

УДК 372.811.161.2

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/51-86>**Світлана ЛАЗАРЕНКО,**

orcid.org/0000-0002-5460-290X

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри української філології і методики навчання фахових дисциплін  
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет  
імені К.Д. Ушинського»

(Одеса, Україна) svetlana.lazarenko.35@gmail.com

## ІГРОВІ МЕТОДИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

Стаття присвячена висвітленню особливостей застосування ігрових технологій та ігрових методів у процесі викладання української мови як іноземної. Встановлено, що активне впровадження ігрових методів і технологій у навчальний процес обумовлені стрімким науково-технічним розвитком та необхідністю модернізації освітнього процесу. Вони істотно посилюють у студентів мотивацію до навчання, створюють сприятливі психологічні умови для комунікації, знижуючи психологічний опір, а відтак забезпечують інтенсифікацію та оптимізацію формування іношомовних компетенцій. Окреслена кореляція понять «ігрова технологія» і «ігровий метод», а саме ігровий метод визначено як періодичне (одиноке, несистемне) використання певної гри, спрямоване на вирішення однієї конкретної навчальної задачі; ігрову технологію кваліфіковано як систему ретельно продуманих ігор, що перебувають у тісному логічному і послідовному взаємозв'язку, підпорядковані одній темі й одній навчальній меті, характеризуються поступовим зростанням складності мисленнєвих і мовленнєвих умінь. Залежно від цільової мети, а саме від того, на формування якої з компетенцій (мовної, комунікативної, соціокультурної чи професійнодіяльнісної) орієнтовані ігровий метод чи ігрова технологія, запропоновано класифікувати їх на такі типи: 1) ігри, що сприяють формуванню мовної компетенції; 2) ігри, що спрямовані на формування комунікативної компетенції; 3) ігри, що орієнтовані на розвиток соціокультурної компетенції; 4) ігри, що сприяють формуванню професійнодіяльнісної компетенції. У межах кожної групи описані різні види ігор, що можуть бути впроваджені під час викладання української мови як іноземної. З'ясовано, що використання ігрових методів і технологій повинно бути з урахуванням таких основних принципів: систематичність, тематична доречність, відповідність мовним і комунікативним компетенціям слухачів, свідомість, активність, високий ступінь самостійності, креативність.

**Ключові слова:** ігровий метод, ігрова технологія, українська мова як іноземна, інновація.

**Svetlana LAZARENKO,**

orcid.org/0000-0002-5460-290X

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,  
Associate Professor at the Department of Ukrainian Philology  
and Methods of Teaching Professional Disciplines  
South Ukrainian National Pedagogical University named after K.D. Ushinsky  
(Odesa, Ukraine) svetlana.lazarenko.35@gmail.com

## GAME METHODS AND TECHNOLOGIES IN THE PROJECT OF TEACHING THE UKRAINIAN LANGUAGE AS A FOREIGN LANGUAGE

The article is devoted to the peculiarities of the application of game technologies and game methods in the process of teaching Ukrainian as a foreign language. It is established that the active introduction of game methods and technologies in the educational process is due to the rapid scientific and technical development and the need to modernize the educational process. They significantly increase students' motivation to study, create favorable psychological conditions for communication, reduce psychological resistance, and thus provide intensification and optimization of the formation of foreign language competencies. The relationship between the concepts of "game technology" and "game method" is outlined, namely the game method is defined as periodic (single, non-systemic) use of a particular game, aimed at solving one specific educational task; game technology is qualified as a system of carefully thought-out games that are in close logical and consistent relationship, subordinated to one topic and one educational goal, characterized by a gradual increase in the complexity of thinking and speaking skills. Depending on the goal, namely on the formation of which of the competencies (language, communication, socio-cultural or professional) focused game method or game technology, it is proposed to classify them into the following types: 1) games that promote the formation of language competence; 2) games aimed at the formation of communicative competence; 3) games focused on the development of socio-cultural competence; 4) games that promote the formation of professional competence. Each group describes different types of games that can be implemented when teaching Ukrainian as a foreign language. It was found that the use of game methods and technologies should take into account the following basic principles: systematic, thematic relevance, compliance with language and communicative competencies of students, consciousness, activity, high degree of independence, creativity.

**Key words:** game method, game technology, Ukrainian as a foreign language, innovation.

**Постановка проблеми.** Стрімкий розвиток науки і техніки спричиняє значні зміни освітнього процесу, змушуючи його бути більш діяльним, активним, інноваційним, інтерактивним. Крім того змінюється й модель навчання мови: якщо стара модель передбачала, що в центрі навчання знаходився викладач, студенти ж відігравали роль пасивних спостерігачів, сутність навчання зводилася до простої передачі знань / фактів і їх точного відтворення надалі, то сучасна модель передбачає, що в центрі навчання – студенти, які є активними учасниками навчального процесу, а роль викладача – створити умови для їхньої ініціативи, активності та самостійності, сутність навчання – навчити самостійно здобувати необхідні знання, розвивати свої уміння та навички. Усі ці зміни змушує шукати нові методи та технології навчання. Адже зрозуміло, що використання в навчальному процесі виключно традиційних методів і приймів знижує зацікавленість, мотиваційність студентів під час опанування мови, а це заважає ефективному формуванню в них мовних і мовленнєвих компетенцій. Інноваційні ж методи та технології посилюють мотивацію, створюють сприятливі психологічні умови для комунікації, знижуючи психологічний опір, а відтак забезпечують інтенсифікацію та оптимізацію формування іншомовних компетенцій (мовної, мовленнєвої, соціокультурної, професійної тощо).

Ігрові методи та технології, що останнім часом досить активно впроваджуються в практику викладання української мови як іноземної, є однією з інновацій. Гра як метод і технологія навчання є предметом вивчення багатьох вітчизняних і зарубіжних лінгводидактів, психологів, педагогів. Роль гри в процесі викладання іноземних мов вивчали А. Деркач, Л. Грицюк, Г. Китайгородська, Т. Олійник, С. Щербак тощо. Проте досліджень, спрямованих на вивчення використання ігрових методів і технологій під час викладання української мови як іноземної, обмаль (О. Палінська, В. Овдіюк, Г. Швець), що й зумовлює **актуальність** нашого дослідження.

**Мета дослідження** – проаналізувати специфіку використання ігрових методів і технологій та заняттях з української мови як іноземної. Окреслена мета передбачає вирішення таких **завдань**: схарактеризувати кореляцію понять «ігрова технологія» і «ігровий метод»; окреслити різні класифікації ігрових технологій і методів; розробити типологію ігрових технологій і методів залежно від компетенцій, на формування яких вони спрямовані, і презентувати варіанти їх реалізації у межах кожної групи; визначити принципи ре-

лізації ігрових технологій і методів на заняттях української мови як іноземної.

**Виклад основного матеріалу.** Кореляцію між поняттями «ігровий метод» і «ігрова технологія» представляємо так: ігровий метод – періодичне (одиноке, несистемне) використання певної гри, спрямоване на вирішення однієї конкретної навчальної задачі; ігрова технологія – система ретельно продуманих ігор, що перебувають у тісному логічному і послідовному взаємозв'язку, підпорядковані одній темі й одній навчальній меті, характеризуються поступовим зростанням складності мисленнєвих і мовленнєвих умінь.

У лінгводидактиці традиційним є поділ ігор на мовні (фонетичні, орфографічні, лексичні, граматичні тощо), які орієнтовані на формування лінгвістичних знань, умінь і навичок, та мовленнєві (комунікативні), у фокусі яких формування здатності інофона до адекватної мовленнєвої діяльності (Бігич, Бориско, Борецька, 2013: 125). До останніх уналежують і такі ігри, що сприяють виробленню професійнодіяльностних умінь. Проте, на наш погляд, таке об'єднання є не досить правомірним, оскільки не завжди мовленнєві ігри сприяють розвитку професійнодіяльностної компетенції, наприклад, на початковому етапі вивчення мови навряд чи доречно використовувати ігрові методи чи технології, спрямовані на розвиток професійнодіяльностної компетенції. В інших класифікаціях є спроба відокремити рольові та ділові ігри в окрему групу (Овдіюк, 2015: 20), проте таке виокремлення, на нашу думку, потребує зауважень: рольові ігри, наприклад, можуть бути спрямовані на формування як мовленнєвої, так і професійнодіяльностної компетенції, адже все залежить від змісту матеріалу, яким буде наповнена гра (порівняємо рольову гру «Студент купує квиток у касі театру» і рольову гру «Директор школи проводить співбесіду з кандидатом на посаду вчителя»). Ми пропонуємо класифікувати ігрові технології та методи залежно від їх цільового призначення, тобто залежно від того, яка компетенція знаходиться в фокусі тієї чи іншої гри. З огляду на цей критерій ми виокремлюємо такі ігрові технології і методи: 1) ігри, що сприяють формуванню мовної компетенції; 2) ігри, що спрямовані на формування комунікативної компетенції; 3) ігри, що орієнтовані на розвиток соціокультурної компетенції; 4) ігри, що сприяють формуванню професійнодіяльностної компетенції. Розглянемо кожну групу окремо.

Ігри, що сприяють формуванню мовної компетенції інофонів, можна поділити на підгрупи, залежно від того, на опрацювання якого рівня

мови вони спрямовані. Відтак, у межах цієї групи виокремлюємо такі підгрупи.

1 А. Ігри, основна мета яких – опрацювання фонетики, графіки та орфографії. У межах цієї підгрупи досить продуктивними є ті ігри, що сприяють виробленню умінь і навичок розпізнавати звуко-буквені комплекси. Прикладами таких ігор є: гра «пошук зниклої букви»: інофонам пропонують слова з пропущеними буквами, а вони мають встановити, яку саме букву слід вставити; гра «віднайди пару»: інофонам пропонують знайти пари слів, які б різнилися одним звуком (бити – пити; брати – прати, гриб – грип, туш – душ, діло – тіло) – такі вправи є досить корисними для арабських і китайських студентів, оскільки, як засвідчує практика, їм важко диференціювати парні звуки; гра «знайди помилку»: інофонам пропонують слова, у написанні яких допущено помилку, вони мають знайти помилку та виправити її; гра «дешифрування»: інофонам пропонують дві групи карток: 1 група – слова записані фонетичною транскрипцією, 2 група – слова записані орфографічно, студентам потрібно встановити відповідності між картками; гра «поділи на групи»: студенти діляться на групи, їм пропонують картки зі словами (наприклад, зима, весна, сестри, зимній, село, дзеркало, машина, виделка), а також пропонують критерій поділу цих слів на групи (наприклад, 1 група – [И], 2 група – [E], 3 група – [E<sup>n</sup>], 4 група – [I<sup>e</sup>]), перемагає та група, яка найшвидше правильно розподілить слова на групи.

1 Б. Ігри, що спрямовані на опрацювання морфеміки та словотвору. Найбільш вживаними тут є такі ігри: гра «збери слово»: студентам пропонують картки, на яких записані різні морфеми, їм потрібно зібрати з пропонованих морфем якомога більше слів, перемагає та команда, яка складе найбільшу кількість слів; гра «знайди зайве»: студентам пропонують рядки слів, у кожному з яких потрібно знайти зайве (наприклад, водій, водійське, приводити, водяний); гра «продовжи рядок»: інофонам пропонують рядок слів, їм потрібно продовжити рядок, додаючи до попереднього слова одну морфему (наприклад, риба – рибалка – рибальський); гра «поділи слова на групи за словотворчими моделями»; гра «заповни пропуск»: студентам пропонують таблицю, у якій їм потрібно заповнити пропуск, дібравши однокореневе слово.

1 В. Ігри, орієнтовані на опрацювання лексики. Ця група ігор найрізноманітніша та найбільш вживаніша. Серед таких ігор досить часто на заняттях з української мови використовують: кросворди (на нашу думку, використання кросвордів найефектив-

нішим є під час закріплення лексичного матеріалу), складання кластерів – добір слів, об'єднаних певною семою (так, на початковому рівні вивчення мови інофонам можна запропонувати скласти кластери на побутові теми, наприклад: *меблі* – стіл, диван, ліжко, стілець, шафа тощо, а на основному та просунутому рівні можна запропонувати скласти кластери на професійно-орієнтовані теми, наприклад: *словесні методи навчання* – бесіда, лекція, розповідь, пояснення, інструктаж тощо); гра «знайди пару»: ця гра може бути реалізована в різних варіантах – знайти антонім або синонім до слова / знайти український еквівалент до інофоновної лексеми / поєднати слова, урахувавши їхню лексичну сполучуваність (громадянський / громадський – обов'язок / транспорт).

1 Г. Ігри, спрямовані на формування навичок сприйняття, усвідомлення та розуміння граматичного та структурного складу речення, його побудови та трансформації. Найчастіше серед цих ігор використовують такі: доповнення речення (при цьому більший навчальний ефект буде в тому випадку, якщо запропонувати інофонам закінчити речення не тією інформацією, яку подає вчитель, а вони лише мають змінити її граматично; а тоді, коли інофони повинні самостійно вигадати закінчення – у цьому випадку вони мають зрозуміти смисл речення, активізувати словниковий запас, щоб дібрати потрібні лексеми, доречні для цієї синтаксичної одиниці, та змінити їх граматично); трансформація речень (може бути трансформація речень за метою висловлювання, за структурою (двоскладні речення замінити односкладними; прості речення замінити складними), за інтенцією (складнопідрядні речення з підрядними причини замінити складнопідрядними реченнями з підрядними наслідку), за поширеністю (непоширені речення зробити поширеними, доповнивши другорядними членами); складання речень за моделлю: одним з варіантів такої гри, який подобається інофонам, є гра «підхопи фразу» – суть її в тому, що перший учасник моделює фразу, наприклад, *Якщо я буду добре займатися на уроках, я швидко вивчу українську мову*. Інший учасник має продовжити смисловий ланцюжок, побудувавши речення за цією ж схемою, наприклад, *Якщо я швидко вивчу українську мову, я зможу вільно спілкуватися з українцями*. І так гра продовжується до того моменту, поки хтось не зможе швидко продовжувати ланцюг – ця людина покидає гру, а гра починається знову з наступного учасника, який пропонує нову синтаксичну одиницю.

Серед ігор, що спрямовані на формування комунікативної компетенції, досить активно на заняттях з української мови як іноземної вико-



ристовують рольові ігри, круглі столи, презентації, складання синквейнів, метод брейнстормінгу (одним з варіантів його реалізації є складання розповіді за малюнками, за планом). Також досить цікавою є гра, в основі якої метод «фішбоун»: відповідно до цього методу інофони мають прочитати текст, зрозуміти його, а потім намалювати скелет риби, де голова – основна тема тексту, скелет – основні події / основні положення / причини та наслідки (тут можуть бути різні варіанти), хвіст – основна думка тексту / висновки. Досить продуктивною є гра зворотного характеру: вчитель демонструє інофонам фішбоун, де вже визначена проблема (голова риби), причини та наслідки (скелет риби) і висновок (висновок слухачі можуть зробити самостійно) (хвіст), інофони ж за цією інформацією мають скласти зв'язний текст.

Оскільки повноцінне опанування будь-якою іноземною мовою неможливе без формування соціокультурної компетенції, то на заняттях з української мови як іноземної обов'язково мають бути ігри, що орієнтовані на розвиток соціокультурної компетенції. Серед таких ігор досить часто використовують такі: назви свято, зображене на малюнку, назви основні традиції його святкування; добери синонім до фразеологізму; поєднай синонімічні / антонімічні фразеологізми. Досить ефективними на заняттях з інофонами є ігри, в основі яких різні види роботи з прецедентними феноменами. Серед таких ігор ми досить часто впроваджуємо на заняттях такі: 1) поєднати прецедентне ім'я з узагальненою характеристикою: Попелюшка – ... Дон-Жуан – ... Микита Кожум'яка – ... а) розпусник; б) відірвана від реальності особа; в) працьовита особа, з якою чинять несправедливо та жорстоко; 2) відновити лексичну структуру прецедентного феномена: «Кров людська ...», «Вік живи – вік ...»; 3) дібрати прецедентний феномен, що характеризує подану ситуацію; 4) знайти в тексті прецедентний феномен і пояснити його значення; 5) продовжити речення, розкривши зміст прецедентного феномена, вжитого у його складі: *Добре сміється той, хто сміється останнім, я це зрозумів тоді, коли ... Ми називаємо її Попелюшкою, тому що...;* б) скласти речення, до складу яких

входили б подані прецедентні феномени. Слід зауважити, що ігри, в основі яких робота з прецедентними феноменами, вимагає від викладача доброї обізнаності з культурою народу, мову якого він викладає, та культурою інофонів, яких він навчає, адже він повинен пам'ятати, що готує до мовленнєвої діяльності не на моно етичному, а на міжкультурному рівні, і досить часто специфіка національної культури слухачів може стати на заваді (або ж навпаки, слугувати основою) формування соціокультурної компетенції тієї мови, яку вони опановують.

Ігри, що сприяють формуванню професійнодіяльній компетенції, частіше використовуються на основному та просунутому етапах вивчення мови (рівень B2, C1). Серед цих ігор найактивніше використовують: рольові ігри; створення проєктів; складання діалогу/ тексту відповідно до професійної ситуації; корегування діалогу / тексту відповідно до певної професійної ситуації.

**Висновки.** Ігрові методи та технології дозволяють зробити навчальний процес більш цікавим, різноманітним. Вони суттєво змінюють ролі вчителя та учня / студента, пересувають останнього в центр навчання, перетворюючи його на активного, творчого, свідомого учасника, натомість вчителів віддають функції організатора, спостерігача, корегувальника та помічника. Ігрові методи та технології активізують когнітивні процеси студентів, підвищують мотивацію до навчання, посилюють активність, ініціативність та самостійність слухачів під час навчання, а відтак роблять його більш ефективним, результативним.

Використання ігрових методів і технологій повинно бути з урахуванням таких основних принципів: систематичність, тематична доречність, відповідність мовним і комунікативним компетенціям слухачів, свідомість, активність, високий ступінь самостійності, креативність.

Відповідно до компетенції, на формування якої сфокусована та чи інша ігрова технологія чи метод, їх можна поділити на такі групи: ігри, що сприяють формуванню мовної компетенції; ігри, що спрямовані на формування комунікативної компетенції; ігри, що орієнтовані на розвиток соціокультурної компетенції; ігри, що сприяють формуванню професійнодіяльній компетенції.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / С. Ю. Ніколаєва. К.: Ленвіт, 2013. 590 с.
2. Овдіюк В. В. Роль інтерактивних методів навчання у формуванні комунікативної компетенції української мови іноземних студентів. *Актуальні проблеми викладання іноземних мов (української, російської, англійської, китайської, турецької) у вищих навчальних закладах: матеріали Міжнародної наук.-практ. конф., м. Київ, 24 квітня 2015 р.* / КНУ ім. Тараса Шевченка, 2015. С. 17-22.

3. Палінська О. Використання ігор на заняттях з української мови як іноземної. *Українська мова у світі: матеріали II Міжнародної наук.-практ. конф.*, м. Львів, 8-9 листопада 2012 р. С. 185-191.
4. Швець Г. Д. Ігрові технології в навчанні української мови як іноземної *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*. 2016. № 5. С. 106-112.

#### REFERENCES

1. Nikolajeva S. Ju. (ed.) (2013). *Metodyka navchannja inozemnykh mov i kuljtur: teorija i praktyka: pidruchnyk dlja stud. klasychnykh, pedagoghichnykh i linghivistychnykh universytetiv* [Methods of teaching foreign languages and cultures: theory and practice: a textbook for students. classical, pedagogical and linguistic universities]. K.: Lenvit.
2. Ovdyyuk V. V. (2015). Rolj interaktyvnykh metodiv navchannja u formuvanni komunikatyvnoji kompetenciji ukrajinsjkoji movy inozemnykh studentiv [The role of interactive teaching methods in the formation of communicative competence of the Ukrainian language of foreign students]. Proceeding of the *Actual problems of teaching foreign languages (Ukrainian, Russian, English, Chinese, Turkish) in higher educational institutions (Kyiv, April 24, 2015)*. Kyiv: KNU named after Taras Shevchenko. pp. 17-22.
3. Palinska O. (2012). Vykorystannja ighor na zanjattjakh z ukrajinsjkoji movy jak inozemnoji. [The use of games in Ukrainian language classes as a foreign language]. Proceeding of the *Ukrainian language in the world (Lviv, November 8-9, 2012)*, Lviv. pp. 185-191.
4. Shvets G. D. (2016). Ighrovi tekhnologhiji v navchanni ukrajinsjkoji movy jak inozemnoji [Game technologies in teaching Ukrainian as a foreign language] *Scientific Bulletin of the South Ukrainian National Pedagogical University named after KD Ushinsky*. no 5. pp. 106–12.