

REFERENCES

1. Bibler, V.S. (1989). *Kultura. Dialog kultur [Culture. A dialog of cultures]*. Moscow [in Russian].
2. Bim, I.L. (1977). *Metodika obucheniya inostrannym yazykam kak nauka i problemy shkolnogo uchebnika [Methods of teaching foreign languages as science and problems of a school textbook]*. Moscow [in Russian].
3. Vereshchagin, Ye.M., & Kostomarov, V.G. (1987). *K voprosu o lingvostranovedcheskom aspekte prochneniya proizvedeniy russkoy i sovetskoy klassicheskoy literatury [To the question about the Country Studies Through Language aspect of reading works of Russian and soviet classic literature]*. Moscow [in Russian].

С. Ю. Довбенко

ВНЕДРЕНИЕ МОДЕЛИ ФОРМИРОВАНИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

В статье определены особенности внедрения модели формирования диалогической культуры будущих учителей начальной школы. Представлены результаты констатирующего и формирующего экспериментов согласно компонентов и показателей формирования диалогической культуры.

Ключевые слова: диалогическая культура, будущий учитель начальной школы, констатирующий и формирующий эксперимент.

S. Yu. Dovbenko

IMPLEMENTATION OF MODEL OF FORMING DIALOGICAL CULTURE OF FUTURE PRIMARY SCHOOL TEACHERS

The article outlines the features of the implementation of the formation model of primary school teachers' dialogic culture. The results of summative and formative assessments according to the components and indicators of forming the dialogic culture are represented. Professional experience of primary school teacher's profession takes a special place. It depends not only on the volume of educational problems to be solved, but the significance of this period for the entire development and growth of the child's personality, his or her values and outlook. Because of this, many researchers have focused on the problem of training the primary school teachers. The need for dialogic teaching is to promote the improvement of speech processing abilities of thought and perception statements, a quick orientation in the situation and understanding the feelings, emotions, ambitions of partner in communication. The educational process requires constant generation and implementation of new ideas on the forms, methods and means of education in practice, providing educational effectiveness of the learning process and keeping it at the desired level. One effective way to solve this problem is dialogic teaching. The quality of training future teachers to dialogic teaching of students, their level of readiness to activities, which is based on educational dialogue, and the dialogic communication in the "teacher-student" system is largely determined by the degree of development of these dialogical skills that is an important indicator of the modern teacher professionalism.

Keywords: dialogic culture, future teacher of a primary school, summative and formative assessment.

Подано до редакції 19.08.13

УДК 372.016:81

А. А. Илясов

ВОЗМОЖНОСТИ УСЛОЖНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДИК, СПОСОБСТВУЮЩИХ РАЗВИТИЮ ЯЗЫКОВОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ

В статье рассмотрены возможности использования в процессе обучения риторике и основам красноречия игровых методик как средства активизации и увеличения словарного запаса будущих учителей начальных классов, формирования у них навыков правильного, гармоничного построения высказывания.

Ключевые слова: начальное обучение, риторика, красноречие, лингвистика, игровые методики, словарный запас, построение высказывания.

Развитие языковой компетенции является важной задачей, стоящей не только перед школьным учителем, но и перед преподавателем педагогического ВУЗа, поскольку лишь всесторонне развитая личность способна стать хорошим наставником для подрастающего поколения.

Аспекты языковой и методической подготовки будущих педагогов, формирования их языковой культуры освещались в методических студиях М.С.Вашуленко [1], Н.А. Дуся [4; 5], К.Я. Климовой [10], В.Д. Усатий [15]. Проблеме развития языковой компетенции будущих учителей начальной школы

посвятили ряд исследований такие учёные, как О.Я. Савченко [13], И.А. Зязюн [9], О.А. Дубасенко [3], М.М. Солдатенко [14] и др.

В то же время, анализ специальной литературы свидетельствует о том, что определенные вопросы, связанные с рассматриваемой проблемой, всё ещё требуют дальнейшей разработки. В частности, дальнейших исследований требует и вопрос об использовании в качестве средства развития языковой компетенции ряда игровых методик.

В нашей работе мы говорим об игровой деятельности студентов как о виде лингвистического эксперимента, в основе которого лежит работа с языковыми единицами разных уровней. По нашему мнению, работа с таким игровым материалом позволяет активно развивать языковую компетенцию, заставляет студентов задуматься о значении и функционировании языковых единиц, поскольку успешность данного вида игровой деятельности «обеспечивается использованием всего богатства средств языка: фонетических, словообразовательных, лексических, семантических, грамматических, стилистических...» [8, с. 163].

Одна из наиболее сложных задач, стоящих перед преподавателем, - активизация и расширение словарного запаса каждого студента. Решить эту задачу помогает ряд игровых методик, в основе которых лежит поиск лексических единиц, удовлетворяющих заранее заданным условиям. Примером такой игры может служить игра «Али-Баба и 40 разбойников», возвращающая нас к сюжету одноимённой истории из сборника «Сказки тысяча и одной ночи».

Учащиеся делятся на две команды. Первая – команда Али Бабы, вторая – команда разбойников. Али-Баба стремится открыть вход в тайную пещеру, чтобы забрать из неё награбленные сокровища и вернуть их людям. Открыть пещеру можно, только произнеся тайное слово-пароль. Но в отличие от сказки, в которой слово-пароль было только одно, здесь таких слов несколько. Кроме того, существуют строгие правила придумывания слов-паролей: 1. Слова должны включать определённые буквы; 2. Слова должны соответствовать определённой тематике.

Разбойники стремятся защитить свои сокровища. Для этого каждому произнесённому Али-Бабой слову-паролю они должны противопоставить своё.

В состав игры входит колода, состоящая из 40 карт, на 21 из которых изображены буквы, передающие на письме согласные звуки русского языка: Б, В, Г, Д, Ж, З, Й, К, Л, М, Н, П, Р, С, Т, Ф, Х, Ц, Ч, Ш, Щ. Карточки с изображением букв, обозначающих гласные звуки, в игре не используются, поскольку в арабском языке, а именно на этом языке написаны «Сказки тысячи и одной ночи», гласные на письме, как правило, никак не передаются.

15 карт колоды необходимы, чтобы определить тематическую группу, к которой должны относиться слова-пароли. Например: «Объекты», «Глаголы и

прилагательные», «Вещи, которые вы видите», «Животные», «Флора», «Тело», «Еда», «Спорт и игры», «Кино», «Вымышленные персонажи» и т.д.

2 карты используются в игре в качестве командных маркеров – на одной из них изображён Али-Баба, на другой – разбойники.

Наконец, 2 карты колоды необходимы для наглядной демонстрации успешности действий игроков. На первой изображена пещера с сокровищами, на второй – камень, закрывающий вход в пещеру:

Этапы работы:

1. Как уже было сказано выше, вначале игроки делятся на две команды: команду Али-Бабы и Команду Разбойников. Каждая получает соответствующий командный маркер.

2. На стол перед ведущим выкладывается карта сокровищ, которая накрывается сверху картой камня. Остальные карты разделяются на две колоды: колода букв и колода тематики. Каждая колода тщательно перетасовывается и выкладывается на стол рубашкой кверху.

3. Игра состоит из нескольких раундов, каждый из которых строится следующим образом:

1) Ведущий вытягивает пять верхних карт из колоды букв и объявляет, какие буквы на них изображены. Например, вытянуты карты с буквами: Б, К, М, Ж, Ц. Теперь слова-пароли, которые будут придумывать игроки, обязательно должны содержать хотя бы одну из этих букв. Затем ведущий вытягивает верхнюю карту из колоды тематики и объявляет написанную на ней тему. Например, вытянута карта «Флора» – к этой тематической группе должны принадлежать слова-пароли.

2) Ведущий громко объявляет «Начинаем!» и засекает две минуты. За это время команды должны придумать как можно больше слов. Когда две минуты истекают, ведущий объявляет: «Время!», тем самым останавливая процесс придумывания.

3) Команды обмениваются словами-паролями. При этом сначала нужно использовать слова, где встречается только одна из обязательных букв, затем слова, в которых встречается две буквы и т.д. Кроме того, если противник называет слово, в котором встречается две буквы – ответом должно быть слово, в котором присутствует не менее двух обязательных букв.

Та из команд, у которой раньше заканчиваются слова-пароли, проигрывает раунд. Если проигрывают разбойники – ведущий отодвигает карту скалы на одно деление в сторону, открывая Али-Бабе доступ к части сокровищ.

Приведём пример развития игрового процесса:

Ведущий (В): Итак, напоминаю, слова должны содержать буквы Б, К, М, Ж, Ц. Слова должны быть связаны с темой «Флора».

Команда Али-Бабы (АБ): ромашка

Команда Разбойников (Р): Цветок

В: Внимание, теперь нужно слово, где встреча-

ется минимум две буквы.

АБ: Боярышник

Р: Жасмин

АБ: Мускус

Р: Колокольчик

В: Не подходит. Тут встречается только буква

К.

Р: Зато три раза!

В: Но ведь это одна и та же буква, верно?

Р: Хорошо, тогда ЦиКорий.

АБ: ЦиКлаМен

В: Внимание, теперь нужно слово, где встречается хотя бы три буквы.

Р: БаКлаЖан.

АБ: МожЖевельник.

Р: У нас больше нет слов с тремя буквами.

В: Может быть, есть слова, где встречается четыре буквы?

Р: Нет, только две.

В: Что ж, этот раунд выиграла команда Али Бабы, которая ещё на один шаг приблизилась к сокровищам.

Вариантом усложнения данного типа игровых методик является игра «Запретные слова», разработанная Н. Пегасовым в 2013 году [6; 7]. Её особенностью является тот факт, что если обычно в подобных играх каждый игрок или команда старается как можно быстрее составить из предложенных букв слово, то в данной игре игрокам не только нужно составить такое слово, но и сделать все возможное, чтобы их соперники не смогли его составить. Этот принцип позволяет значительно повысить интенсивность работы с языковым материалом, поскольку игроку или команде необходимо просчитывать значительно большее количество возможных вариантов развития игрового действия.

В состав игры входит колода из 84 карт, состоящая из карт двух типов: с красными и чёрными буквами. Красные буквы присутствуют на восьми картах – это буквы, передающие на письме самые часто встречающиеся в речи гласные русского языка: *А, Е, И, О*. Карты с этими гласными лежат на столе открыто. Каждый игрок или команда в свой ход может вводить их в игру по своему усмотрению. Чёрные буквы изображены на остальных 76 картах. Игроки берут их из общей колоды в руку, не показывая друг другу. Каждый игрок всегда держит в руке три карты с чёрными буквами.

Этапы работы:

1) 8 карт с красными буквами перемешиваются, после чего две случайные красные буквы выкладываются в открытую так, чтобы они были хорошо видны всем игрокам. С этих двух букв начинается «разговор» - общая игровая зона, куда игроки будут выкладывать карты с буквами.

2) Оставшиеся 6 карт с красными буквами кладутся в открытую недалеко от «разговора». Они формируют «витрину».

3) Карты с чёрными буквами также перемешиваются, после чего каждый игрок или каждая команда получает по три такие карты.

4) Игроки ходят по очереди, добавляя на стол по одной букве (в виде красной карты (с витрины) или чёрной карты (с руки)). Если при этом никому из соперников не удаётся составить из уже лежащих на столе карт слово из трех и более букв, ход передаётся следующему по часовой стрелке игроку. В противном случае игрок, только что выложивший карту, забирает все карты-буквы, составившие слово, в свой отбой.

Приведем пример развития игрового процесса:

В «разговоре» уже находятся карты с буквами Е, О, К. Игрок добавляет к ним карту с буквой Т. Его соперник замечает, что из лежащих теперь на столе букв можно составить слово КОТ и произносит: «Не говори КОТ». Теперь игрок, только что выложивший карту, должен забрать со стола и поместить в свой отбой карты с буквами К, О, Т.

Игра завершается, когда из колоды чёрных букв берут последнюю карту или же когда в отбое кого-либо из игроков накапливается не менее 10 чёрных карт. Побеждает игрок, в чьём отбое скопилось наименьшее количество чёрных карт.

Ещё одно важное качество оратора – умение правильно построить своё сообщение, понятно объяснять, описывать предметы или явления. Развитию этого умения также способствует ряд игровых методик. Рассмотрим здесь лишь две из них: «Фантазёры» [16] и «Истории на кубиках» [11; 12].

Применение игровой методики «Фантазёры» предполагает совместное сочинение учащимися небольшой истории на основе сюжетных карточек.

В состав игровой методики входит 162 карточки, на которых изображены самые важные сюжетные элементы: персонажи, их качества, места действия, события, а также начало и финал истории.

Существует несколько вариантов работы с карточками.

Вариант 1. Совместная история

Цель. Развитие навыков связной речи, образного мышления учащихся.

Методика предполагает совместное сочинение истории, рассказывая которую игрок должен первым выложить свои сюжетные карточки, связав их с заданными картами начала и финала.

Этапы работы:

1. Игрокам раздается равное количество сюжетных карточек.

2. Из колоды берут карту начала и карту финала, которые задают развитие сюжета для всех игроков, и кладут в центр стола.

3. Начинает рассказ игрок, выбранный командой. Он продолжает историю, заданную картой начала. В ходе повествования игрок выкладывает сюжетные карточки. Например, говоря «И, наконец, в семье родился долгожданный младенец», можно использовать карточку «Младенец» или «Семья».

Дальше рассказывать можно так: «Счастьем и радости в семье не было предела. Казалось, что горе больше никогда не постучит в их дверь». При этом игрок добавляет карту «Семья» или «Горе».

Сюжетные карты должны быть частью интересного, логичного рассказа. Рассказчик может развивать сюжет истории как угодно.

Сюжетные карты нужно выкладывать минимум по одной на три фразы. Но нельзя в одном предложении выложить две карточки. Например, произнося фразу: «С детства в семье его учили быть добрым и заботливым к другим», игрок может использовать только одну из карточек: «Семья» или «Заботливый».

В то же время, карточки можно подстраивать под тот сценарий истории, который придумал игрок. Например, карточки единственного числа можно включать в рассказ и во множественном (*друг - друзья*). А карточки, на которых изображен, например, персонаж мужского пола, можно использовать при рассказе о персонажах женского пола (*веселый - веселая*).

Вариант 2. Дебаты

Цель. Развивать речь, образное мышление учащихся, наряду с совершенствованием их ораторских способностей.

Методика предполагает проведение дискуссии. Участники отстаивают свою точку зрения, приводя в качестве аргументов сюжетные карточки. (В этом варианте карточки начала и финала не используются.)

Этапы работы:

1. Все игроки делятся на две команды: «За» и «Против». Каждому игроку раздают по 5 или больше сюжетных карт.

2. Один из игроков произвольно достает карточку из колоды сюжетных карт и объявляет тему дебатов, связанную с картинкой. Например, была вытянута карточка «Пират». Можно огласить тему дебатов: «Два взгляда на пиратство».

3. Теперь игроки, используя полученные карточки, начинают отстаивать свою позицию, в зависимости от того, в какой команде они находятся. Например, команда «За» выкладывает карту «Корабль» и говорит: «Пираты - вечные бродяга. Настоящие морские волки. Став пиратом, вы сможете увидеть весь мир».

Противники выкладывают карточку «Драгоценности» и оппонирует: «Да, но известно, что пираты путешествовали не просто так, они нападали на корабли, чтобы их ограбить...».

Побеждает та команда, которая, отстаивая свою точку зрения, выложила наибольшее количество карточек-аргументов.

Вариант 3. Вопрос-ответ

Цель. Развивать образное и логическое мышление учащихся, совершенствуя их ораторские способности.

Разыгрывая этот вариант, участники придумывают интересные вопросы и ответы, связанные с карточками, которые им достались. Карты начала, фина-

ла и карты героев в этой методике не используются.

Этапы работы:

1. Каждому игроку раздают по 8 или больше сюжетных карт. Игроки знакомятся с их содержанием.

2. Игрок, который начинает игру, выбирает любую из своих карт, выкладывает ее на стол и задает по ней вопрос соседу слева. Например, игрок выбирает карту «Горы», выкладывает ее на стол и задает вопрос: «Почему людям нравится покорять горные вершины?».

Игрок слева должен на него ответить, выкладывая на стол рядом с первой картой одну из своих карт. Допустим, он решает использовать карту «Ключ» и отвечает: «Потому что только в горах человек находит ключ к раскрытию своего характера, узнаёт, на что он способен».

В случае если игрок затрудняется ответить на вопрос, он тянет верхнюю карту из колоды сюжетных карточек. И право задавать вопрос переходит к игроку слева. Карты, которые уже использовали как вопрос, так и ответ, откладываются в сторону.

Разумеется, как вопрос, так и ответ должны быть логически связанными и интересными. Если вопрос или ответ глупы, игрок, который задал нелогичный вопрос или не попал ответил, тянет штрафную карту из колоды и лишается права задавать вопрос своему соседу, пропускает ход.

Побеждает тот игрок, который первым выложит все свои карты.

Усложнением рассмотренной игровой методики является разработка американской компании «Gamewright» «Story Cubes» («Истории на кубиках»). Суть усложнения игрового процесса заключается в том, что, в отличие от предыдущей, в данной методике используются лишь символические изображения, нанесённые на грани девяти шестигранных кубиков. Авторы называют свою разработку «бесконечный генератор творческой мысли» [4]. Это отчасти правомерное определение, поскольку 54 символа, изображенные на гранях кубиков, дают более 10 миллионов комбинаций, складывающихся в логические цепочки, на основе которых участники игры и должны сочинить историю.

Усложняющим моментом является и тот факт, что символические изображения могут быть истолкованы как в прямом, так и в переносном смысле. Например, символ



может быть описан как с помощью лексемы «лампочка», так и с помощью лексем «идея», «свет», «просвещение» и т.д.

Рассмотрим лишь один из возможных вариантов использования данной методики.

Этапы работы:

1. Один из игроков бросает все 9 кубиков и смотрит

рит, какие символы выпали.

2. Среди девяти выпавших символов выбирается тот, который станет отправной точкой для сочинения рассказа (каждая из команд может выбрать свой символ).

3. Теперь команды должны сочинить историю,



Одна из команд выбирает в качестве начального символа вопросительный знак и предлагает следующую историю: «Уже много лет людей мучает один вопрос. Они никак не могут понять, кто построил египетские пирамиды. Многие ученые считают, что их построили инопланетяне. Они прилетели на нашу планету в глубокой древности и воздвигли эти сооружения как ориентиры для других космических кораблей. Но с течением времени учёным так и не удавалось найти никаких доказательств инопланетного происхождения пирамид.

Между тем, существует и иной взгляд на эту проблему. В наши дни, внимательно изучив пирамиды,

которая объединяет все 9 выпавших символов. В качестве активизирующего условия, можно ввести следующее правило: в каждой фразе должно быть использовано не более одного символа; в трёх фразах должно быть использовано не менее одного символа. Например, выпали следующие символы:

исследователи пришли к выводу, что их создатели – жители Древнего Египта. Подтверждение этому — многочисленные изображения жука-скарабея, которого египтяне считали священным. Такой след оставили они в истории мировой культуры».

В заключение хотелось бы подчеркнуть, что использование подобных игровых методик во время урока не следует воспринимать лишь как развлекательный элемент – в системе занятий они играют важную роль, способствуя развитию языковой компетенции учащихся, увеличивая их словарный запас, развивая навыки связной речи, способствуя развитию образного мышления.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вашуленко М. С. Вимоги до фахової мовленнєвої підготовки студентів – майбутніх учителів початкових класів / М. С. Вашуленко // Шляхи вдосконалення мовної компетенції сучасного педагога: матеріали регіональної науково-методичної конференції, 27 березня 2008 р. – Житомир : ЖДУ ім. І. Франка, 2008. – С. 6-12.

2. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург, 1999. – 210 с.

3. Дубасенюк О. А. Професійна підготовка майбутнього вчителя до педагогічної діяльності: Монографія / О. А. Дубасенюк, Т. В. Семенюк, О. Є. Антонова. – Житомир : Житомирський держ. пед. ун-т., 2003. – 192 с.

4. Дусь Н. А. Культура педагогічного спілкування як основа формування навчально-виховного середовища / Н. А. Дусь, О. С. Предиткевич // Креативна педагогіка. – Вінниця : Академія міжнародного співробітництва з креативної педагогіки, 2010. – Вип. 1. – С. 50-55.

5. Дусь Н. А. Модель формування культури педагогічного спілкування в майбутніх учителів початкових класів / Н. А. Дусь // Педагогічний дискурс. – Хмельницький : ХГПА, 2007. – Вип. 2. – С. 61-68.

6. Запретные слова [Электронный ресурс] // Мир игр [сайт]. – Режим доступа: <http://desktopgames.com.ua/forbidden-words.html>

7. «Запретные слова» и «Заврики» Николая Пегасова [Электронный ресурс] // Не домино [сайт]. – Режим доступа: <http://nedomino.me/?p=2222>

8. Захарова М. Языковая игра как факт современного этапа развития русского литературного языка / М. Захарова // Знамя. – 2006. – №5. – С. 159-168.

9. Зязюн І. А. Педагогічна майстерність / І. А. Зязюн, Л. В. Крамущенко, І. Ф. Кривонос; за ред. І. А. Зязюна. – К. : Вища школа, 2004. – 422 с.

10. Климова К. Я. Формування мовнокомунікативної професійної компетентності студента як креативної особистості в умовах навчального середовища / К. Я. Климова // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету ім. Володимира Гнатюка. Сер. Педагогіка / за ред. Г. Терещук. – Тернопіль, 2012. – № 1. – С. 66-72.

11. Повествовательный кубизм [Электронный ресурс] // Настолкомания - настольные игры: обзоры, видео, рейтинг [сайт] / Режим доступа: <http://oflex.ru/2012/09/27/povestvovatelnyjj-kubizm/>

12. Rory's Story Cubes [Электронный ресурс] // Gamewright [сайт] / Режим доступа: <http://www.gamewright.com/gamewright/pdfs/Rules/RorysStoryCubes-R-RULES.pdf>

13. Савченко О. Я. Новий етап розвитку шкільної освіти і підготовка майбутнього вчителя / О. Я. Савченко

// Шлях освіти. – 2003. – №3. – С. 2-6.

14. Солдатенко М. М. Теоретичні аспекти пізнавальної діяльності / М. М. Солдатенко // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2011. – №1(21). – Режим доступу до журналу: <http://www.journal.iitta.gov.ua/>

15. Усатий В. Д. Інструмент професійної діяльності / В. Д. Усатий // Шляхи вдосконалення мовної компетенції

сучасного педагога: матеріали регіональної науково-методичної конференції, 27 березня 2008 р. – Житомир : ЖДУ ім. І. Франка, 2008. – С. 23-27.

16. Фантазёры [Електронний ресурс] // Ranok Creative [сайт] / Режим доступу: <http://www.ranok-creative.com.ua/4387/>

REFERENCES

1. Vashulenko, M. S. (2008). *Vymohy do fakhovoi movlennievoi pidhotovky studentiv – maibutnikh uchyteliv pochatkovykh klasiv [Requirements of Future Primary School Teacher's Professional Language Training]*. Zhytomyr: ZhDU im. I. Franka [in Ukrainian].

2. Gridina, T. A. (1999). *Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo [Language Game: Stereotype and Creativity]*. Yekaterinburg [in Russian].

3. Dubaseniuk, O. A. (2003). *Profesiina pidhotovka maibutnoho vchytelia do pedahohichnoi diialnosti [Vocational Training of Future Teachers to Teaching]*. Zhytomyr: Zhytomyrskiy derzh. ped. un-t [in Ukrainian].

4. Dus, N. A. (2010). *Kultura pedahohichnoho spilkuvan- nia yak osnova formuvannia navchalno-vykhovnoho seredo- vyshcha [Culture of Pedagogical Dialogue as a Basis of Teaching-Educational Environment]*. Vinnytsia: Akademiia mizhnarodnoho spivrobotnytstva z kreatyvnoi pedahohiky [in Ukrainian].

5. Dus, N. A. (2007). *Model formuvannia kultury pedaho- hichnoho spilkuvan- nia v maibutnikh uchyteliv pochatkovykh klasiv [Model of Building a Culture of Future Primary School Teacher's Pedagogical Communication]*. Khmelnytsky: KhGPA [in Ukrainian].

6. Zapretnyie slova [Forbidden Words]. (n.d.). *desktop- games.com.ua*. Retrieved from <http://desktopgames.com.ua/forbidden-words.html> [in Russian].

7. «Zapretnyie slova» i «Zavriki» Nikolaya Pegasova [«Forbidden words» and «Zavriki» by Nicholay Pegasov]. (n.d.). *nedomino.me*. Retrieved from <http://nedomino.me/?p=2222> [in Russian].

8. Zakharova, M. (2006). *Yazykovaya igra kak fakt sovremennogo etapa razvitiya russkogo literaturnogo yazyka*

[*Language Game as a Fact of the Present Stage of Development of Russian Literary Language*]. Znamya [in Russian].

9. Ziazium, I. A. (2004). *Pedahohichna maisternist [Pedagogical Skills]*. Kyiv: Vyscha shkola [in Ukrainian].

10. Klimova, K. Ya. (2012). *Formuvannia movnokomu- nikativnoi profesiinoi kompetentnosti studenta yak kreatyvnoi osobystosti v umovakh navchalnoho seredovyshcha [Formation of Student's Professional Language-Cultural Competence as the Creative Person in Terms of the Learning Environment]*. Ternopil [in Ukrainian].

11. Povestvovatelnyy kubizm [Narrative Cubism]. (n.d.). *oflex.ru*. Retrieved from <http://oflex.ru/2012/09/27/povestvovatelnyji-kubizm/> [in Russian].

12. Rory's Story Cubes. (n.d.). *gamewright.com*. Retrieved from <http://www.gamewright.com/gamewright/pdfs/Rules/RorysStoryCubesR- RULES.pdf> [in English].

13. Savchenko, O. Y. (2003). *Novyi etap rozvytku shkilnoi osvity i pidhotovka maibutnoho vchytelia [New Stage in the Development of School Education and Future Teacher's Training]*. Shliakh osvity [in Ukrainian].

14. Soldatenko, N. N. *Teoretychni aspekty piznavalnoi di- ialnosti [Theoretical Aspects of Cognitive Activity]*. (n.d.). *journal.iitta.gov.ua*. Retrieved from <http://www.journal.iitta.gov.ua/> [in Ukrainian].

15. Usatyi, V. D. (2008). *Instrument profesiinoi diialnosti [The Tool of Professional Activity]*. Zhytomyr: ZhDU im. I. Franka [in Ukrainian].

16. Fantazyory [Dreamers]. (n.d.). *ranok-creative.com.ua*. Retrieved from <http://www.ranok-creative.com.ua/4387/> [in Russian].

А. А. Илясов

МОЖЛИВОСТІ УСКЛАДНЕННЯ ІГРОВИХ МЕТОДИК, ЩО СПРИЯЮТЬ РОЗВИТКОВІ МОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ

У статті розглянуто можливості використання в процесі навчання риторичі й основам красномовства ігрових методик як засобу активізації і збільшення словникового запасу майбутніх учителів початкових класів, формування в них навичок правильної, гармонічної побудови висловлювання.

Ключові слова: початкове навчання, риторика, красномовство, лінгвістика, ігрові методики, словниковий запас, побудова висловлювання.

A. A. Ilyasov

POSSIBILITIES OF COMPLICATING PLAY METHODS, WHICH PROVIDE DEVELOPMENT OF STUDENTS' LINGUISTIC COMPETENCE

The article deals with the analysis of possibilities of using game techniques in teaching rhetoric and eloquence as means of activating and increasing vocabulary, forming skills of correct, harmonious structure of utterances. Development of linguistic competence is an important challenge not only for a school teacher, but also for a teacher of pedagogical university, as only fully developed personality can be a good mentor to the younger generation. At the same time, the analysis of the literature indicates

that certain problems associated with the problem in this field, still require further development. In particular, further research needs both the use of a tool for development of linguistic competence and a number of gaming techniques. One of the most difficult challenges facing teacher is activation of each student's vocabulary. To solve this problem there is a number of gaming techniques based on searching lexical units satisfying predetermined conditions. In conclusion, I would like to emphasize that the use of such gaming techniques during the lesson should not be seen only as an entertainment element in the system training, they also play an important role in promoting the development of language competence of students, increasing their vocabulary, developing coherent speech skills, promoting creative thinking.

Keywords: primary school, rhetoric, eloquence, linguistics, game techniques, vocabulary, utterance structure.

Подано до редакції 05.08.13
