

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

Інститут філології
Кафедра української та російської мов як іноземних

Максименко Алла Володимирівна

**ІГРОВІ ЗАВДАННЯ
У КУРСІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ
ЯК ІНОЗЕМНОЇ:**

навчально-методичний посібник

КИЇВ
Видавництво Фенікс
2020

УДК 378.016.091.33-027.22:811.161.2](072.054.6)
М17

*Затверджено на засіданні Вченої ради
Інституту філології Київського національного університету
імені Тараса Шевченка від 23 лютого 2021 року
(протокол № 8)*

Рецензенти:

Ніколаєва Н.С., к.філол.н., доцент

Корчук О.Ю., доцент, завідувач кафедри філологічних та природничих дисциплін Інституту міжнародного співробітництва та освіти Національного авіаційного університету

Максименко А.В.

М17 Ігрові завдання у курсі української мови як іноземної : навчально-методичний посібник / А.В. Максименко. – Київ : Фенікс, 2020. – 76 с.

ISBN 978-966-136-802-5

Посібник містить теоретичне обґрунтування використання ігрових прийомів у процесі навчання української мови як іноземної та практичні поради щодо їх застосування у навчальному процесі

УДК 378.016.091.33-027.22:811.161.2](072.054.6)

ЗМІСТ

ВСТУП	5
--------------------	---

Розділ 1. ІННОВАЦІЇ В ОСВІТІ: ЗМІСТ, МЕТОДИ, ФОРМИ

1.1. Сучасна освітня ситуація	8
-------------------------------------	---

1.2. Поняття «інновація», «інновація освіти», «інноваційна освіта»	9
---	---

1.3. «Інноваційна освіта»: зміст, методи й форми	11
--	----

Розділ 2. ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ

2.1. Поняття «інтерактивність», «інтерактив- ний», «інтеракція», «інтерактивне навчання», «інтерактивні технології»	13
---	----

2.2. Інтерактивні: метод, форма, прийом, засіб	16
--	----

Розділ 3. ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАННІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

3.1. Специфіка навчання іноземних мов	20
---	----

3.2. Гра як форма навчання	21
----------------------------------	----

3.3. Місце ігрових технологій у навчальному процесі....	23
3.4. Мовні ігрові завдання.....	27
3.4.1. Фонетичні ігрові завдання.....	27
3.4.2. Лексичні ігрові завдання	38
3.4.3. Граматичні ігрові завдання	48
3.5. Мовленнєві ігрові завдання	56
3.6. Навчальний квест як ігрова технологія	65
3.6.1. Зразок авторського опрацювання ігрового текстового завдання – навчального квесту.....	67
ДОДАТОК 1	69
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ	72

ВСТУП

Навчально-методичний посібник адресований студентам, які навчаються в Інституті філології за спеціалізацією «українська мова як іноземна» і може бути використаний при викладанні низки дисциплін із методики («вивчення фонетики української мови в іноземній аудиторії», «навчання видів мовленнєвої діяльності») та лінгводидактики («лінгвокраїнознавство у процесі викладання української мови як іноземної», «методика викладання лексики / граматики в іншомовній аудиторії»).

Підготовка майбутнього викладача української мови як іноземної передбачає формування у нього професійних компетентностей, у тому числі забезпечення його знаннями, навичками, вміннями, необхідними для здійснення викладацької діяльності.

Практика викладання української мови як іноземної свідчить, що одним із важливих аспектів роботи викладача української мови в іншомовній аудиторії є створення умов, за яких іноземний студент з інтересом і задоволенням вивчає мову, тобто формування у інокомунікантів позитивної мотивації щодо вивчення української мови як іноземної.

Принцип мотиваційного забезпечення навчальної діяльності полягає у тому, щоб не просто навчити майбутніх викладачів української мови як іноземної добирати такі методи й прийоми

навчання, які мотивували б іноземних студентів до навчання, розвивали б у них бажання знати українську мову, стимулювали б їх дізнаватися більше про культуру українців, вчили б їх самостійності у пошуку інформації й аналізу ситуації, поваги й толерантності до іншої думки, але й орієнтуватися у нових формах сучасної мовної освіти й швидко реагувати на їх появу.

Інноваційні процеси, які мають місце у сучасній освіті, надають викладачеві великий вибір методів, форм і прийомів реалізації навчальних цілей. Зокрема, у методиці викладання іноземних мов останнім часом усе більш популярними стають ігрові технології як засіб оптимізації навчального процесу. Інтерактивний характер ігрових методів передбачає взаємодію і співпрацю викладача і студента, викладача і групи, студентів між собою і є одним із найважливіших елементів методичної системи й основою успішності навчального процесу.

Ігровий метод як один із ефективних методів навчання сприяє активізації під час гри розумових, пізнавальних, емоційних процесів, зростанню зацікавленості студентів.

Навчання іноземної мови як комунікації відбувається у спільній діяльності всіх учасників навчального процесу. Групова діяльність позитивно впливає на особистість студента, на міжособистісні зв'язки та адаптивність у колективі, на створення умов для набуття мовленнєвого досвіду не з необхідності або примусу, а за бажанням студентів, на навчання орієнтуватися у реальних життєвих ситуаціях, на розуміння студентами потреби й способу виконання тих чи інших навчальних дій.

Ігрові завдання є цікавою і продуктивною формою як презентації нового матеріалу, так і його закріплення, а також перевірки вже засвоєного мовного матеріалу. Проте не варто обмежуватися окремими прийомами, а необхідно шукати й інші ефективні методи й форми організації навчання української мови як іно-

земної, які відповідали б новітнім освітнім технологіям, новим стандартам і моделям освіти.

Цей навчально-методичний посібник укладений автором на підставі власного професійного досвіду. Наведені у посібнику ігрові завдання спрямовані на створення умов, за яких іноземні студенти з цікавістю вивчають українську мову й прагнуть дізнатися більше про культуру українців.

Усі зазначені у методичній праці пропозиції мали своє застосування у викладацькій роботі автора й засвідчили суттєве покращення якісних показників засвоєння мовного матеріалу студентами.

Навчально-методичний посібник складається з трьох розділів, які містять теоретичне обґрунтування використання ігрових технологій у навчальному процесі, а також практичні рекомендації щодо їх застосування на заняттях з української мови як іноземної.

У посібнику подається алгоритм виконання мовних і мовленнєвих ігрових завдань, які можуть бути запропоновані викладачем на практичних заняттях з української мови у групах іноземних студентів різних форм навчання з відповідним рівнем знань. Короткі пояснення щодо виконання ігрових завдань пропонуються автором українською та англійською мовами як зразок їх використання на практичних заняттях для англомовних груп.

Автор наводить приклад власного опрацювання ігрового текстового завдання (навчального квесту), спрямованого на формування у студентів-іноземців уявлень про культурне життя українців.

Посібник може бути корисним і для студентів, і для викладачів.

РОЗДІЛ 1. ІННОВАЦІЇ В ОСВІТІ: ЗМІСТ, МЕТОДИ, ФОРМИ

1.1. Сучасна освітня ситуація

Сучасний світ динамічно розвивається, модернізується, відбуваються зміни у суспільному житті. Нові умови людської взаємодії, глобалізація «інформаційного» суспільства стали серйозним викликом для системи освіти. З іншого боку, сама система освіти відчуває необхідність докорінних змін, що пов'язано з відмовою від тотальної уніфікації і стандартизації освітніх процесів, а саме, з новими глобальними освітніми тенденціями: визнанням масового характеру освіти і її неперервності, значущості освіти для окремої особи й для суспільства, з пристосуванням освітнього процесу до запитів і потреб індивідуума, орієнтацією навчання на особистість, інновації і активне засвоєння нею способів пізнавальної діяльності, створенням можливостей для її саморозвитку, врешті, зі зміною характеру ставлення педагогів до методів і форм навчання [12, С.6].

Традиційні форми й методи вже не відповідають новим викликам і вимогам, а сама система освіти потребує осучаснення, яке стає можливим завдяки інноваційній педагогічній діяльно-

сті, спрямованої не стільки на передачу обов'язкового й необхідного обсягу знань студенту, скільки на формування майбутнього фахівця як носія професійних і універсальних компетентностей (соціальних, інтелектуальних, емоційних, вольових).

Отже, сучасна освітня ситуація як у світі, так і в Україні характеризується переходом від традиційних форм до інноваційних.

1.2. *Поняття «інновація», «інновація освіти», інноваційна освіта»*

Слово «інновація» (англ. «innovation», що походить від лат. «innovatio» – оновлення) означає нововведення в галузі економіки, техніки на основі досягнень науки і передового досвіду [27].

Зароджуючись як ідея (інноваційна пропозиція) у будь-якій сфері суспільного життя (наука, політика, освіта тощо), інновація проходить етап реалізації через технологію здійснення, тобто розробку нового, а згодом в інноваційному процесі завдяки новим способам укорінення новації в практиці набуває нової форми суспільної діяльності.

Оскільки інновації слід розуміти як новаторство і трансформації всередині системи, то інтерпретуючи інновації (це поняття) стосовно педагогіки й освіти, можна стверджувати, що це внесення нового, зміни, удосконалення і покращення існуючої педагогічної діяльності й освітньої системи або заміна її й водночас результат наукових пошуків, передового досвіду окремих педагогів і цілих колективів [15, С.75].

Інновації в освіті як цілеспрямований процес змін, що модифікують мету, зміст, методи й форми навчання та виховання, повинні відповідати критеріям новаторського педагогічного досвіду, які підтверджують ефективність новації. Насампе-

ред нововведення має бути актуальним і оригінальним, тобто спрямованим, з одного боку, на розв'язання пріоритетних проблем навчання за умови первинного застосування методів, прийомів, засобів, форм або їх комплексу в навчальному процесі. Важливим критерієм інноваційного досвіду є також висока ефективність і стабільність результатів, коли досягнуті, тобто реальні, результати навчання вищі порівняно з масовою практикою, і ці результати стабільні протягом тривалого часу. Оптимальність як параметр нововведення означає, що високі результати навчання досягаються за найменших часових витрат і зусиль, які докладають учасники процесу (педагоги, здобувачі освіти). І нарешті, ефективність інновації визначається і тим, наскільки творчо можна застосовувати новий досвід у масовій практиці [11].

Інноваційна освіта поєднує різні складові, у тому числі концептуальні та процесуальні. З одного боку, це система ідей, орієнтованих на формування особистості, готової до змін, до невизначеного майбутнього за рахунок розвитку здібностей до творчості, а також здатності до співпраці з іншими людьми [30, С.15]. З іншого, система ідей, підходів, методів, форм і технологій, які у таких поєднаннях ще не використовувались, комплекс елементів чи окремі елементи освітнього процесу, які несуть у собі прогресивну основу, що дає змогу в ході зміни умов і ситуацій ефективно розв'язувати проблеми освіти [10].

Отже, запровадження нової моделі освіти вимагає нових підходів, нового змісту, цілей, методів і форм [3].

1.3. «Інноваційна освіта»: зміст, методи й форми

Адаптація процесу навчання до нових соціальних викликів, запитів і вимог потребує нової якості системи освіти, системи ідей, метою яких є розвиток творчого потенціалу людини, виховання особистості, здатної до самоосвіти й саморозвитку, з критичним мисленням, здатної здобувати й опрацьовувати нову інформацію, а набуті знання й вміння використовувати для розв'язання проблем сьогодення. Тому інноваційна освіта, реалізуючи свій новий зміст, стає потребою нашого часу, одним зі шляхів підвищення ефективності системи освіти, що є можливим за створення сприятливих умов для його реалізації [10].

Для формування майбутнього спеціаліста як носія фахових і універсальних компетентностей потрібні нові оптимальні та ефективні способи реалізації освіти, власне, інноваційні методи навчання. Вибір відповідного інноваційного методу залежить від різних факторів і може бути обумовлений дидактичним завданням, змістом навчального матеріалу, рівнем знань студента, забезпеченістю викладача дидактичними матеріалами.

Виокремлюють дві групи інноваційних методів навчання:

– імітаційні (ігрові – ділові ігри, ігрове проєктування, педагогічні ситуації, педагогічні завдання, ситуація інсценування різної діяльності та ін., неігрові – аналіз конкретних ситуацій, вирішення ситуативних завдань, колективна розумова діяльність тощо);

– неімітаційні (проблемна лекція, лекція удвох, лекція зі заздалегідь запланованими помилками, лекція-прес-конференція, евристична бесіда, навчальна дискусія, керована самостійна робота, семінари, дискусії) [11].

Нові умови і нові вимоги до освітньої системи: підготовка компетентних фахівців до роботи у динамічному, швидкозмін-

ному світі, здатних аналізувати і вирішувати задачі, що з'являються, – вимагають і нових – інноваційних форм навчання, під якими розуміють «цілеспрямований системний набір нових ідей, засобів організації навчальної діяльності, у результаті чого підвищуються показники структурних компонентів освіти, відбувається перехід системи до якісно іншого стану» [11].

Основними інноваційними формами навчання вважають:

– тренінг – форма активного навчання, спрямована на засвоєння теоретичних знань та практичних умінь, формування необхідних навичок, виявлення і вироблення способів подолання типових труднощів через аналіз конкретних прикладів і проведення групових дискусій;

– майстер-клас – тематична групова робота з підвищення кваліфікації спеціалістів, заснована на успішному досвіді одного-двох практиків;

– «мозкова атака» («мозковий штурм») – ефективна форма навчання, стимулювання нових ідей та творчих позицій, пошуку швидкого та легкого шляху вирішення складних проблем і прийняття рішень;

– ділова гра – колективне практичне заняття, що дозволяє учасникам спільно знаходити оптимальні варіанти розв'язання проблеми у штучно створених умовах, що максимально імітують реальну обстановку;

– кейс-стаді (Case study) – метод, при якому, як і в діловій грі, за основу береться реальна або вигадана ситуація; рольова гра – форма навчання, що передбачає розподіл ролей, обробку інформації й підготовку матеріалу відповідно до запропонованого сценарію [11].

Однак без інноваційної (освітньої) діяльності, інноваційної компетентності і культури педагога запровадження нових стандартів освіти неможливе.

РОЗДІЛ 2. ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ

Запровадження інноваційних методів навчання у вищій школі засвідчує відхід від традиційних методів і форм організації навчання і перехід до інтерактивних, а саме, до нової моделі й стандартів навчання.

2.1. Поняття «інтерактивність», «інтерактивний», «інтерація», «інтерактивне навчання», «інтерактивні технології»

Популярність слів «інтерактивний» і «інтерактивність» можна пояснити тим, що сучасні технології дозволяють робити у форматі активної взаємодії між суб'єктами або суб'єктами та об'єктами багато що, оскільки інтерактивними можуть бути комп'ютер, дитячі іграшки, книга, екскурсія у музеї, театральна вистава, відеофільм, будь-яке проектування, шкільна дошка то-

що. При цьому способи досягнення інтерактивності, характер і ступінь взаємодії можуть бути різними.

Поняття «інтерактивний» походить від англійського «interact», у якому «inter» – це взаємний, «act» – діяти. Інтерактивний означає взаємодіяти, перебувати у режимі розмови, діалогу, наприклад, з «комп'ютером» або з людиною. У свою чергу, слово «інтерація» (в англійській «interaction» – «діючий») передає таке значення: безпосередня міжособистісна взаємодія, найважливішою особливістю якої визнається здатність людини «приймати на себе роль іншої».

Нові освітні процеси, які ґрунтуються на постійній, активній взаємодії учасників навчального процесу, на спільному й взаємному навчанні (індивідуальному, колективному, груповому), коли і здобувач освіти, й педагог є рівноправними суб'єктами цього процесу, отримали назву «інтерактивне навчання».

Суть інтерактивного навчання полягає у тому, що всі учасники процесу (здобувач освіти – педагог, студент – викладач, учень – учитель) взаємодіють між собою, обмінюються інформацією, спільно вирішують проблемні питання на основі аналізу обставин, моделюють ситуації. При цьому відбувається це в атмосфері толерантності, доброзичливості й взаємної підтримки, що дозволяє не тільки набувати нових знань, але й розвивати саму пізнавальну діяльність.

Основою інтерактивного навчання є майстерність взаємодії в процесі навчання для досягнення бажаного результату шляхом застосування різних методів і засобів – інтерактивних методів, що виступають компонентами інтерактивних технологій.

За визначенням В.Старости, «технології інтерактивного навчання» – це система організації та здійснення цілеспрямованої посиленої взаємодії суб'єкта навчання з навчальним середовищем, що реалізується сукупністю методів, форм і засобів

навчання, високої активності розумової і навчальної діяльності під час суб'єктно-об'єктної взаємодії через бесіду, діалог між усіма учасниками навчального процесу; підвищення мотивації та емоційності; формування досвіду інтенсивного спілкування та успішної соціалізації індивіда в суспільстві, умінь організації спільної навчальної діяльності, а також обміну, зміни та різноманітності видів діяльності; взаємонавчання учасників між собою та в процесі спілкування з викладачем, освоєння учасниками цілеспрямованої рефлексії своєї діяльності та взаємодії [31, С.235].

Фахівці класифікують інтерактивні технології навчання за різними ознаками.

Критеріями запропонованої Т.Сердюк класифікації інтерактивних технологій виступають: дидактична мета (інформаційні цілі, розвиток дієво-практичної сфери, розвиток механізмів самокерування особистості, розвиток творчих якостей і ключових компетентностей); домінуючі форми організації навчально-пізнавальної діяльності (індивідуальні, парні, групові, колективні); домінуючі методи навчання (інформаційні, проблемно-пошукові, імітаційно-ігрові, дослідницькі); домінуючі засоби навчання (гомоорієнтовані, тобто такі, у яких основний партнер у взаємодії – людина або група осіб; і техноорієнтовані, у яких переважають технічні засоби навчання) [31, С.235].

В основу класифікації, запропонованої С.Кашлевим, покладено провідну функцію в педагогічній взаємодії. Зокрема, автор виокремлює кілька груп інтеракцій: технології створення сприятливої атмосфери та організації комунікації; технології організації обміну видами діяльності; технології організації мислєдіяльності; технології організації смислотворчості; технології організації рефлексивної діяльності; інтегративні технології (інтерактивні ігри) [31, С.235].

Пометун О.І. пропонує систематизувати інтерактивні технології за формами навчання залежно від мети уроку та форм організації навчальної діяльності:

- інтерактивні технології кооперативного навчання (робота в парах, ротаційні (змінювані) трійки, карусель, робота в малих групах);

- інтерактивні технології колективно-групового навчання (обговорення проблеми в загальному колі, мікрофон, незакінчені речення, навчаючи – учись, ажурна пилка, Case-метод («Мозаїка», «Джиг-со»), дерево рішень);

- технології ситуативного моделювання (стимуляційні або імітаційні ігри, спрощене судове слухання, громадське слухання, розігрування ситуацій за ролями («Рольова гра», «програвання сценки»));

- технології опрацювання дискусійних питань (метод ПРЕС, мозковий штурм, займи позицію, зміни позицію, карусель, нескінчений ланцюжок думок, дискусія в стилі телевізійного ток-шоу, дебати) [13, С.40].

Кожна група інтерактивних технологій зорієнтована на різний рівень знань учасників навчання, на різні етапи заняття, на досягнення різних дидактичних цілей, містять методичні поради щодо проведення занять із використанням конкретних методів, форм і прийомів навчання або їх комбінації [13, С.53].

2.2. *Інтерактивні: метод, форма, прийом, засіб*

Інтерактивні методи навчання на відміну від традиційних або класичних базуються на активній взаємодії учасників навчального процесу, що підтверджується кардинальним перерозподілом їх ролей: тепер студент не є малоактивним об'єктом, а викладач лише запрограмованим інтерпретатором знань. На-

навпаки, студент стає повноправним учасником процесу навчання, зміст якого і є основним джерелом формування знань, навичок, умінь – професійних компетентностей.

Мета інтерактивних методів полягає у створенні умов навчання, за яких суб'єкт навчання відчуває свою успішність, свою інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним сам процес навчання. До таких умов, на думку фахівців, варто віднести багатосторонній тип комунікації; сприятливу, позитивну психологічну атмосферу; обладнання навчального простору, різноманітні матеріали, конкретну структуру заняття [13, С.25].

Форми та методи навчання – це способи взаємодії між педагогом і суб'єктами навчання, комплекс прийомів, які допомагають реалізовувати процес навчання. Причому за такої організації інтерактивного навчання від викладача вимагається більше активності і творчості, ніж за інших форм проведення занять.

У процесі навчання методи реалізуються у різних конфігураціях: у конкретних діях, прийомах, організаційних формах. При цьому методи й прийоми не мають жорсткої прив'язки один до одного. А крім того, прийоми навчання не обмежуються якоюсь відомою педагогам кількістю, навпаки, вони можуть безкінечно збільшуватися залежно від багатьох різноманітних факторів.

Вважається, що прийом – це складова частина методу, його деталь. Так, наприклад, семінар – це метод навчання, а інформування про план семінарського заняття – це прийом, який активізує увагу студентів і полегшує роботу над навчальним матеріалом.

Прийом навчання – елемент методу, що становить сукупність навчальних ситуацій, спрямованих на досягнення його проміжної мети. Якщо метод – спосіб діяльності, що охоплює весь шлях її перебігу, то прийом – це окремий крок, дія в реалізації методу.

Прийоми навчання – це конкретні дії й операції викладача, мета яких – повідомляти знання, формувати навички й уміння, стимулювати початкову діяльність студентів для вирішення окремих питань процесу навчання. Прийоми навчання у вигляді мовленнєвих дій і операцій утворюють змістовну сторону мовленнєвої діяльності, яка формується [1].

У реальній педагогічній діяльності методи навчання так само, як і прийоми, здійснюються різноманітними засобами навчання, до яких належать як матеріальні, так і ідеальні об'єкти, що існують між учителем і учнем, викладачем та студентом і використовуються для ефективної організації навчальної діяльності.

Засоби навчання – це матеріальний або ідеальний об'єкт, який «розміщено» між викладачем і студентом і використовується для засвоєння знань, формування досвіду пізнавальної та практичної діяльності. Вони є одним із основних елементів системи навчання і відіграють у ній провідну роль, оскільки, замінюючи дії педагога, можуть впливати на дії здобувача освіти, автоматизуючи їх або індивідуалізуючи. Вибір засобів навчання залежить від змісту, цілей, методів і умов навчального процесу [1].

Під час викладання окремих тем або окремих дисциплін можна використовувати різні інтерактивні методи, форми й прийоми навчання або їх комбінацію. Так, наприклад,

- майстер-класи – заняття, на яких студент набуває знань і навичок у форматі практичної роботи;

- інтерактивні вебінари, або веб-семінари – семінари, що проходять у комп'ютерній мережі – тип занять, який об'єднує у собі традиційну лекцію і такі способи взаємодії, як дискусія, демонстрація слайдів або фільмів;

- рішення кейсів – цей метод базується на вивченні конкретної ситуації, коли суб'єкти навчання колективно розробляють модель її рішення;

– голосування, опитування – обговорення, у ході якого суб'єкти навчання беруть активну участь у пошуку істини, відкрито обмінюються думками і навчаються аргументувати свою точку зору;

– мозковий штурм – метод спільного генерування ідей і пошуку нестандартних творчих рішень.

Застосовуючи конкретну форму навчання, метод, обираючи певні прийоми навчання або комбінуючи їх, викладач завжди прагне розв'язувати найважливіші методичні завдання: пробудження інтересу до навчального процесу, формування позитивної мотивації, активізація потенційних можливостей, створення умов для оптимальної і результативної взаємодії суб'єктів навчання, для командної роботи, сприяння ефективному засвоєнню навчального матеріалу, організація самостійної діяльності студентів із пошуку шляхів і рішень навчальної задачі, створення атмосфери успіху.

РОЗДІЛ 3. ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАННІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

3.1. Специфіка навчання іноземних мов

Відомо, що суб'єкт навчання внаслідок використання традиційних методів і форм у процесі навчання іноземних мов не завжди отримує бажані результати, тобто можливість здійснювати іншомовну мовленнєву комунікацію відповідно до своїх потреб, адже за такого навчання інокомунікант зазвичай відчуває труднощі у застосуванні засвоєних мовних моделей і часто не спроможний адекватно реалізовувати набуті навички. Такі методи навчання, як правило, далекі від реального життя, а пропонувані мовні моделі більше нагадують стандартні, закарбовані у пам'яті вирази, які не мають зв'язку ані з суспільним життям, ані з мовним контекстом.

Специфіка іноземної (української як іноземної) мови як дисципліни полягає у тому, що навчальна діяльність передбачає іншомовну мовленнєву поведінку, тобто комунікативну практику,

у процесі якої формуються іномовні комунікативні мовленнєві навички й вміння. Справжні потреби студентів, які вивчають іноземну мову, пов'язані з бажанням спілкуватися цією мовою, користуватися мовою в усній і писемній формах; вивчаючи мову, дізнаватися про історію, культуру, традиції країни, мови якої навчаються. Задоволення цих потреб, з одного боку, і необхідність підтримання мотивації, з іншого, змушують викладача шукати нові форми навчання іномовної мовленнєвої комунікації. На нашу думку, саме ігрові форми, або моделі, навчання покликані сприяти реалізації як зазначених, так і цілого комплексу інших методичних завдань.

3.2. *Гра як форма навчання*

Навчання в ігровій формі відомо людству ще з давніх часів, з античності. Виняткової актуальності ігрові технології як ефективний метод навчання набули в останні десятиліття разом із освітніми інноваційними процесами.

Гра – групова або масова форма культурних розваг з елементами інтелектуальних занять, міжособистісного спілкування й організованого відпочинку. У той же час педагоги розглядають гру, насамперед, як ефективний виховний засіб формування особистості, як основний простір для її природного розвитку, оскільки у процесі гри формується воля, загартовується характер, тренується пам'ять, виховується естетичний смак, розвивається досвід спілкування з навколишнім світом [16].

Гра має великий навчальний потенціал і є серйозним стимулом у навчанні іноземних мов, оскільки є формою пізнання світу й творчого його осмислення. Розвиток творчого мислення базується у грі на емоціях, активності, фантазії. З іншого боку, гра як

особливим способом організоване дійство вимагає емоційної та розумової напруги.

Гра передбачає необхідність прийняття рішень, самостійних або колективних. Бажання розв'язати питання, не помилитися із прийняттям рішення, врешті, перемогти загострюють розумову діяльність учасників гри, перетворюють її на захоплюючу дію, пробуджуючи винахідливість і кмітливість. А з іншого боку, навчає співпрацювати, працювати у команді, дослухатися до інших, діяти за правилами гри.

Гра дозволяє швидко засвоювати мовний матеріал і сприяє формуванню позитивних мотивів навчання. Усі учасники рівноправні, вони є суб'єктами процесу; у грі немає сильних або слабких, тих, хто комплексує і не наважується швидко вживати вивчені слова, моделі або, навпаки, вільно користується засвоєним мовним матеріалом. Нескладність, навіть простота завдань, відчуття захопленості, умови підтримки або змагальності створюють особливу атмосферу, у якій ненав'язливо й непомітно засвоюється мовний матеріал.

Гра сприяє засвоєнню знань і набуттю мовленнєвого досвіду не з примусу або з необхідності, а за бажанням тих, хто навчається. Вона додає різноманіття у буденну навчальну практику, тим самим посилюючи інтерес як до самого навчального предмета, так і до процесу навчання.

Гра формує у суб'єктів навчання толерантність, уміння зазвжди повагу до внеску інших учасників, здатність бути членом команди й сприймати різні стилі поведінки (тімбілдинг); розвиває впевнену поведінку, лідерські навички, навички впливу і переконання, встановлення контактів.

Гра створює умови для формування навичок правильно організувати час і ефективно його використовувати (тайм-менеджмент).

У процесі викладання навчальна гра не повинна перетворюватися на гру-розвагу, але у той же час використання ігрових методів створює позитивний психологічний клімат на занятті, оптимізує навчальний процес, допомагає викладачу навчати студентів мови, знайомити їх із культурою і традиціями країни, у якій вони навчаються.

Проведення занять із використанням ігрового матеріалу активізує студентів, сприяє досягненню високої результативності занять, створює відчуття, що вивчати чужу мову не важко, врешті, адаптує до іншого мовного середовища.

Гра в навчальному процесі виконує низку важливих функцій: навчальну, виховну, розважальну, комунікативну, релаксаційну, психологічну, розвивальну, корегувальну, функцію міжнаціонального спілкування. Виступаючи формою навчання, гра актуалізує мотивацію й активізує навчальний процес, стимулює пізнавальну діяльність і підвищує ефективність навчання. Це дозволяє стверджувати, що використання ігрових форм у навчанні іноземних мов може сприяти формуванню іномовних комунікативних мовленнєвих навичок і вмінь [19, 25].

3.3. Місце ігрових технологій у навчальному процесі

Ігрові технології посідають важливе місце у навчальному процесі.

Ігрові технології – це ігрова форма взаємодії суб'єктів навчального процесу, що сприяє формуванню у них умінь вирішувати поставлені завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів. Реалізація суб'єктами навчання певного ігрового сюжету в рамках конкретної ситуації спрямована на засвоєння соціального досвіду, формування та удосконалення визначених умінь та навичок [10].

Важливими ознаками ігрових методів, форм і прийомів навчання є наявність чіткої навчально-пізнавальної спрямованості, а також визначеної мети навчання і досягнення відповідного результату. Універсальність гри як дієвого інструменту викладання виявляється в тому, що вона може бути використана на будь-якому етапі навчання, а ігрові прийоми можна пристосовувати до різних цілей та задач [20, С.53].

Навчальна гра як вид гри, спрямованої на краще засвоєння навчального матеріалу за допомогою ігрових елементів, має свою структуру, сюжет, ролі, реальні стосунки між учасниками, власне, ігрові дії, заміщення реальних предметів умовними.

Поняття «ігрові технології» об'єднує доволі велику групу методів, прийомів й ігрових форм організації навчального процесу.

Запровадження ігрових технологій на заняттях може передбачати також ігрову організацію навчального процесу з використанням ігрових завдань на певних етапах заняття (знайомство з новим матеріалом, його засвоєння, формування відповідних навичок, повторення, систематизація), на заняттях з обраною формою і характером взаємодії учасників (заняття-змагання) або навіть у поєднанні з традиційними методами.

Місце ігор на заняттях з іноземної мови, у тому числі й української мови як іноземної, і відведений на ігрові завдання час мають умовний характер, оскільки це залежить від різних чинників. Тому ігри й ігрові технології можна використовувати на різних етапах заняття: як на початку, так і у середині, а також і на останньому етапі заняття. Дійсно, запропоноване на початку заняття ігрове завдання актуалізує попередні знання, допомагає входженню студентів у процес навчання, заохоченню до вивчення нового матеріалу і, найважливіше, введенню у створюване мовне середовище. Впровадженням ігрових елементів у середині заняття можна досягти певної релаксації, що дозволить активі-

зувати студентів і зацікавити їх у продовженні вивчення мови. Завершення ж грою може створити ефект очікування наступного заняття. Кожне заняття може містити ігрові форми, адже ігрові методи різноманітні: вони можуть бути представлені у вигляді нетривалих ігрових вправ або завдань, ігрових ситуацій, рольових ігор.

Багатоплановість ігрової діяльності дозволяє виділити різні види навчальних ігор. Це можуть бути імітаційні ігри, сюжетно-рольові ігри, інноваційні ігри та ін. [10].

За дидактичною метою ігри поділяються на актуалізуючі, формуючі, узагальнювальні, тренінгові, контрольно-корегувальні; за характером педагогічного процесу – пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, діагностичні, профорієнтаційні тощо; за формою взаємодії учасників – індивідуальні, групові, змагальні, компромісні, конфліктні; за рівнем проблемності – проблемні, неproblemні [10].

Ігри поділяють також за характером ігрової методики (предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації), за рівнем застосування, за видом діяльності.

Ігрові технології завдяки своїй різноманітності й комунікативній спрямованості завжди будуть актуальними у процесі вивчення іноземної мови, у тому числі української як іноземної, оскільки вони допомагають створити цілком природні ситуації спілкування і формують комунікативні навички й уміння.

У нашій навчальній діяльності ми дотримуємося поширеної у сучасній методиці викладання іноземних мов класифікації, яка ґрунтується на виокремленні двох типів ігор: мовних (фонетичні, орфографічні, лексичні, граматичні тощо) і мовленнєвих, метою яких є психологічна й навчальна підготовка студента до невимушеного іншомовного спонтанного мовлення [17, С.125].

Мовні ігри (фонетичні, лексичні, граматичні) зорієнтовані на засвоєння окремих аспектів мови (фонетики, лексики, граматики). Варто зазначити, що поділ мовних ігор залежно від аспекту доволі умовний, оскільки неможливо вивчити лексику без фонетики, граматику без лексики. Виокремлення мовних ігор передбачає досягнення конкретних навчальних цілей. Основною метою фонетичних ігор є корекція вимови, тренування вимовляння окремих звуків у словах, реченнях, засвоєння ритміко-інтонаційних моделей. Фонетичні ігри виконуються на рівні слів, речень, скоромовок, лічилок, віршів тощо. Лексичні ігри сконцентровані на лексичному матеріалі, їх мета – сприяння у набутті й розширенні словникового запасу. Граматичні ігри сприяють формуванню вмінь на практиці застосовувати знання з граматики іноземної (української як іноземної) мови, активізують розумову діяльність студента, спрямовану на вживання граматичних конструкцій у реальних ситуаціях спілкування. Слід підкреслити, що найбільша ефективність таких видів ігор досягається за умови, що вони поєднуються з мовленнєвими іграми. Мовленнєві ігри навчають використовувати мовні засоби в процесі мовленнєвого акту (монологічного або діалогічного, писемного або усного). Кожному виду мовленнєвої діяльності відповідає певний вид гри.

Наведемо зразки мовних (фонетичних, лексичних та граматичних) та мовленнєвих ігрових завдань, орієнтованих на навчання іноземних студентів української мови на початковому етапі.

3.4. МОВНІ ІГРОВІ ЗАВДАННЯ

3.4.1. Фонетичні ігрові завдання

Фонетичні ігрові завдання – це завдання, спрямовані на формування фонетичних навичок.

Фонетика є складовою загальної структури мови, однією з її систем. Важливість її вивчення полягає у тому, що володіння фонетикою сприяє формуванню у іноземців навичок усного й писемного мовлення; говоріння, аудіювання, читання, письма. Фонетичні навички виконують смислорозрізнявальну функцію.

Метою навчання фонетики є формування слухо-вимовних навичок, тобто навичок правильної вимови або «навичок фонемно правильної вимови всіх звуків у потоці мовлення та розуміння всіх звуків при аудіюванні», і ритміко-інтонаційних навичок – навичок інтонаційно і ритмічно правильного оформлення іншомовного мовлення. Навчання фонетики української мови передбачає вивчення іноземними студентами не лише окремо взятих звуків, а і їхніх основних протиставлень, закономірностей їх поєднання, фонетичних процесів, природи й структури складу; наголосу і створюваних ним ритмічних моделей, а також основних типів інтонаційних конструкцій.

Таким чином, формуючи фонетичні навички, викладач повинен створити такі навчальні умови, за яких має відбутися перебудова звичної артикуляції іноземця на основі встановлення

подібностей і відмінностей у вимові звуків рідної й української мов, що допоможе йому оволодіти технікою вимови іншомовних звуків у слові, словосполученні, реченні й в мовленнєвому потоці у процесі говоріння, а також сформуванати фонематичний слух для розпізнавання і розуміння всіх звуків при аудіюванні.

У навчанні фонетики застосовують два основні методи: імітативний та свідомий. Імітативний передбачає повторення почутого за викладачем або за диктором. Свідомий полягає у тому, що студенти спочатку повинні зрозуміти, що і як вимовляється за допомогою схем мовного апарату, таблиць, а потім звукових зразків.

Вважається, що найбільш ефективним шляхом формування української артикуляційної бази у студента-іноземця є багаторазове повторення і вимовляння. На етапі вступного фонетичного курсу більшість викладачів використовують переважно імітативний тип вправ.

Вивчення української мови іноземцями починається зі вступного фонетичного курсу, а саме, зі знайомства студентів із

- 1) фонетичною системою української мови (буквеного та звукового складу української мови);
- 2) артикуляцією української мови;
- 3) з особливостями наголосу і його реалізації в різних типах слів;
- 4) основними типами інтонаційних конструкцій.

Студенти опановують український алфавіт, і тоді ж починається навчання їх техніки письма, яка передбачає оволодіння правилами української графіки (відтворення графічного образу букв, слів, словосполучень, речень) і засвоєння ними графемно-фонемних відповідностей української мови.

Особливе місце у курсі фонетики посідає робота над українським наголосом. Український словесний наголос – складне мовне явище, пов'язане не тільки з фонетичною, але й з морфологіч-

ною і лексичною системами. Простішими для засвоєння є слова з нерухомим наголосом, тому саме з них варто починати навчання з акцентології.

Окремої уваги потребує навчання інтонації. В українських реченнях тон змінюється (знижується або підвищується) на наголошеному складі останнього слова, який може бути у слові останнім або не останнім.

На початковому етапі необхідно навчити студентів синтагматичного членування речень, інтонаційного оформлення синтагм, виокремлення інтонаційного центру кожної синтагми, що сприятиме формуванню навичок усвідомленого читання, розумінню основної інформації і розвитку коректного мовлення.

Показником досягнення поставленої мети, тобто сформованості слухо-вимовних та ритміко-інтонаційних навичок, є автоматичне сприйняття і відтворення українських звуків, що виявляється у стабільності, швидкості, максимальній наближеності до еталонного зразку або такому ступені відтворення, який не заважає досягненню комунікації. Сформованість фонетичних навичок є неодмінною умовою адекватного розуміння мовленевого повідомлення, точності вираження думки і виконання мовою будь-якої комунікативної функції.

Очевидно, що реалізація окреслених завдань передбачає застосування насамперед відомих методів. Щоб навчити сприймати новий звук у фразях, словах або ізольовано, виокремлювати його із ряду почутих слів, які містять новий звук, викладач пояснює артикуляцію звука, пропонує вправи на артикуляційну гімнастику, пропонує звукові моделі для вимовляння, повторення, поступово ускладнюючи їх. Виконання завдань, які передбачають багаторазове повторення мовних одиниць, структур, втомлюють своєю одноманітністю, а зусилля, які докладаються на їх засвоєння, не приносять задоволення. Тому додавання інших

прийомів, фонетичних ігор, ігрових елементів під час заняття, таких, як розучування віршів, промовляння скоромовок, діалогів, виконання фонетичних ігрових завдань у процесі викладання, заохочує студентів до навчання, перетворюючи нецікаву роботу на захоплюючу.

Призначенням фонетичних ігор є корегування вимови на етапі формування мовленнєвих навичок і умінь, а також навичок аудіювання.

Фонетичні ігрові завдання є елементом заняття, виконуються, як правило, протягом 10–15 хвилин (за потреби час на виконання можна збільшити) і можуть бути використані на будь-якому етапі заняття.

ФОНЕТИЧНІ ІГРОВІ ЗАВДАННЯ (зразки)

ГРА: Скоромовки / **Patter**.

Мета: формування й розвиток слухо-вимовних і ритміко-інтонаційних навичок: правильна вимова вивчених звуків, ритмічних моделей і правильне інтонування окремих фраз; розвиток швидкості мовлення

Варіант 1

Викладач пояснює студентам, що таке скоромовка, промовляє скоромовку кілька разів:

- а) пошепки – повільно,
- б) тихо – трохи швидше,
- в) голосніше – ще швидше,
- г) дуже голосно – дуже швидко

Студенти слухають, а потім вони повинні повторити скоромовку, поступово й повільно нарощуючи темп.

Варіант 2

Викладач пояснює студентам, що таке лічилка, промовляє лічилку-діалог. Студенти слухають, а потім вони повинні повторити лічилку, поступово й повільно нарощуючи темп.

Option 1

The teacher explains to students what a patter is, says the patter several times:

- a) whispers - slowly,
- b) quietly - a little faster,
- c) louder - a little faster,
- d) very loud - very fast

Students listen, and then they should repeat the patter, gradually and slowly increasing the pace.

Option 2

The teacher explains to students what a counter is, says a counter-dialogue.

Students listen, and then they should repeat the counter, gradually and slowly increasing the pace.

ГРА: Конкурс «скоромовників» / **Competition**

Мета: розвиток вимовних і ритміко-інтонаційних навичок: правильна вимова вивчених звуків, ритмічних моделей, інтонування окремих фраз; розвиток швидкості мовлення

Викладач розміщує на дошці кілька скоромовок.

Студенти групи повинні утворити дві команди. Учаснику однієї з команд потрібно кілька разів проговорити скоромовку, намагаючись вимовляти її правильно й швидко. Якщо йому це вдається, то він приносить команді 1 бал. Якщо учасник помилився, то хід переходить іншій команді.

The teacher places a few patters on the board. Students in the group must form two teams. The participant of one of the teams needs to say the patters several times, trying to pronounce it correctly and quickly. If he succeeds, he brings the team 1 point. If the participant makes a mistake, the move goes to the other team.

Скоромовки, лічилки, короткі вірші або інші римовані тексти важливі у процесі навчання для формування і вдосконалення слухо-вимовних навичок, що передбачає швидку й безпомилкову вимову матеріалу, який підлягає заучуванню (Додаток 1.)

ГРА: Відлуння / **Echo**

Мета: розвиток слухо-вимовних і ритміко-інтонаційних навичок: правильна вимова вивчених звуків, ритмічних моделей у потоці мовлення і розуміння їх у мовленні інших, правильне інтонування фраз

Варіант 1

Студентам треба об'єднатися у кілька груп. Викладач промовляє фразу. Кожна група по черзі повторює цю фразу.

Варіант 2

Студенти повторюють слово або фразу пошепки, тихо або голосно, з різною інтонацією.

Option 1

Students need to form several groups. The teacher says the phrase. Each group in turn repeats this phrase.

Option 2.

Students repeat a word or phrase in a whisper, softly or loudly, with different intonation.

ГРА: Зіпсований телефон / **Spoiled phone**

Мета: формування і розвиток фонематичного слуху: розпізнавання звуків, звукосполучень і розуміння слів, речень у потоці мовлення; правильне відтворення почутого

Учасниками гри є усі студенти групи.

Студенти сідають або стають так, щоб утворити ланцюжок.

Викладач найближчому зі студентів говорить слово або речення. Цей студент слухає, а потім тихо промовляє його у бік наступного у ланцюжку студента.

Якщо останній у ланцюжку студент голосно промовляє слово або речення без викривлень, це значить, що «телефон працює добре».

All students of the group are participants of the game. Students sit down or stand up to form a chain.

The teacher says a word or sentence to the nearest student. This student listens and then speaks softly to the next student in the chain.

If the last student in the chain says a word or sentence aloud without distortion, it means that «the phone works well.»

ГРА: Акторська майстерність (хто як може вимовити) / **Acting skills (who can pronounce how)**

Мета: розвиток слухо-вимовних і ритміко-інтонаційних навичок: вимова конкретних звуків, звукосполучень, ритмічних моделей; інтонаційне оформлення речення

Викладач пише на дошці речення. Студенти повинні вимовити його з різною інтонацією: з розповідною чи питальною, або проговорити речення, намагаючись надати йому різне емоційне забарвлення (здивування, сум, гнів, радість тощо).

The teacher writes a sentence on the board. Students should pronounce it with a different intonation: narrative or interrogative, or say a sentence, trying to give it a different emotional color (surprise, sadness, anger, joy, etc.).

ГРА: Я «чую» цю літеру / I **“hear” this letter**

Мета: формування навичок встановлення адекватних звуко-буквених відповідностей

Викладач роздає кожному студенту кілька карток: на кожній із них написано одну літеру українського алфавіту.

The teacher distributes several cards to each student: one letter of the Ukrainian alphabet is written on each of them.

Викладач вимовляє окремий звук. Студент, який має картку з відповідною літерою, показує її.

The teacher makes a separate sound. A student who has a card with the appropriate letter shows it.

ГРА: Що він сказав? (деформоване слово) / **What he said? (distorted word)**

Мета: розвиток фонематичного слуху: формування навичок розпізнавання звуків, звукосполучень і розуміння слів, речень у потоці мовлення

Викладач промовляє речення, у якому одне слово деформоване. У цьому слові викладач робить фонетичну помилку, вимовляє не той звук.

The teacher says a sentence in which one word is distorted. In this word the teacher makes a phonetic mistake, pronounces the wrong sound.

Студенти повинні сказати, яке слово викладач вимовив неправильно.

Students must say which word the teacher mispronounced.

ГРА: Третє з двох / **The third of two**

Мета: формування навичок поєднання літер у слові, формування словотворчих і правописних навичок; перевірка засвоєння правильного написання слова у межах вивченого лексичного матеріалу

Викладач добирає складні іменники, які можна розділити на дві частини, кожна з якої може бути самостійним словом. Це слова з вивченої лексичної теми. Викладач пише частини слів на окремих аркушах і роздає їх студентами – учасникам гри.

The teacher selects complex nouns that can be divided into two parts, each of which can be an independent word. These are words from the studied lexical topic. The teacher writes parts of the words on separate sheets and distributes them to students - participants in the game. Each participant of the game must find his partner, on the sheet of which is written the second part of the word. The winner is the one who completes the task first.

Кожний учасник гри має відшукати свого партнера, на аркуші якого написана друга частина слова.

Перемагає той, хто першим виконає завдання.

ГРА: Перша літера / **The first letter**

Мета: засвоєння українського алфавіту, формування навичок розпізнавання звуків

Викладач пропонує студентам утворити дві групи. Потім він по черзі кожній групі говорить по три слова. Учасники гри мають швидко назвати перші літери цих слів. Перемагає та команда, учасники якої швидко і правильно назвали всі літери.

The teacher asks students to form two groups. He then takes turns saying three words to each group. Game participants must quickly name the first letters of these words. The winner is the team whose members quickly and correctly named all the letters.

Таким чином, використання фонетичних ігрових завдань у процесі навчання української мови як іноземної допомагає формуванню у інокомунікантів навичок чути й розпізнавати українські звуки як окремі, так і у складі слів і речень; коректно вимовляти українські звуки у процесі мовлення, правильно наголошувати слова й промовляти речення відповідно до вивчених інтонаційних моделей; а також сприяє засвоєнню звуко-буквених відповідностей, графічного образу слова.

3.4.2. ЛЕКСИЧНІ ІГРОВІ ЗАВДАННЯ

Лексичні (іноді їх називають лексико-граматичні) ігрові завдання – це завдання, спрямовані на формування лексичних навичок, лексичної компетентності.

Лексика є компонентом структури мови. Лексикою називають словниковий склад мови або сукупність слів, пов'язаних зі сферою їх використання (певним чином упорядкована система слів). На лексичному рівні функціонують такі мовні одиниці, як слова, фразеологізми, кліше, етикетні формули. Слово – основна структурно-семантична одиниця мови, яка має безпосередній зв'язок з усіма компонентами мови: фонетикою (складається зі звуків мови), лексикою (має смислове навантаження, оскільки означає якість дійсності), граматикою (набуває певної граматичної форми й значення). У мовленні слово існує у конкретному значенні й у відповідному граматичному оформленні. Слову властива як позиційна, так і синтаксична автономність (слова в реченні можна переставляти, вони можуть бути членами речення або бути самостійними реченнями). Засвоїти слово без його фонетичної оболонки й використовувати в комунікації без його граматичної форми неможливо.

У сучасній методиці навчання лексики розглядається у світлі завдань розвитку мовленнєвих навичок і умінь, оскільки без оволодіння словниковим запасом не можна ні розуміти мовлення інших людей, ні виражати власні думки. Саме тому робота над лексикою на всіх етапах навчання української мови як іноземної посідає важливе місце. Оволодіти іншомовною лексикою – це означає засвоїти значення і форму лексичних одиниць, навчитися користуватися цими одиницями в різних видах мовленнєвої діяльності. Лексика потрібна як для говоріння і писемного мовлення, так і для аудіювання і читання.

Мета навчання лексики полягає у формуванні лексичної компетентності як здатності тих, хто вивчає іноземну мову (українську як іноземну), користуватися на практиці набутими лексичними навичками і мовленнєвими вміннями.

Вивчення лексики української мови як іноземної у практичному аспекті передбачає формування навичок і вмінь використання слів у реальному процесі комунікації, тобто вибір слів і вживання їх у реченні відповідно до конкретної ситуації спілкування.

Лексична навичка – це здатність автоматично викликати з довготривалої пам'яті слова та словосполучення і використовувати їх у конкретній ситуації для вирішення конкретного мовленнєвого завдання. Залежно від видів мовленнєвої діяльності розрізняють продуктивні навички (навички правильного слововживання і словотворення в усному і писемному мовленні відповідно до ситуації спілкування і цілей комунікації) і рецептивні навички (навички впізнавання і розуміння лексичних одиниць у рецептивних видах мовленнєвої діяльності: аудіювання і читання).

Навчання лексики, формування активного і пасивного лексичного мінімуму починається з перших занять вивчення укра-

їнської мови як іноземної. Методика роботи над лексикою відрізняється на різних етапах навчання, залежить від цілей вивчення мови, від рівня володіння нею.

Кількість слів, засвоєних на різних етапах навчання, є неоднаковою й обмеженою. Для кожного рівня володіння мовою визначено мінімальну кількість лексичних одиниць, яка дозволяє користуватися мовою як засобом спілкування.

Лексичним мінімумом вважається перелік лексем, які потрібно засвоїти протягом визначеного часу для того, щоб сформувати лексичну компетентність і розвинути відповідний рівень володіння іноземною мовою. Кількість лексем встановлюють, зважаючи на тип мови, умови навчання, а також можливості студентів засвоїти ці одиниці протягом відповідного часу. Знання слів із лексичного мінімуму дає змогу студентам використовувати мову як засіб спілкування у відповідних ситуаціях. Логічним є виокремлення двох складових лексичного мінімуму: активний і пасивний лексичний мінімум. Активний лексичний мінімум утворюють слова, які студенти-іноземці засвоюють найкраще і використовують у своєму мовленні. До його складу входять найуживаніші слова. Активний лексичний мінімум складається зі слів, які мають активно вживатися у продуктивних видах мовленнєвої діяльності: говорінні й письмі. Пасивний лексичний мінімум – це слова, вимогою до засвоєння яких є тільки розуміння при аудіюванні та читанні, тобто це слова, які не обов'язково використовувати у мовленні. Особливістю пасивного лексичного мінімуму є те, що для кожного він різний і індивідуальний.

Формування активного й пасивного лексичних мінімумів відбувається паралельно. Варто наголосити на тому, що вже засвоєні слова можуть згодом забуватися й переходити до пасивного лексичного мінімуму. Для запобігання цьому викладач має знаходити способи підтримувати активний статус вивченої лексики.

Вивчення лексики – це свідоме засвоєння нових слів, зв'язків між ними – граматичних, семантичних, а не заучування їх поза реченням, що робить процес навчання лексики малоефективним. Лексика наповнює граматичні форми й конструкції, які підлягають вивченню.

Засвоєння лексичних одиниць передбачає проходження кількох етапів роботи з новою лексикою:

1) презентація нових лексичних одиниць. Введення нового слова і його звукове відтворення може відбуватися за допомогою різних прийомів, наприклад, у бесіді, в окремій ситуації або в окремому реченні; у процесі читання або аудіювання.

2) семантизація, тобто розкриття значення нових лексичних одиниць. Семантизація слова може здійснюватися різними способами: перекладним або неперекладним. Перекладний спосіб – це простий, швидкий, а тому популярний спосіб семантизації лексики. Однак цей спосіб не розвиває мовного мислення і не сприяє розвитку мовної інтуїції. В арсеналі неперекладного способу значно більше прийомів пояснення значення слова: невербальні (демонстрація), за допомогою визначення, синонімів, на основі контекстуальної здогадки, на основі рідної мови, на основі його внутрішньої лінгвістичної форми, на основі слів, подібних за написанням і звучанням, тлумачення для слів, у яких немає відповідників тощо.

3) контроль розуміння нових лексичних одиниць. Перевірка розуміння нових слів може відбуватися шляхом виконання певних завдань.

4) запам'ятовування і закріплення нових лексичних одиниць. Виконання різних вправ дозволить закріпити у пам'яті нову лексику.

5) тренування використання нової лексики (у продуктивних видах мовленнєвої діяльності: письмо і говоріння), а також її сприйняття (у рецептивних видах мовленнєвої діяльності: чи-

тання й аудіювання). На цьому етапі відбувається використання нових слів у різних ситуаціях – у діалогічному й монологічному мовленні (як в усній, так і в писемній формах), розуміння нових слів у процесі прослуховування або читання текстів.

Показником досягнення сформованості лексичних навичок можна вважати автоматизм у використанні слів і словосполучень у процесі комунікації, у реальних ситуаціях спілкування, тобто розуміння мовленнєвого повідомлення і точності вираження власної думки. -

Необхідність використання лексичних ігор, які сприяють швидкому й продуктивному запам'ятовуванню значного обсягу лексики, на сьогодні є не заперечною. Лексичні ігри можуть застосовуватися для презентації нових лексичних одиниць, їх активізації, засвоєння й повторення. Вони сприяють активізації мовленнєво-розумової діяльності. Використання ігрових моментів під час заняття з лексики підвищує мотивацію, пришвидшує навчальну діяльність, робить навчальний процес якісним, ефективним, привабливим і цікавим.

Ігрові методи навчання різноманітні, комунікативно спрямовані й актуальні на різних етапах навчання. Якщо на початковому етапі вони виступають у вигляді ігрових вправ, завдань, які полегшують засвоєння нових слів, то на завершальному – доречними можуть бути рольові ігри.

Основна мета роботи над українською лексикою на початковому етапі – формування словника, необхідного й достатнього для елементарного спілкування у навчальній і побутовій сферах, а також забезпечення лексичного наповнення для засвоєння граматики. На початковому етапі необхідна сувора мінімізація лексики. Розширення обсягу продуктивного і рецептивного лексичного мінімуму відбувається за рахунок лексичних засобів, які обслуговують нові теми й ситуації спілкування.

ЛЕКСИЧНІ ІГРОВІ ЗАВДАННЯ (зразки)

ГРА: Зниклі літери / **Missing letters**

Мета: розвиток лексичних навичок: перевірка засвоєння лексики з вивченої теми або вивчених тем, повторення графічного образу слова, перевірка засвоєння правописних навичок у межах вивченого лексичного матеріалу

Викладач пише на дошці слова з пропущеними літерами. Студенти групи формують дві команди. Перемагає та команда, яка швидше заповнила пропуски літерами й змогла правильно прочитати слова.

The teacher writes on the board words with missing letters. Students of the group form two teams.

The winner is the team that quickly filled in the blanks with letters and was able to read the words correctly.

ГРА: Перегони / **Race**

Мета: повторення лексики з вивчених тем і перевірка її засвоєння

Викладач ділить дошку на дві частини, потім у кожній частині пише назву теми.

The teacher divides the board into two parts, then writes the name of the topic in each part.

Студенти групи утворюють дві команди, завдання яких пригадати й написати якомога більше слів із зазначеної для їх команди теми. Перемагає та команда, яка згадала більше слів за відведений час.

Students of the group form two teams, whose task is to remember and write as many words as possible on the topic specified for their team. The winner is the team that mentioned more words in the allotted time.

ГРА: Зниклі слова (деформований текст) / Missing words (distorted text)

Мета: розвиток лексичних навичок: формування навичок контекстуальної здогадки

Викладач роздає студентам аркуші з текстом, у якому в кожному реченні пропущене слово. До деформованого тексту додається список слів, які повинні бути у тексті. Студентам треба знайти відповідні слова зі списку, а потім прочитати текст. Студенти можуть утворити дві команди й змагатися між собою.

The teacher gives the students sheets with the text in which the word is omitted in each sentence. A list of words that should be in the text is added to the distorted text. Students need to find the appropriate words from the list and then read the text. Students can form two teams and compete with each other.

ГРА: Плутанина літер / Confusion of letters

Мета: розвиток лексичних навичок: перевірка навички правильного написання слова, активізація знань українського алфавіту, повторення графічного образу слова

Викладач записує на дошці слово, але прочитати його неможливо, тому що воно складається з переплутаних літер. Студенти групи утворюють дві команди. Перемагає та команда, яка швидше складе і прочитає слово.

The teacher writes the word on the board, but it is not possible to read it because it consists of confusing letters. The students of the group form two teams. The team that composes and reads the word faster wins.

ГРА: Складання слів / **Word-building**

Мета: розвиток лексичних навичок: перевірка засвоєння лексики з раніше вивчених тем

Викладач пише на дошці довге слово. Студентам потрібно скласти якомога більше слів із літер, які є у цьому слові. Студенти групи формують дві команди. Перемагає та команда, яка за відведений час складе і напише більше слів.

The teacher writes a long word on the board. Students need to make as many words as possible from the letters in that word. Students of the group form two teams. The winner is the team that composes and writes more words in the allotted time.

ГРА: Шифрограма / **Ciphergram**

Мета: розвиток лексичних навичок, активізація знань українського алфавіту

Викладач пропонує студентам зашифроване повідомлення: замість літер у реченні стоять цифри. Кожна цифра відповідає літері в українському алфавіті. Щоб дешифрувати повідомлення, студентам потрібно знайти відповідні букви й прочитати інформацію.

The teacher offers students an encrypted message: instead of letters in the sentence are numbers. Each number corresponds to a letter in the Ukrainian alphabet. To decipher the message, students need to find the appropriate letters and read the information.

Студенти можуть сформувати дві-три групи. Перемагає та група, яка швидше розшифрує повідомлення.

Students can form two or three groups. The group that decrypts the message faster wins.

ГРА: Навіщо це слово? / **Why this word?**

Мета: розвиток лексичних навичок: перевірка засвоєння лексики з вивчених тем

Викладач пише кілька рядків слів (відповідно до вивчених тем). У кожному рядку одне слово зайве, тому що воно стосується інших тем. Студентам треба знайти, підкреслити або прочитати це слово.	The teacher writes a few lines of words (according to the studied topics). One word is redundant in each line because it relates to other topics. Students need to find, underline or read this word.
---	---

ГРА: Словничок із помилками / **Dictionary with errors**

Мета: розвиток лексичних навичок: перевірка засвоєння лексики, оволодіння навичками перекладу, розпізнавання лексичних одиниць на слух (пропонується для англомовних студентів)

Викладач одному студенту дає картку з двома групами слів: одна - це слова українською мовою, записані у стовпчик, а поряд їх переклад англійською. Однак у перекладі є помилка. Студент читає українське слово і його переклад англійською мовою. Інші студенти слухають і визначають, яке слово перекладено неправильно.	The teacher gives one student a card with two groups of words: one is the words in Ukrainian, written in a column, and next to them is translated into English. However, there is an error in the translation. The student reads the Ukrainian word and its translation into English. Other students listen and determine which word is translated incorrectly.
---	---

ГРА: Опиши фото / **Describe the photo**

Мета: розвиток лексичних навичок, навичок аудіювання

Викладач показує студентам фото і говорить студентам, що вони повинні описати те, що зображено на фото, одним реченням. Перший студент коротким реченням описує фото. Наступний повторюючи речення, додає нове слово.

The teacher shows the students a photo and tells the students that they should describe what is shown in the photo in one sentence. The first student describes the photo in a short sentence. The next repeating sentence adds a new word.

3.4.3. ГРАМАТИЧНІ ІГРОВІ ЗАВДАННЯ

Грамотичні ігри забезпечують уміння студентів на практиці застосовувати знання і набуті навички з граматики іноземної мови, активізувати розумову діяльність, спрямовану на використання грамотичних конструкцій у реальних ситуаціях спілкування.

Грамотичний аспект вивчення іноземної мови, у тому числі української як іноземної, надзвичайно важливий, оскільки знання граматики потрібно для адекватного спілкування. Граматика як розділ мовознавства вивчає грамотичну будову мови з властивими їй морфологічними, синтаксичними, словотвірними одиницями, категоріями, формами й способами. Структурно граматика є сукупністю підсистем, що об'єднує морфологію, синтаксис і словотвір. Одиницею словотвору як грамотичної підсистеми є система словотвірних моделей, які охоплюють усі закономірності творення похідних слів. Одиниця морфології – це слово як система словоформ, що становлять парадигму. Одиницями синтаксису виступають різні синтаксичні конструкції: словосполучення, речення.

Окремі грамотичні підсистеми між собою тісно пов'язані. Так, морфологія вивчає зміни форм слів, які виникають лише тоді, коли слова поєднуються між собою у реченні.

У смисловій структурі слова розрізняють лексичне і граматичне значення слова. Якщо лексичне значення передає реальний зміст слова щодо дійсності, то граматичне значення виявляється в узагальненому додатковому значенні чи сукупності додаткових значень, що супроводжують лексичні значення семантично відмінних розрядів слів.

Граматичне значення виражається двома способами:

– синтетичним – вираження граматичних значень за допомогою таких засобів: афіксації, внутрішньої флексії - чергування звуків, суплетивізму, наголосу;

– аналітичним – вираження граматичних значень за допомогою службових слів, порядку слів та інтонації.

У сучасній методичній науці спостерігається тенденція переходу від вивчення мови як абстрактної схеми до вивчення функціонування мови в мовленні. Встановлення закономірностей функціонування системи граматичних структур як реалізаторів понятійних смислів становить сутність функціонального підходу.

Мета навчання граматики української мови як іноземної – це оволодіння граматичними навичками мовлення: продуктивними, тобто граматичними навичками говоріння і письма, та рецептивними, тобто граматичними навичками аудіювання і читання. Забезпечуючи формування навичок і вмінь усного та писемного спілкування, граматика має першорядне значення у навчанні будь-якої іноземної мови.

Мовленнєва граматична навичка – автоматизована дія щодо вибору граматичного явища адекватного мовленнєвому завданню в певній ситуації і правильному оформленню мовленнєвого висловлювання з дотриманням мовних норм. До складу граматичної навички входять: морфологічні навички (правильне вживання у мовленні граматичних явищ на морфологічному

рівні), синтаксичні навички (володіння синтаксичними схемами речень), графічні навички (правильне використання літер на письмі), орфографічні навички (навички безпомилкового письма).

Формування граматичних навичок здійснюється поетапно з урахуванням функціонування граматичних структур у мовленні. Доцільно виокремити три основні етапи формування граматичної навички у продуктивному мовленні:

- 1) ознайомлення і первісне закріплення (сприйняття й імітування моделі-зразку);
- 2) тренування (підстановка і трансформація на основі аналогії);
- 3) застосування (репродукція і комбінування шляхом перенесення з моделі-зразку на модель-зразок).

Ознаками сформованості граматичної навички вважаються автоматизм, безпомилковість виконання, усвідомленість, низький рівень напруженості виконання дії [1].

Ознайомлення з новим граматичним матеріалом для продуктивного засвоєння найчастіше відбувається в навчально-мовленевих ситуаціях, які презентуються усно або в процесі читання.

Тренування граматичного матеріалу здійснюється на основі імітаційних, підстановлювальних, трансформаційних вправ. Імітаційні вправи передбачають повторення граматичної структури без змін. Підстановлювальні вправи застосовуються для закріплення граматичного матеріалу, вироблення мовного автоматизму у застосуванні граматичної структури в аналогічних ситуаціях. Трансформаційні вправи забезпечують формування навичок комбінування, заміни, скорочення, розширення заданих граматичних структур у мовленні.

Застосування граматичного матеріалу у мовленні реалізується шляхом:

- активізації нової граматичної структури у складі діалогічних і монологічних висловлювань у ситуації спілкування;
- різних видів переказу змісту почутого чи прочитаного тексту;
- застосування різних типів граматичних структур у підготовленому мовленні;
- включення у мовлення засвоєного граматичного матеріалу в нових ситуаціях;
- бесіди за змістом прочитаного чи почутого тексту, що передбачає вільне використання граматичних структур;
- використання ігрових вправ, призначених для формування мовних, лексичних і граматичних навичок, а також тренування у використанні мовних знань на підготовчому, передкомунікативному етапі оволодіння мовою;
- організація і проведення різних видів граматично спрямованих рольових ігор.

При ознайомленні з новою граматичною структурою викладач передусім повинен звернути увагу на її функцію, адже форма має засвоюватись у нерозривній єдності з функцією.

Вивчення граматики не виокремлюється у самостійний аспект навчання української мови як іноземної. Граматичні явища подаються через ситуативно-тематичну організацію навчального процесу, тобто через практику у мовленні. Студенти на занятті отримують завдання висловити певну думку, а граматика є лише інструментом її здійснення. Особлива роль граматики у курсі вивчення будь-якої іноземної мови, у тому числі й української як іноземної, полягає у тому, що граматика є тією необхідною базою, без якої неможливо повноцінне використання іноземної мови як засобу спілкування.

Процес опанування українською мовою як іноземною (як і будь-якою іноземною мовою) можна розділити на кілька етапів,

кожний із яких відповідає певному рівню володіння мовою. Це початковий, базовий, середні (2), професійний і рівень вільного володіння. Вони відрізняються ступенем сформованості основних компетентностей. На початковому рівні передбачено оволодіння мінімальною кількістю граматичних моделей і слів, які дозволяють використовувати у мовленні тільки вивчений матеріал. Базовий рівень пов'язує із засвоєнням основних граматичних моделей і побутовими лексичними темами. Цей рівень володіння мовою дає можливість обмежено спілкуватися у повсякденному житті. Розвиток навичок і умінь на зазначених рівнях відбувається на суворо обмеженому мовному (граматичному) матеріалі. Тому важливу роль у методиці відіграє поняття граматичного мінімуму. Державний стандарт з української мови як іноземної визначає зміст мовної компетенції, тобто граматичний мінімум для відповідного рівня володіння мовою.

Формуючи специфічні для конкретної мови граматичні механізми, певні граматичні знання й уміння, потрібно орієнтуватися насамперед на визначений граматичний мінімум, засвоєння якого забезпечить граматичне оформлення продуктивних видів мовленнєвої діяльності (говоріння і письма), а також розуміння при рецептивних видах мовленнєвої діяльності (читанні й аудіюванні). Варто зауважити, що добір граматичного матеріалу передбачає створення такого граматичного мінімуму, який був би не важким для засвоєння і достатнім для виконання комунікативно значущих завдань навчання.

Активний граматичний мінімум утворюють граматичні засоби, обов'язкові для засвоєння, які забезпечують певний рівень володіння продуктивними видами мовленнєвої діяльності.

Пасивний граматичний мінімум формується за рахунок граматичних явищ, які найбільш вживані у писемному мовленні і які рекомендовані для засвоєння і забезпечують певний рівень

володіння рецептивними видами мовленнєвої діяльності. Обсяг пасивного мінімуму може бути більше обсягу активного граматичного мінімуму.

Будь-який навчальний матеріал необхідно застосовувати так, щоб підвищити мотивацію і зацікавленість у його вивченні. У такій ситуації навчальні ігри можуть бути корисними у процесі опанування українською мовою як іноземною.

Грамотичні ігри забезпечують уміння студентів на практиці застосовувати знання і набуті навички з граматики української мови як іноземної, активізувати розумову діяльність, спрямовану на використання граматичних конструкцій у реальних ситуаціях комунікації. Ігри позитивно впливають на формування і розвиток самостійності, ініціативності, сприяють усвідомленому засвоєнню мови.

Використання ігор та ігрових елементів на практичних заняттях з української мови як іноземної допомагають формувати модель мовної поведінки.

А у процесі навчання гра дозволяє, хоч і на короткий час, створити наближене до реального мовне середовище, допомагає уникати шаблонності, здатна викликати інтерес до вивчення мови й підтримувати його, а також привертає до себе увагу навіть тоді, коли студентів важко зацікавити й змусити їх зосередитися.

ГРАМАТИЧНІ ІГРОВІ ЗАВДАННЯ (зразки)

ГРА: Бокс (коробка) / **Boxing (box)**

Мета: закріплення, тренування граматичної конструкції зі значенням наявності/відсутності предмета (родовий відмінок) у межах вивчених лексичних тем.

Викладач ставить на стіл невелику коробку і просить одного зі студентів підійти й подивитися, що всередині. Інші студенти ставлять запитання і з'ясовують, чи є там цікавий для них предмет. Вимогою є формулювання запитання і відповіді повним реченням.

The teacher puts a small box on the table and asks one of the students to come over and see what is in the middle. Other students ask questions and find out if there is a subject that interests them. The requirement is to formulate the question and answer in a complete sentence.

ГРА: Жива скульптура (хто що робить?) / **Living sculpture (who does what?)**

Мета: розвиток граматичних навичок: закріплення граматичної форми дієслова, повторення дієслів зі значенням фізичної дії.

Викладач просить одного зі студентів на кілька хвилин вийти з аудиторії. За цей час інші студенти мають зобразити якусь звичайну дію (читати, писати, фотографувати, дивитися тощо). Перший студент повертається в аудиторію і повинен сказати, хто що робить.

The teacher asks one of the students to leave the classroom for a few minutes. During this time, other students have to portray some ordinary action (reading, writing, taking photos, watching, etc.). The first student returns to the classroom and has to say who is doing what.

ГРА: Назвіть усіх студентів / **Name all students**

Мета: розвиток граматичних навичок: закріплення відмінкових форм особового займенника

Викладач звертається до одного зі студентів групи і просить його назвати себе. Потім пропонує йому назвати усіх, хто є в аудиторії, вносячи відповідні заміни у мовний зразок.

The teacher addresses one of the students in the group and asks him to name himself. He then asks him to name everyone in the audience, making appropriate substitutions in the language sample.

3.5. МОВЛЕННЕВІ ІГРОВІ ЗАВДАННЯ.

Сучасна методика викладання іноземних мов (української мови як іноземної) націлена на підготовку суб'єктів навчання (студентів) до реального спілкування з носіями мови, тому в нових умовах процес навчання іншомовного спілкування (мовленнєвої діяльності) вибудовується відповідно до законів реальної комунікації і виступає його моделлю. Універсальним засобом комунікації є мовлення – практичне користування мовою в конкретних ситуаціях і з наперед визначеною метою, особлива психічна діяльність за допомогою мови.

Мовленнєва діяльність – один із багатьох видів людської діяльності, визначається як активний, цілеспрямований, опосередкований мовою та зумовлений ситуацією спілкування процес породження і сприйняття мовленнєвого повідомлення у взаємодії людей між собою [1]. Мовленнєва діяльність суб'єктів включає мову і мовлення як внутрішні засоби та способи її реалізації. Мовленнєва діяльність містить такі необхідні компоненти, як мотив діяльності, її предмет, засоби (мовна система) та способи (мовлення) реалізації мовленнєвої діяльності, продукт і результат.

Елементарною одиницею комунікації є мовленнєвий акт, цілеспрямоване, свідоме, регульоване відповідними правилами

висловлювання, здійснене у певній ситуації спілкування і за наявності адресата. обов'язковими атрибутами мовленнєвого акту є наявність наміру (інтенції) і мети висловлювання.

Мовленнєва діяльність у всіх її видах реалізується за допомогою мовленнєвих механізмів: мовленнєвих операцій і дій, які забезпечують як внутрішнє (смісловне), так і зовнішнє оформлення (усне або писемне) мовленнєвого висловлювання.

У процесі виконання мовленнєвих дій формуються навички мовлення. У процесі виконання того чи іншого виду мовленнєвої діяльності розвиваються мовленнєві вміння.

Навичку визначають як автоматизовану дію. Щоб досягти рівня навички, мовленнєва дія має набути таких якостей, як автоматизованість, стабільність, гнучкість, усвідомленість, відсутність напруження і швидкої втомлюваності.

Мовленнєва навичка – це дія, яка досягла у результаті виконання вправ (підготовчих, тренувальних) ступеня автоматизму, коли мовленнєва операція виконується за оптимальними параметрами.

Уміння можна характеризувати як найвищий рівень досконалості мовленнєвої діяльності, здатність людини виконати ту чи іншу мовленнєву дію в умовах вирішення комунікативних завдань на основі сформованих навичок і набутих знань. Цілеспрямованість, продуктивність, самостійність і динамічність є ознаками, що характеризують мовленнєві вміння. До числа мовленнєвих умінь належать: говоріння, аудіювання, читання, письмо [1].

Показником сформованості мовленнєвих навичок і умінь є здатність суб'єктів навчання (студентів) демонструвати володіння способами формування і формулювання думок за допомогою мови й уміння користуватися такими способами у процесі сприйняття і породження мовлення у межах відповідних рівнів і етапів навчання.

Розрізняють продуктивні (спрямовані на породження і повідомлення інформації – це говоріння та писемне мовлення) і рецептивні (орієнтовані на сприйняття інформації – це аудіювання і читання) види мовленнєвої діяльності. В умовах реального спілкування окремі види мовленнєвої діяльності виступають у тісній взаємодії (наприклад, говоріння передбачає присутність слухачів). Ця обставина реалізується у межах взаємозв'язаного навчання видів мовленнєвої діяльності, що розглядається як найбільш раціональний шлях, пов'язаний з навчанням мовленнєвої діяльності.

Кожний вид мовленнєвої діяльності має свою специфіку і свої механізми, для кожного з них існують свої прийоми навчання, своя система вправ. У той же час всі види функціонують не ізольовано, а у взаємозв'язку, як компоненти однієї системи. Говоріння не може здійснюватися без аудіювання, а аудіювання неможливе без говоріння так само, як читання не може бути без письма. Слухання і розуміння мовлення тісно пов'язано з говорінням.

Для реалізації мовленнєвого спілкування необхідно однаковою мірою опанувати всі види мовленнєвої діяльності, а викладачеві враховувати специфіку кожного з них.

Вважається, що завдання, спрямовані на рецептивні види мовленнєвої діяльності (аудіювання і читання), мають передувати завданням на говоріння і письмо. Аудіювання посідає у комунікативній діяльності людини одне з провідних місць, адже у повсякденному житті людині доводиться більше слухати, ніж говорити.

У процесі навчання видів мовленнєвої діяльності (говоріння, аудіювання, читання й письма) найбільшого ефекту можна досягти, якщо застосовувати ігри або ігрові елементи. Гра активізує розумову діяльність, процес вивчення мови робить прива-

блким і цікавим, легким і успішним у подоланні труднощів, які можуть виникати,

Мовленнєві ігри навчають уміння користуватися мовними засобами у процесі здійснення мовленнєвого акту (монологічного і діалогічного, писемного й усного) і виконуються у конкретній ситуації, у якій здійснюється мовленнєва дія.

Навчальна гра – особливим чином організована на заняттях із іноземної мови ситуативна справа, під час виконання якої створюються можливості для багаторазового повторення мовленнєвого зразку в умовах, максимально наближених до умов реального мовленнєвого спілкування (з притаманними йому ознаками – емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовленнєвого акту). Навчальна гра допомагає подолати мовний і психологічний бар'єр. Варто підкреслити, що навчальна гра – це не розвага і вона не може домінувати в навчальному процесі й підміняти собою інші методи навчання. У той же час ігровий метод має і свої переваги, оскільки сприяє вирішенню важливих методичних завдань, серед яких створення психологічної готовності суб'єкта навчання (студента) до мовленнєвого спілкування, забезпечення природної потреби багаторазового повторення мовного й мовленнєвого матеріалу, тренування у виборі потрібного мовленнєвого варіанту, що є підготовкою до спонтанного мовлення.

Застосування ігрового методу в навчанні іншомовного мовлення сприяє формуванню всіх компонентів комунікативної компетентності студентів. Ігрова діяльність позитивно впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, усіх пізнавальних процесів.

Завдяки різноманіттю і комунікативному спрямуванню ігри можна використовувати на будь-якому етапі вивчення української мови як іноземної. Ігрові форми зберігають свою акту-

альність як на початковому, так і на наступних рівнях навчання. Ігрові методики здатні створювати природні ситуації спілкування між учасниками.—

Мовленнєві ігри зорієнтовані на формування умінь у певних видах мовленнєвої діяльності. Кожному виду мовленнєвої діяльності відповідає певний вид навчальної гри, націленої на навчання аудіювання, монологічного і діалогічного мовлення, на навчання читання і писемного мовлення. Кожна гра виконує свою функцію, сприяючи накопиченню мовного матеріалу, закріпленню набутих знань, формуванню мовленнєвих навичок і умінь. Місце гри у ході заняття, її тривалість, складність, спосіб і форма організації залежать від різних чинників, які обов'язково треба враховувати при плануванні заняття.

Використання гри як одного з прийомів навчання української мови як іноземної полегшує навчальний процес, урізноманітнює саме заняття. Гра залучає до активної мовленнєвої діяльності. Ігрові технології сприяють формуванню і розвитку інтелектуальних здібностей, закріпленню мовних явищ у пам'яті, дають можливість використовувати набуті знання, досвід, навички спілкування у різних ситуаціях спілкування.

МОВЛЕННЄВІ ІГРОВІ ЗАВДАННЯ (зразки)

ГРА: Розкажи про ... / **Tell us about...**

Мета: розвиток навичок усного монологічного мовлення

Викладач пропонує студентам список речень з лексико-граматичної теми. Наприклад, «в аудиторії є...», «в аудиторії немає...».

Студентам треба описати аудиторію, вибираючи речення зі списку запропонованих речень.

The teacher offers a list of sentences on a lexical and grammatical topic. For example, “the audience has ...”, “the audience does not have ...”. Students need to describe the audience by choosing sentences from a list of suggested sentences.

ГРА: Пазли / **Puzzles**

Мета: розвиток навичок читання, встановлення логічної послідовності інформації

Викладач на аркуші паперу записує текст, який складається з 4 речень. Речення можуть бути написані різними кольорами. Потім викладач розрізає аркуш на окремі фрагменти так, щоб слова у реченнях були розділені. Студенти формують дві команди, кожна з якої збирає фрагменти своїх речень. Щоб прочитати текст, студенти мають скласти речення і встановити їх послідовність.

The teacher writes a text on a sheet of paper, which consists of 4 sentences. Sentences can be written in different colors. Then the teacher cuts the sheet in to individual fragments so that the words in the sentences are separated. Students form two teams, each of which collects fragments of their sentences. To read the text, students must compose sentences and establish their sequence.

ГРА: Самохвальці / **Boasters**

Мета: розвиток навичок аудіювання, усного монологічного мовлення

Гра може проводитися під час роботи над різними темами. Два студенти з групи повинні похвалити себе, які вони, що вони вміють робити, що у них є. Виграє той, хто розповість про себе більше.

The game can be played while working on different topics. Two students from the group should praise themselves for who they are, what they know how to do, what they have. The winner is the one who tells more about himself.

ГРА: Правда чи неправда / **True or false**

Мета: розвиток навичок діалогічного мовлення

Студенти утворюють групи з чотирьох осіб. Один із них пише на аркуші три речення про себе. Одне речення є правдою, два містять неправдиву інформацію. Інші студенти групи повинні з'ясувати, яке твердження є правдою, а яке – обманом. Вони можуть ставити запитання стосовно цих тверджень і, врешті, повинні визначити, яке речення є правдивим.

Students form groups of four. One of them writes three sentences about himself on a piece of paper. One sentence is true, two contain false information. The other students in the group need to find out which statement is true and which is false. They can ask questions about these statements and, ultimately, must determine which sentence is true.

ГРА: Продовжуй історію / **Continue the story**

Мета: розвиток навичок усного монологічного мовлення, аудіювання

Один зі студентів групи починає розповідати історію. Не закінчивши оповідь, він передає слово іншому студенту, а той – наступному. Ця розповідь триває, поки всі студенти не візьмуть участь в оповіданні. Історія може бути реальною або вигаданою, але обов'язково відповідати темі, яку студенти вивчають.

One of the students in the group begins to tell a story. Without finishing the story, he gives the floor to another student, and he - the next. This story continues until all students have taken part in the story. The story can be real or fictional, but it must be relevant to the topic that the students are studying.

3.6. НАВЧАЛЬНИЙ КВЕСТ ЯК ІГРОВА ТЕХНОЛОГІЯ

У практичному курсі української мови як іноземної особлива увага приділяється питанням лінгвокраїнознавчої тематики. Країнознавча інформація містить відомості, які дозволяють зробити заняття з української мови цікавими – факти з історії країни, дані про історичних постатей, природу, культуру й мистецтво, про культурних діячів тощо. Реалізація лінгвокраїнознавчого підходу під час вивчення будь-якої іноземної мови, і української у тому числі, забезпечує розвиток і формування комунікативної компетентності в актах міжкультурної комунікації [24].

Лінгвокраїнознавчий підхід може бути, на нашу думку, застосований на початковому етапі вивчення іноземними студентами української мови, що важливо для формування у них первинних уявлень про особливості мовної картини світу українського етносу, українського менталітету й про особливості культурного життя українців.

Цікавою формою знайомства іноземних студентів із країнознавчою інформацією і засвоєння лінгвокраїнознавчого матеріалу, з нашого погляду, є ігрові завдання, наприклад, квест.

Англійське слово «quest» у перекладі на українську означає «пошук», «розшукуваний предмет», а відповідне дієслово «to

quest» перекладається як «шукати», «розшукувати». Тому «квест» треба розуміти як рух до певної мети, пов'язаний з подоланням труднощів заради пошуку чогось нового або цікавого.

«Квест» – інтелектуальний різновид ігрових розваг. Квестами називають інтерактивні ігри, які мають сюжет, розгортання якого полягає у подоланні перешкод і труднощів, що виникають на шляху учасників, розв'язанні різних логічних завдань для досягнення спільної мети.

Квести можуть бути комп'ютерними або реальними. Перші комп'ютерні квести були текстовими. Квест-завдання можуть бути індивідуальними, а можуть мати колективну форму виконання [14].

Квестам притаманні риси, які насамперед привертають увагу педагогів. Це нестандартність і неординарна форма проведення, різноманітність ігрового процесу, певний спосіб організації колективної діяльності, можливість удосконалення командних навичок (тімблдинг) і навичок випрацювання спільних рішень і досягнення колективної мети; небуденність події, яка запам'ятається; розвиток уваги, кмітливості, інтуїції, що не часто має місце у повсякденному житті; формування відчуття часу (тайм-менеджмент), який відводиться на виконання завдань; загальна захопленість дією, позитивний емоційний стан гравців, які прагнуть до перемоги, незабутні враження.

Формат проведення квестів, зміст, інтелектуальний і інтерактивний характер ігрової розваги у квесті, стимулювання пізнавального інтересу дозволяють використовувати квест як форму навчання, як ігрову технологію. Сьогодні квест – це гра, основним принципом якої є покрокове виконання наперед підготовлених завдань. Квест як ігрова технологія стимулює розвиток логічного мислення, навчає розмірковувати над завданнями, різнобічно оцінювати ситуацію, аналізувати інформацію з точки

зору значимості, важливості та необхідності, дозволяє пов'язувати матеріал кількох предметів, залучаючи логіку і критичне мислення. Проведення квест-занять дозволяє студентам відчутти себе безпосередніми учасниками навчального процесу, а не бути споживачами пропонованої педагогом інформації. Емоційність процесу, пов'язана з отриманням результатів і проходженням етапів квесту, сприяє кращому запам'ятовуванню інформації [18].

Сучасні педагоги (І.Сокол, М.Кадемія, Н.Кононець, О.Ільченко, О.Мішагіна) звертають увагу на виховний потенціал квестів та необхідність їх активного впровадження в освітній процес як засіб формування національно-культурної ідентичності або поваги до культури іншого народу [9, С.44].

Очевидно, що на заняттях з практичного курсу української мови для іноземців теж варто пропонувати такі ігрові форми, як квест.

На нашу думку, така форма буде доречною у першу чергу на практичних заняттях з української мови, які пов'язані зі знайомством іноземців із країнознавчими темами і засвоєнням цієї інформації.

Наскільки складним для виконання може бути навчальний квест, вирішує викладач залежно від рівня володіння мовою конкретної групи.

3.6.1. ЗРАЗОК АВТОРСЬКОГО ОПРАЦЮВАННЯ ІГРОВОГО ТЕКСТОВОГО ЗАВДАННЯ – НАВЧАЛЬНОГО КВЕСТУ

ГРА: Заховане ім'я / **Hidden name**

Мета: ознайомлення з українським культурним середовищем, стимулювання інтелектуальної діяльності, розширення знань про країну перебування і навчання

Хід заняття:

1. Викладач демонструє зображення картини українського художника (наприклад, Т.Г.Шевченка), розміщуючи ілюстрацію (копію/репродукцію картини) на дошці, або показує за допомогою технічних (мультимедійних засобів) і каже, що картина написана відомою людиною – українським художником. Щоб дізнатися, хто цей художник, потрібно прочитати текст про нього, а потім за відповідними підказками у фрагментах тексту встановити ім'я та прізвище цієї людини (інструктаж викладача).

1. Учасниками гри є вся група. Кожний гравець є носієм тільки частини інформації. Щоб відповісти на питання щодо імені українського художника, треба пройти кілька етапів гри. Гра триває 30 хвилин.

2. Викладач розкладає на столі конверти. Скільки студентів – стільки конвертів. Кожний учасник / студент бере один конверт, у якому – на аркуші паперу – фрагмент тексту. Ці

1. The participants of the game are the whole group. Each player is a carrier of only part of the information. To answer the questions, you need to go through several stages of the game. The game lasts 30 minutes.

2. The teacher lays out envelopes on the table. How many students - so many envelopes. Each participant / student takes one envelope with a piece of text on a piece of paper. These participants are information

учасники є носіями інформації. Останнє речення у фрагменті тексту не закінчено, бо воно є початком іншого фрагменту, який – у іншого студента, але не відомо у якого. У кожному фрагменті тексту підкреслено 1 або 2 літери.

Тільки один студент отримує конверт, у якому на аркуші – тільки початок речення. Це збирач інформації. Він має знайти учасника, у якого є фрагмент тексту з таким початковим реченням. Останнє речення фрагменту буде початком нового фрагменту. Так збирач встановлює послідовність фрагментів, з яких складається текст. Це текст про цього художника. Студенти почергово читають свої фрагменти, і таким чином учасники гри дізнаються коротку історію життя цієї людини. Потім учасники гри повинні без підказки викладача зрозуміти, де «заховане ім'я», яке вони відгадують. Склавши слово з підкреслених у фрагментах літер, вони можуть дізнатися прізвище українського художника.

carriers. The last sentence is not complete, because it is the beginning of another fragment, which is in another student, but it is not known in which. 1 or 2 letters are underlined in each fragment of the text.

Only one student will receive an envelope with only the beginning of the sentence on the sheet. It is a collector of information. He must find a participant who has a piece of text with such an initial sentence. The last sentence of the fragment will be the beginning of a new fragment. So the collector sets the sequence of fragments that make up the text. This is a text about this artist. In turn, students read their passages - so game participants learn a brief history of this person's life. Game participants need to understand where the «hidden name» they are guessing is without the teacher's help.

By composing a word from the letters underlined in the fragments, they can learn the name of the Ukrainian artist.

Участь у таких іграх (квестах), з одного боку, дає можливість іноземним студентам дізнатися про культуру України – країни їх перебування і навчання. З іншого, пробуджує інтерес до життя українців, бажання дізнаватися більше і мотивує вчити українську мову.

СКОРОМОВКИ, ЛІЧІЛКИ, ВІРШІ, РИМОВАНІ ТЕКСТИ

Приклади скоромовок:

1. У бобра добра багато.
2. Їла Марина малину.
3. Улас у нас, Панас у вас.
4. Росте липа біля Пилипа.
5. Черепаха чаплю вечором
Пригощала чаєм з печивом.
6. На шафі шапка,
У шафі – шубка.
7. Мавпенятко мовить: «Мамо,
Масла, моркви, маку мало.
Миска, мамочко, мілка,
Мало містить молока».
8. Всім подобається куце цуценя.
9. Жовтий жук купив жилет,
джерпер, джинси та жакет.
10. Ковбасу й молоко
Полюбляє кіт Мурко.
11. Ананаси Аня їла,
Апельсини не любила.
12. Їхав Прокіп з Прокопихою
ще й з маленькими
прокопенятами.
13. У сіренької горлички туркот-
ливе горлечко.
14. Фірма ферму будувала,
Фірмі фарби було мало.
15. На дворі трава, на траві дрова.
16. Синку, принеси синьку.
Принеси синьку, Васильку.
17. Шишки на сосні, шашки на
столі,
18. Ой, збирала Маргаритка
маргаритки на горі. Розгубила
маргаритки Маргаритка у дворі.
19. Захар заліз
На перелаз.
— Захарку, злізь!
— Захарку, злазь!
Зумів залізти —
Знай, як злізти [28].

Приклади лічилок:

- | | |
|---|---|
| <p>1. Один, два, три, чотири,
Мене грамоти навчили.</p> <p>2. - Де стоїш?
- На калині.
- Що п'єш?
- Квас.
- Лови нас!</p> | <p>3. Раз, два, три, чотири, п'ять –
До п'яти ще два додать,
То ж відомо це усім –
Разом вийде число сім!</p> <p>4. - На чому стоїш?
- На камені.
- Що п'єш?
- Квас
- А ну, злови нас [28].</p> |
|---|---|

Приклади віршів, римованих текстів:

- | | |
|--|---|
| <p>1. Хто з ким дружить
(Автор: М.Возіянов)</p> <p>Леся дружить з Яною,
Людочка — з Богданою,
Оля — із Маринкою,
Зоя — із Даринкою.
Я дружу з Маринкою,
Лесею й Даринкою,
З Олею і Яною,
Зоею й Богданою [5].</p> <p>2. Дизайнер
(Л.Ганяк)</p> <p>Одяг в мене дуже гарний,
Бо пошив його дизайнер.</p> | <p>6. Скоромовка
(Л.Ганяк)</p> <p>Поет писав вірші малятам,
Бо був поет – звичайним татом.</p> <p>7. Скоромовка
(О.Шнуренко)</p> <p>Поет слова складає у рядки,
А ми читаємо їх залюбки [29].</p> |
|--|---|

3. Журналіст

(Ю.Терен)

Все цікаве і важливе
Журналіст опише вміло.

4. Журналіст

(Л.Ганяк)

Про новини з усіх міст
Пише знову журналіст

5. Менеджер

(Ю.Терен)

Менеджер зорганізує –
Все на світі запрацює.

8. Ігрові розминки

(А.Максименко)

Це він:

Максим, Семен, Степан,
Микола, Олексій, Іван.
зошит, журнал, стілець,
стіл, словник, олівець

Це вона:

Оксана, Олена і Ніна
Наталка, Поліна і Зіна.
ваза, сумка, кімната, аптека,
лампа, кава і бібліотека

Це воно:

місто і село,
масло й молоко,
море і вікно,
фото і кіно

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Азимов Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий: теория и практика обучения языкам / Э.Г.Азимов, А.Н.Щукин. – Москва, 2009. – 448 с.
2. Бондаренко О.В. Застосування інтерактивних методів навчання як один із шляхів підвищення ефективності заняття української мови / О.В.Бондаренко, Ю.М.Столяренко // Всеукраїнська науково-методична інтернет-конференція. Організація та методичне забезпечення освітнього процесу. - [Електронний ресурс] // - Режим доступу: URL: <https://college.nuph.edu.ua/2017/04> – 6 с.
3. Вакуленко В.М. Види інновацій освіти та їх класифікація. / В.М.Вакуленко // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. Педагогічні науки. – 2010. – № 4 – С. 41-45.
4. Весельська О.Л. Інтерактивні методи як ефективний засіб навчання іноземним мовам студентів немовних факультетів вищих навчальних закладів в умовах особистісно зорієнтованої освіти / О.Л.Весельська, Я.В.Трохименко // Збірник наукових праць. Розділ 2. Методика викладання мови і літератури. – 2011. – Вип. 9. – С. 91-94.
5. Вірші для дітей будь-якого віку (частина 2) [Електронний ресурс] // - Режим доступу: <http://nash-sovet.com/deti/dlya-ditey/virshi-dlya-ditey-2.html>
6. Дегтярьова Т.О. Використання ігрового методу в процесі навчання української мови як іноземної / Т.О.Дегтярьова, О.М.Скварча // Наукові записки НДУ ім. Миколи Гоголя. Психолого-педагогічні науки. – 2018. - № 2. – С. 85-89.

7. Дубасенюк О.А. Інновації в сучасній освіті / О.А.Дубасенюк / за заг.ред. О.А. Дубасенюк // Інновації в освіті: інтеграція науки і практики: збірник науково-методичних праць. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І.Франка, 2014. – С. 12-28
8. Єфімова О.М. Рольові ігри в методиці викладання англійської мови / О.М.Єфімова // Науково-практична конференція «Новітні освітні технології». Національний технічний університет «КПІ». – 2013. [Електронний ресурс] // - Режим доступу: URL: <http://confesp.fl.kpi.ua/ru/node/1140>
9. Журба Катерина Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків / Катерина Журба, Ірина Шкільна // Рідна школа. - № 11-12. – 2017. – С. 44 – 52.
10. Інноваційна діяльність вчителя: термінологічний словник / Укладачі: О.І.Огієнко, Т.Г.Калюжна, Л.О.Мільто, Ю.Л.Радченко, Ю.С.Красильник, К.В.Ковтун / За заг. ред. О.І.Огієнко. – К., 2016. – 120 с.
11. Інновації у вищій освіті: глосарій термінів і понять / І.В.Артёмов, А.В. Шершун, С.В.Пясецька-Устич. – Ужгород, 2015. – 160 с.
12. Інноваційні процеси в освіті // Навчальні матеріали онлайн [Електронний ресурс] // - Режим доступу: <https://pidru4niki.com> > pedagogika)
13. Інтерактивні технології: теорія та методика: Посібник для викладачів / Колектив авторів: Пометун О.І., Побірченко Н.С., Коберник Г.І., Комар О.А., Торчинська Т.А. – Умань-Київ. – 2008. – 94 с.
14. Квест. Веб-сайт. [Електронний ресурс] // - Режим доступу: [uk.wikipedia.org/wiki > Квест](http://uk.wikipedia.org/wiki/Квест)
15. Козак Людмила. Науковий тезаурус інноваційної освіти / Людмила Козак // Журнал Освітологія (польсько-український журнал) – Частина II. – Освітня політика та освітнє право. – Випуск II – 2013. – С. 74-81
16. Короткий словник актуальних педагогічних термінів / Н.М.Флегонтова. – К., 2013. – 55 с.
17. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / О.Б.Бігич, Н.Ф.Бориско, Г.Е.Борецька та ін. / за загальн. ред. С.Ю. Ніколаєвої. – К.: Ленвіт, 2013. – 590 с.
18. Навчальний квест: навчати, шукати, грати – Освіта Нова. Веб-сайт: osvitanova.com.ua>posts>1443) [Електронний ресурс] // - Режим доступу: <https://naurok.com.ua/navchalniy-kvest-navchati-shukati-grati>

19. Онисенко С.В. Особливості формування комунікативних навичок в іноземних студентів: ігровий аспект / С.В.Онисенко // Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми викладання української мови як іноземної». – Біла Церква, 2019. – С. 49-50.
20. Палінська О. Рольові ігри на заняттях з української мови як іноземної / О.Палінська // Теорія і практика викладання української мови як іноземної. – 2015. – Вип. 11. – С. 50-56.
21. Пометун Олена. Енциклопедія інтерактивного навчання / Олена Пометун. – Київ, 2007. – 141 с.
22. П'яст Н.Й. Використання інтерактивних методів на заняттях з української мови (за професійним спрямуванням) / Н.Й. П'яст // Вісник Вінницького політехнічного інституту. – 2010. – № 1. – С. 98-102.
23. П'ятакова Г.П. Технологія інтерактивного навчання у вищій школі: навч.-метод. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Г.П.П'ятакова. – Львів, 2008. – 120 с.
24. Самусенко О.М. Проблемні методи навчання в лінгвокраїнознавчому курсі української мови для студентів-іноземців / О.М.Самусенко // Теорія і практика викладання української мови як іноземної. – 2013. – Випуск 8. – С. 286 -297.
25. Світлик М.Д. Ігрові вправи та рольові ігри – ефективні методи викладання УКІ / М.Д.Світлик // Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми викладання української мови як іноземної». – Біла Церква, 2019. – С. 64–67.
26. Словник базових понять з курсу «Педагогіка»: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. // Укладач О.Є.Антонова. – Житомир: Вид-во імені Івана Франка, 2014. – 100 с.
27. Словник іншомовних слів // Укл. С.М.Морозов, Л.М.Шкарапута. – Київ, Наукова думка. 2000. – 662 с.
28. Скоромовки. – Веб-сайт: Весела абетка [Електронний ресурс] // - Режим доступу: <http://abetka.ukrlife.org/skoromov.html>
29. Скоромовки, загадки, вірші про професії – Веб-сайт: Клуб поезії [Електронний ресурс] // - Режим доступу: <http://posnayko.com.ua/reader/knizhnaya-polka/zagadki-schitalki-chistogovorki-skorogovorki/zagadki-o-profesiyah-608.html>

30. Сорокина Н.Д. Управление новациями в вузах (социологический анализ): научная монография / Н.Д.Сорокина. – М.: Канон, 2009. – 255 с.
31. Староста В. Технології інтерактивного навчання: сутність, класифікація / В.Староста // Науковий вісник МНУ імені В.О.Сухомлинського. Педагогічні науки. 2019, № 1. – С. 232-237.
32. Староста В.І. Інтерактивні методи навчання: практичний аспект / В.І. Староста, М.В.Гардубей // Збірник наук.праць ЗОІППО – № 1 – 2017. – 6 с.
33. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод.посібн. / О.І.Пометун, Л.В.Пироженко / За ред. О.І.Пометун. – К.: Вид-во А.С.К., 2004. – 192 с.
34. Товт І.С. Сучасне заняття з української мови у системі особистісно-орієнтованого навчання / І.С.Товт // Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми викладання української мови як іноземної». – Біла Церква, 2019. – с. 74-75.
35. Циркаль А.Ю. Огляд найбільш цікавих інтерактивних методів на заняттях з англійської мови / А.Ю.Циркаль // Науково-практична конференція «Новітні освітні технології». – Національний технічний університет «КПІ» – 2013. – 8 с. [Електронний ресурс] // - Режим доступу: <http://confesp.fl.kpi.ua/ru/node/1140>
36. Prysyzhnyuk N. Program of practical course of Ukrainian language for foreigners. Oral speech. / N.Prysyzhnyuk, A.Maksymenko // Studies in Ukrainian: Collection of Scientific Papers / Kiev, 2002. – Issue. P. – P.252-292

Навчальне видання

МАКСИМЕНКО Алла Володимирівна

**ІГРОВІ ЗАВДАННЯ У КУРСІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ
ЯК ІНОЗЕМНОЇ:**

навчально-методичний посібник

Формат 60x84/16. Ум. друк. арк. 4,41.
Зам. 21-038.

Видавець і виготовлювач ПП «Видавництво «Фенікс».
03067, м. Київ, вул. Шутова, 13Б.
www.fenixprint.com.ua

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК №271 від 07.12.2000.