

**Марина КАЗАНДЖИЄВА,**

*orcid.org/0000-0002-7318-0773*

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри мовної підготовки іноземних громадян

Сумського державного університету

(Суми, Україна) *m.kazandzhyieva@drl.sumdu.edu.ua*

**Алла РОДЕНКО,**

*orcid.org/0000-0002-5455-520X*

старший викладач кафедри мовної підготовки іноземних громадян

Сумського державного університету

(Суми, Україна) *alavir0158@gmail.com*

## ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

У статті аналізуються можливості освітніх технологій, зокрема дидактичних ігор у практиці викладання української мови як іноземної.

Останнім часом дедалі більше уваги привертає ідея оновлення системи освіти, в т. ч. створення навчальних матеріалів на основі інноваційних розвивальних технологій. Основним принципом навчальних закладів стає індивідуалізація освітнього процесу, націлена на розвиток у студентів самостійного мислення, вміння вчитися і приймати рішення. Важливе значення має забезпечення комфортних умов навчання, за яких іноземний студент буде усвідомлювати власні можливості, відчувати свою успішність. Тому в сучасній системі освіти стає більш затребуваною інтерактивна модель навчання, заснована на такій взаємодії, де студент є суб'єктом, котрий бере активну участь у процесі отримання знань.

Інтерактивне навчання – різновид взаємонавчання, за якого студент і викладач виступають рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, котрі чітко розуміють, чим вони займаються, активно аналізують те, що знають, вміють і здійснюють. Головна мета такого навчання – розвиток у студентів пізнавальної активності та самостійності, стимулювання бажання вчитися, формування вмінь самостійного мислення і прийняття рішень.

Досить вагомою у практиці викладання є роль дидактичних і розвивальних ігор – однієї з найбільш популярних технологій інноваційного навчання, у якій за умови колективної, цілеспрямованої навчальної діяльності учасники та команда загалом об'єднані рішенням основного завдання. Саме це забезпечує активізацію пізнавальної діяльності, розвиток просторової уяви, оволодіння навичками спілкування, раціональне засвоєння нового навчального матеріалу за багаторазового повторення засвоюваного, пробудження інтересу до пізнання. Застосування творчої гри та її елементів на заняттях збагачує лексичний запас студентів, розширює коло знань. Крім того, гра несе в собі потужний емоційний заряд, виховує якості творчої особистості: наполегливість, цілеспрямованість, уміння знаходити рішення у нестандартній ситуації.

**Ключові слова:** освітні технології, педагогічна інновація, дидактична гра, пізнавальний інтерес, активізація навчання.

**Maryna KAZANDZHUYEVA,**

*orcid.org/0000-0002-7318-0773*

Associate Professor at the Department of Language Training of Foreign Citizens

Sumy State University

(Sumy, Ukraine) *m.kazandzhyieva@drl.sumdu.edu.ua*

**Alla RODENKO,**

*orcid.org/0000-0002-5455-520X*

Senior Lecturer at the Department of Language Training of Foreign Citizens

Sumy State University

(Sumy, Ukraine) *alavir0158@gmail.com*

## USE OF DIDACTIC GAMES AT THE UKRAINIAN AS A FOREIGN LANGUAGE LESSONS

*The article analyzes the latest educational technologies, in particular, didactic games in the practice of teaching the Ukrainian language as a foreign language. Recently, attention has been paid to updating the education system and to creating a set of training materials based on innovative developing technologies.*

*The individualization of the educational process, aimed at developing students' independent thinking and the ability to learn and make decisions, becomes the core principle of educational institutions.*

*One of the main tasks is to create comfortable learning conditions in which a foreign student will feel his or her abilities and progress. Therefore, in the modern education system, first of all, it is necessary to have such an interactive learning model, where a student becomes a party actively involved in the process of obtaining knowledge.*

*Interactive learning is a kind of mutual learning, where both a student and a teacher are equal parties of learning, that clearly understand what they are doing, actively analyze what they know, are able to do, and perform. The main goal of such training is to develop students' cognitive activity and independence, namely, the desire to learn and the ability to think independently and make decisions.*

*Recently, didactic and developmental games have been actively introduced into the practice of teaching. The game is one of the most popular technologies for innovative learning. The didactic game is a collective, focused training activity in which participants, and a team as a whole, are united by solving the main problem.*

*The purpose of the games is to enhance cognitive activity, develop spatial awareness, teach communication skills, rationally assimilate new educational material through multiple repetition, arouse interest in cognition. The use of the creative game and its elements in the classroom enriches the vocabulary of students, expands the circle of their knowledge. Moreover, the game carries a powerful emotional charge, fosters the creative personality traits: enterprise, insistence, determination, ability to find solutions in an unusual situation.*

**Key words:** *educational technologies, pedagogical innovation, didactic game, cognitive interest, activation of training.*

**Постановка проблеми.** Сучасне суспільство, зацікавлене в оновленні системи освіти, прагне відійти від старих освітніх стандартів і впровадити модель університету нового типу. Інтенсивне застосування новітніх ІКТ, створення навчального контенту на основі інноваційних розвивальних технологій є одним зі стратегічних напрямів трансформації навчального процесу. Тож основним принципом навчальної діяльності вищів стає індивідуалізація освітнього процесу, спрямована на розвиток у студентів самостійного мислення, вміння вчитися і приймати рішення, набувати нових умінь і компетентностей.

Спрямованість на розвиток зовнішньої та внутрішньої активності студентів зумовлює необхідність суттєвих змін і в методиці викладання іноземних мов, проте на шляху впровадження новітніх технологій часто з'являється багато перешкод, серед яких чи не найперше місце належить стереотипним побоюванням: йдеться насамперед про звичку працювати за старими програмами, небажання що-небудь змінювати, розвиватися, про певні сумніви стосовно ефективності нових методів, відсутність прагнення до набуття нових знань, навичок тощо.

**Аналіз досліджень.** Предметом розгляду науковців стають різні аспекти використання інноваційних методів навчання. Так, наприклад, інноваційні технології викладання української мови як іноземної аналізували І. Довгий, І. Дичківська, Т. Касьяненко, О. Коваленко, І. Кочан, Т. Кудіна, Г. Максимчук, Л. Мацько, Є. Можар, Л. Назаре-

вич, О. Назаревич, Л. Олійник, Л. Роман, І. Хом'як, А. Чернова та ін. Окремим аспектам використання сучасних комп'ютерних технологій у процесі навчання іноземної мови присвячені публікації І. Антонян, В. Бикова, Р. Бужикова, Г. Вороніної, А. Кудіна, І. Кузьміної, С. Сисоева, Є. Спіцина, Т. Туркот та багатьох інших дослідників.

**Мета статті** – узагальнити досвід використання дидактичних ігор на уроках української мови як іноземної, висвітлити методичні резерви інтерактивних методів навчання.

**Виклад основного матеріалу.** Скільки б не виникало проблем, одним із основних завдань для освітян завжди буде створення комфортних умов навчання, за яких іноземний студент буде розуміти власні можливості, відчувати свою успішність. Тому в сучасній системі освіти конче потрібною стає інтерактивна модель навчання, заснована на такій взаємодії, де студент стає суб'єктом, котрий бере активну участь у процесі здобуття знань. Інтерактивне навчання – різновид взаємонавчання, де і студент, і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, які чітко розуміють, чим вони займаються, активно аналізують те, що знають, вміють і здійснюють. Організація інтерактивного навчання у вищих передбачає моделювання життєвих і виробничих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин і відповідної ситуації тощо. Інтерактивне навчання ефективно сприяє формуванню навичок і умінь, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії,

дає змогу викладачу стати авторитетним наставником студентського колективу. Під час інтерактивного навчання студенти вчаться бути демократичними, толерантно спілкуватися між собою та з іншими людьми, критично мислити, приймати й аналізувати рішення (Туркот, 2011).

У практиці навчання поширилися різні сучасні освітні технології:

- інформаційно-комунікаційні,
- розвивальні,
- особистісно-орієнтовані,
- проектного навчання,
- ігрові.

Всі ці технології постійно змінюються, удосконалюються відповідно до нового часу. І це зрозуміло: педагогічні методи та прийоми завжди мають залишатися інноваційними.

Педагогічну інновацію розглядають як особливу форму педагогічної діяльності та мислення, спрямовану на впровадження нововведень в освітньому просторі, або як процес створення, упровадження та поширення нового в освіті. Інноваційний процес в освіті – це сукупність послідовних, цілеспрямованих дій, що передбачають її оновлення, модифікацію мети, змісту, організації, форм і методів навчання та виховання, адаптації навчального процесу до нових суспільно-історичних умов (Туркот, 2010).

Сучасний освітній простір пропонує найширший спектр електронних засобів: електронні бібліотеки, каталоги, освітні портали, презентації, бази даних, відеокурси, тренажери тощо. Усі ці ресурси завдяки своїм інформаційним і методичним можливостям покликані забезпечити максимально комфортну і продуктивну роботу користувача інтелектуальної продукції. Головною метою такого навчання є розвиток у студентів пізнавальної активності та самостійності, стимулювання бажання вчитися, формування вміння самостійно мислити та приймати рішення.

Останнім часом у практику викладання дедалі активніше впроваджуються ігри. Гра є однією з найбільш популярних технологій інноваційного навчання. Як засіб навчання, комунікації, накопичення досвіду вона є складним соціокультурним явищем, що пояснюється різноманітністю форм гри, способів і алгоритмів проведення. У процесі гри:

- засвоюються правила поведінки та ролі в них соціальних груп (міні-моделі суспільства), які переносяться потім у «велике життя»;
- розглядаються можливості самих груп, колективів, аналогів підприємств, фірм, різних типів економічних і соціальних інститутів у мініатюрі;

– формуються навички колективної діяльності, відпрацьовуються індивідуальні характеристики учасників, необхідні для досягнення поставлених цілей;

– накопичуються й осмислюються культурні традиції, привнесені у гру учасниками, викладачами;

– залучаються додаткові засоби – наочні посібники, підручники, комп'ютерні технології тощо (Тализіна, 1984).

Для створення комфортного мікроклімату, розкриття креативного потенціалу, а також із метою урізноманітнення процесу навчання використовуються різні рольові та дидактичні ігри. Дидактична гра – це колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, у якій учасники та команда загалом об'єднані рішенням завдання й орієнтують свою поведінку на перемогу, успіх, виграш.

Метою ігор є активізація пізнавальної діяльності, розвиток просторової уяви, навчання навичкам спілкування, раціональне засвоєння нового навчального матеріалу за багаторазового повторення пройденого, пробудження інтересу до пізнання. Практика показує, що заняття з використанням ігрових ситуацій прискорює запам'ятовування та робить його осмисленим і довготривалим. На таких заняттях розвивається вміння працювати у групі: перемога зазвичай залежить від особистих зусиль кожного учасника (Ягджик, 2016).

Застосування творчої гри та її елементів на заняттях збагачує лексичний запас студентів, розширює коло їхніх знань. Крім того, гра несе в собі потужний емоційний заряд, виховує якості творчої особистості: наполегливість, цілеспрямованість, уміння знаходити рішення у незвичайній ситуації. Результативність такої форми роботи багато в чому залежить від емоційного ставлення викладача до ігрового процесу та зацікавленості в її результатах, а також своєчасної та необхідної допомоги викладача студентам, які відстають, безпосередньо у процесі гри. Проте така допомога має бути за можливості прихована від інших учасників, щоб у всіх присутніх складалося враження рівноцінності їхньої участі. Завдання викладача полягає в тому, щоб для кожного студента була створена ситуація успішності, яка допомогла б йому розкритися повною мірою.

На заняттях з української мови можуть бути використані різні ігри. Наведемо деякі приклади.

- «Зайве слово». Суть її полягає в тому, що з низки запропонованих слів студентам потрібно видалити одне «зайве» слово, обґрунтувавши свою відповідь. Потім із решти слів необхідно при-

брати ще одне, далі ще одне – поки не залишаться декілька «потрібних слів». Гра корисна тим, що учасникам доводиться порівнювати запропоновані слова за різними ознаками – лексичним значенням, належністю до певної тематичної групи, граматичними характеристиками, структурою та ін.

– «Знайди помилку». На екрані з'являються слова, словосполучення або речення, в яких допущені помилки. Студенти, об'єднані у 2–3 групи, спільно письмово намагаються виправити їх. Наприкінці проводиться обов'язковий аналіз із тлумаченням слів. Викладач має на меті не тільки повторити лексику і граматичні правила, а й сформувані у студентів уміння порівнювати, аналізувати, узагальнювати. Все це сприяє більш міцному засвоєнню знань і всебічному розвитку, вмінню вирішувати важкі, нестандартні завдання, працювати творчо (рис. 1).

– «Знайди, якщо зможеш!». Розглядаючи буклет продуктового магазину, студенти виконують різні завдання: знаходять названі викладачем слова, перекладають їх рідною мовою,

відповідають на запитання, роблять граматичні вправи і т. д. (рис. 2).

Серед ігрових вправ можна виділити ті, які вчать запам'ятовувати, порівнювати, узагальнювати та робити висновки.

– «Почуй мене». Викладач показує першому учаснику слово або речення, а студенти по колу передають його один одному. Якщо наприкінці гравці отримують неправильний варіант, то після закінчення гри варто провести аналіз, відповідаючи на запитання: як слово або речення змінювалося від учасника до учасника, у який момент гри учасники припустилися помилки, з чим вона може бути пов'язана.

– «Що сказав лікар?». Ігрова ситуація полягає в тому, що студенти повинні рухами, жестами показати призначення лікаря. Студенти-«лікарі» вибирають із запропонованих приписів ті, які вони будуть показувати, інша група має грамотно прокоментувати дії першої команди.

– «Із чого він складається». Гра орієнтована на вивчення будови тіла людини, скелета, вну-

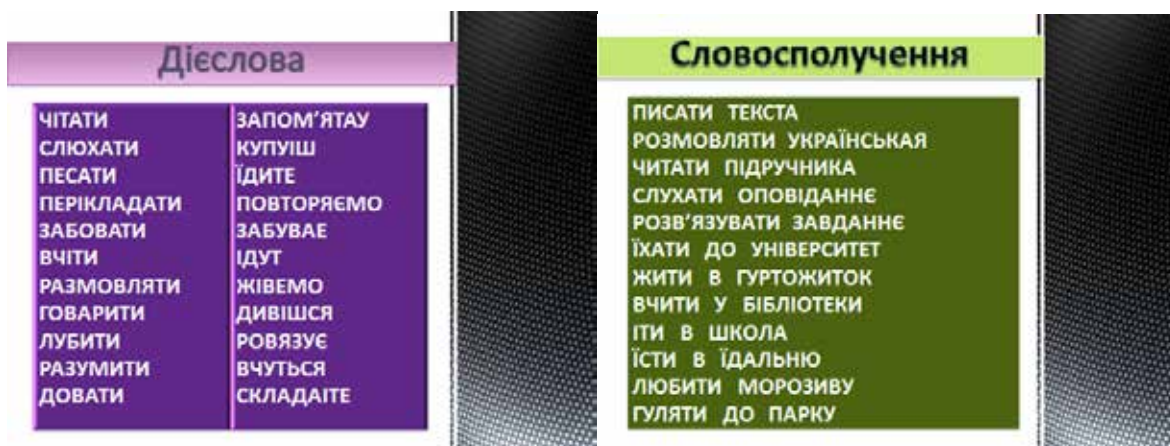


Рис. 1



Рис. 2

трішніх органів, різних систем організму. Студентам пропонується відеозображення (наприклад, скелет). Викладач вказує на певний орган, студенти по ланцюжку повинні назвати його. Якщо відповідь неправильна, всі аплодують (рис. 3).

– «Мозаїка». Студенти об'єднуються у групи. Із карток із назвами органів групи збирають скелет, маючи у своєму розпорядженні відповідні картки. Виграє той, хто швидко і правильно виконав завдання.

– «Професійна лексика». Студенти по черзі добирають слова (професійну лексику). Перемагає той, хто називає слово останнім. Вивчаючи під час гри мову спеціальності, студенти закріплюють теоретичні знання, пов'язані з майбутньою професією. Вдосконаленню вмінь професійного спілкування сприяє накопичення мовного матеріалу, а також збільшення варіативності ситуацій професійного спілкування.

– «Приз». Студенти в довільному порядку називають органи (кістки, системи) й отримують за правильну відповідь картки з відповід-

ними назвами. Перемагає і здобуває приз той, хто зібрав найбільшу кількість карток. Якщо залишаються картки з неназваними словами, проводиться аналіз (рис. 4).

Робота з різноманітними друкованими матеріалами (буклетами, оголошеннями, меню, рецептами та ін.) дозволяє не тільки семантизувати лексичні одиниці, а й відпрацювати та закріпити певні граматичні конструкції, удосконалити вміння у різних видах мовленнєвої діяльності.

– Гра «Згадай мене». Студенти протягом двох хвилин розглядають певну сторінку буклету (наприклад, овочі та фрукти, посуд, меблі тощо). Потім буклет закривають, а учасники повинні назвати предмети, які запам'ятали. Завдання можна виконувати як усно, так і письмово. Після завершення гри проводиться само- або взаємоперевірка.

– Гра «Знайди відповідь». Під час роботи з буклетом студенти відпрацьовують вивчені граматичні конструкції: наприклад, «хто любить – не любить що», «кому подобається – не подобається



Рис. 3



Рис. 4



Рис. 5

що», «хто хоче купити – не хоче купувати що», «тут є що – тут немає чого», «на батьківщині є що – немає чого», «що коштує скільки» і т. ін.

– Рольова гра «У магазині» пропонує учасникам обов'язкові комунікативні завдання в різних побутових ситуаціях:

а) ви прийшли в магазин купити продукти для приготування національної страви;

б) ви не знаєте, що таке кефір (сметана, пироги) та сумніваєтеся, чи варто його купувати;

в) ви хочете уточнити ціну, дату виготовлення продукту і знайти його аналоги (рис. 5).

**Висновки.** Практика використання «реалій» на заняттях з української мови як іноземної свідчить, що подібні завдання сприймаються студентами з ентузіазмом: по-перше, вони вигідно відрізня-

ються від звичних вправ, представлених у традиційних підручниках; по-друге, вони розроблені на актуальному для учнів матеріалі; по-третє, дозволяють студентам відчувати впевненість у своїх силах і мотивують до подальшого вивчення мови (Власова, 2019).

Використання інноваційних освітніх технологій підвищує пізнавальний інтерес іноземних студентів, урізноманітнює процес сприйняття та засвоєння інформації, дозволяє скоригувати зміст навчального матеріалу, а також поліпшити результативність проміжного і підсумкового контролю знань. Завдяки комп'ютеру, мультимедійним засобам студенти можуть опанувати великий обсяг інформації з її подальшим аналізом і можливостями використання.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Туркот Т. І. Психолого-педагогічна сутність інтерактивних методів навчання. 2011. URL: <https://ukrtextbook.com/pedagogika-vishho%D1%97-shkoli-turkot-t-i/pedagogika-vishho%D1%97-shkoli-turkot-t-i-psixologo-pedagogichna-sutnist-interaktivnix-metodiv-navchannya.html> (дата звернення: 18.01.2021).
2. Туркот Т. І. Інноваційні технології та методи навчання. Педагогіка вищої школи. 2010. URL: [https://pidruchniki.com/10470406/pedagogika/innovatsiyni\\_tehnologiyi\\_metodi\\_navchannya](https://pidruchniki.com/10470406/pedagogika/innovatsiyni_tehnologiyi_metodi_navchannya) (дата звернення: 11.01.2021).
3. Талызина Н. Ф. Управление процессом усвоения знаний. Москва : МГУ, 1984. 345 с.
4. Ягяджик С. С. Виды инновационных технологий и их характеристики. *Молодой ученый*. 2016. № 23. С. 548–551.
5. Власова Н. А. Семь приемов применения привычных вещей («реалии») в качестве методических средств на занятиях по русскому языку как иностранному. 2019. URL: <http://www.eduneo.ru/7-priemov-primeneniya-privychnykh-veshhej-realii-v-kachestve-metodicheskix-sredst-na-zanyatiyah-po-russkomu-yazyku-kak-inostrannomu> (дата звернення: 07.01.2021).

#### REFERENCES

1. Turkot T. I. Psykholoho-pedahohichna sutnist interaktyvnykh metodiv navchannia [Psychological and pedagogical essence of interactive teaching methods]. 2011. URL: <https://ukrtextbook.com/pedagogika-vishho%D1%97-shkoli-turkot-t-i/pedagogika-vishho%D1%97-shkoli-turkot-t-i-psixologo-pedagogichna-sutnist-interaktivnix-metodiv-navchannya.html> [in Ukrainian]. (accessed: 18 January 2021).
2. Turkot T. I. Innovatsiyni tekhnologii ta metody navchannia. Pedahohika vyshchoi shkoly [Innovative technologies and teaching methods. Higher education pedagogy]. 2010. URL: [https://pidruchniki.com/10470406/pedagogika/innovatsiyni\\_tehnologiyi\\_ta\\_metodi\\_navchannya](https://pidruchniki.com/10470406/pedagogika/innovatsiyni_tehnologiyi_ta_metodi_navchannya) [in Ukrainian]. (accessed: 11 January 2021).
3. Talyzina N. F. Upravlenie processom usvoeniya znaniy [Management of the process of assimilation of knowledge]. Moscow: Moscow State University, 1984, 345 p. [in Russian].
4. Yagyadzhik S. S. Vidy innovacionnykh tekhnologij i ih harakteristiki [Types of innovative technologies and their characteristics]. *Young scientist*. 2016. № 23. P. 548–551 [in Russian].

5. Vlasova N. A. Sem' priemov primeneniya privychnyh veshchej ("realii") v kachestve metodicheskikh sredstv na zanyatiyah po russkomu yazyku kak inostrannomu [Seven methods of using familiar things ("realities") as methodological tools in the classroom in Russian as a foreign language]. 2019. URL: <http://www.eduneo.ru/7-priemov-primeneniya-privychnyx-veshhej-realii-v-kachestve-metodicheskix-sredst-na-zanyatiyah-po-russkomu-yazyku-kak-inostrannomu> [in Russian]. (accessed: 7 January 2021).