» перед переглядом мультиплікаційного фільму «Злидні» (автор С. Коваль) при вивченні фразеологізмів під час ознайомлення з українським національним побутом, традиціями та звичаями українців є ефективним комунікативним засобом та містить елементи дискусії [4, с.10].

Вагомою допомогою у навчанні мовленнєвої діяльності є використання комунікативних ігор, які, як доводить досвід, варто застосовувати вже з перших занять вивчення мови. Гра «Будьмо знайомі» дає можливість не тільки швидко познайомитися студентам групи між собою і з викладачем, але й діагностувати реальну картину володіння українською мовою як в групі початкового етапу навчання, так і серед студентів рівня В2 і вище. Проте умови гри будуть дещо різними: від відтворення вивчених конструкцій (Хто це? Це Ахмед) в аудиторії

без ресурсів спілкування та мови-посередника до пропозиції проведення анкетування із використанням не запитань, а незакінчених речень, щоб під час обміну інформацією запитання студенти сформулювали самостійно.

Розвитку зв'язного мовлення сприятиме гра «Сам собі режисер», що передбачає створення сюжетної історії за допомогою технології активного сторітелінгу, коли студентам необхідно або придумати та розказати історію за наданими 4 картинками, акцентуючи увагу на героях історії та на тому, що вони роблять, або створити продовження історій викладача та одногрупників, заповнити пропуски в запропонованих історіях самостійно. Зауважимо на доцільності використання такого ігрового завдання, як «Німе кіно», під час якого викладач пропонує студентам спочатку переглянути невеликий уривок фільму (діалог) без звука, а потім написати та прочитати цей діалог у парах або в мікрогрупах із подальшим порівнянням з оригіналом.

Загальновідомо, що ефективним методом реалізації комунікативного підходу при оволодінні студентами українською мовою як іноземною є рольові ігри, використання яких у процесі навчання спрямовано на розв'язання комплексних задач засвоєння та закріплення нового матеріалу, розвитку спонтанного мовлення. Рольові ігри являють собою можливі життєві ситуації, що стимулюють мовленнєву діяльність іноземних студентів, діалогічне мовлення дозволяє активізувати лексико-граматичний матеріал, а багаторазове повторення мовних конструкцій дає можливість автоматично оперувати ними при виконанні різних комунікативних завдань, тому їх можна застосовувати на різних етапах навчання: і початковому, і просунутому [5, с. 282].

Для формування комунікативної компетенції студентів на початковому етапі навчання використовують рольові ігри на актуальні соціально-побутові та навчальні теми: «У магазині», «На вулиці», «В аптеці», «У лікаря», «В деканаті», «На екзамені» та інші, кожна з яких повинна містити такі компоненти: ситуація, ролі, рольові дії. Наприклад, під час проведення гри «В буфеті» студенти отримують карточки, в яких зазначено:

– детальний опис ситуації спілкування: на перерві ви прийшли в університетський буфет, тому що хочете їсти, вам треба купити їжу та напій;

– мовні ролі: покупець та продавець;

– опис рольових дій: студент (покупець) має привітатися із продавцем, висловити свої вподобання, обрати їжу та напій, дізнатися, скільки вони коштують, розрахуватися готівкою чи карткою, подякувати за обслуговування, попрощатися; продавець має привітатися, запитати про вибір клієнта, запропонувати розрахуватися готівкою чи карткою, подякувати клієнту за покупку, побажати приємного апетиту, попрощатися.

Рольові ігри для студентів просунутого етапу навчання мають бути спрямовані на розвиток більш складних комунікативних навичок, наприклад, вміння дискутувати, висловлювати свою думку, аргументувати та розв'язувати проблемні ситуації. Пропонуємо рольову гру «На засіданні», надавши студентам: опис ситуації спілкування: засідання відділу управління персоналом; мовні ролі: керівник відділу та співробітники; опис рольових дій: співробітники повинні обговорити певні робочі питання, наприклад, мотивація персоналу, застосування бонусів та преміювання робочого колективу, покарання та штрафи; знайти шляхи розв'язання проблемних питань та представити висновки; керівник відділу проводить засідання, а наприкінці озвучує рішення свого відділу, роблячи презентацію.

Ефективним засобом інтенсифікації процесу навчання є ділові ігри, в основі яких лежать загально ігрові елементи (наявність ролей і ситуацій, в яких відбувається їх реалізація), проте на відміну від рольової гри, в якій основний акцент ставиться на спілкуванні, ділова гра скерована на формування вмінь та навичок, професійно значущих рис. Використання ділових ігор дає можливість обміну думками, виявлення розбіжностей в інтерпретації тих чи інших теоретичних ідей, що сприяє не лише засвоєнню нових знань, а й формує досвід вирішення певних професійних завдань, ціннісних орієнтацій майбутніх фахівців, та передбачає удосконалення їх комунікативної компетентності на психолінгвістичному рівні [6. с.125].

Наведемо приклад ділової гри «Стартап», запропонований нами студентам 4 курсу факультету менеджменту та інформаційної безпеки навчання, учасники якої виступають у ролі різних представників ділового середовища, які працюють над проектом. Одні з них «підприємці», які представляють ідею стартапу, а інші — «інвестори», які розглядають можливість фінансування проекту. Гравці повинні провести переговори, презентувати ідею стартапу, поставити запитання та аргументувати свої рішення. В результаті проведення ділової гри можна зробити висновок про її поліфункціональність, яка виховує здатність самостійно мислити та приймати рішення, тренує й закріплює професійні знання, формує мовленнєву, міжкультурну та комунікативну компетентність студентів.

Висновки. Успішна інтеграція ігрових методів, принципів та прийомів у навчальний процес допомагає зробити його динамічним, інтерактивним та захопливим, створює комфортні умови для навчання та сприяє підвищенню ефективності вивчення української мови як іноземної, про що свідчить опитування іноземних студентів різних факультетів ВНТУ.

Однак варто зауважити, що, по-перше, ігри не можуть замінити традиційної парадигми навчання, по-друге, використання ігор є ефективним за умови дотримання основних принципів їх застосування: тематичної доцільності, систематичності, усвідомленості та активності кожного учасника навчальної комунікації. Перспективи подальшого дослідження вбачаємо в дослідженні гейміфікованих технологій та їх використанні у навчанні української мови в іншомовній аудиторії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Палінська О. М. Використання ігор на заняттях з української мови як іноземної. *Українська мова у світі* : матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф., 8-9 листоп. 2012 р. Львів : Львів. політехніка, 2012. С. 185–191.
2. Бусел В. Т. Великий тлумачний словник сучасної української мови. Київ, Ірпінь : Перун, 2005. 1736 с.

3. Войцях Т. В. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : нав.-метод. посіб. Черкаси : Черкаський ОПОПП, 2014. 92 с.
4. Азарова Л. Є., Пустовіт Т. М., Горчинська Л. В. Використання мультимедійних технологій у вивченні фразеологізмів на заняттях з української мови як іноземної. *Закарпатські філологічні студії*. 2020. Вип.13. Т.1. С.7-12.
5. Шевченко О. М., Владимірова В. І. Рольові ігри на заняттях з української мови як іноземної. *Мова і міжкультурна комунікація: теорія та практика* : матер. III Всеук. наук.-практ. конф., 25 травня 2022 р. Полтава : ПДАУ, 2022. С. 281-285.
6. Пасічник О. О. Особливості використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови у ВНЗ. *Науковий вісник Ужгородського університету. Сер. : Педагогіка. Соціальна робота*. 2014. Вип. 30. С. 125–127.