

**Ілясов Олександр Олександрович**

викладач кафедри слов'янського мовознавства

Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет

імені К. Д. Ушинського», Одеса, Україна

E-mail: [iliasov.oo@pdpu.eu.ua](mailto:iliasov.oo@pdpu.eu.ua)ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2103-8812>**Використання варіантів ускладнення ігрових методик  
під час розвитку мовної компетенції здобувачів вищої освіти**

У статті проаналізовано можливості використання ігрових методик у навчанні риторики та красномовства як засобів активізації та збільшення словникового запасу, формування навичок правильної, чіткої будови висловлювань; розглянуто роль лінгвістичної гри як засобу, що сприяє формуванню комунікативної компетентності майбутніх учителів, підтриманню інтересу до навчання.

Розвиток лінгвістичної компетенції є важливим завданням не лише для шкільного вчителя, а й для викладача педагогічного університету, оскільки лише всебічно розвинена особистість може бути добрим наставником для підростаючого покоління. Водночас аналіз літератури свідчить про те, що певні питання, пов'язані з проблемою в окресленій галузі, ще потребують подальшої розробки. Зокрема, подальших досліджень потребує питання використання як інструменту розвитку лінгвістичної компетенції низки ігрових методик. Одним із найскладніших завдань, які постають перед учителем, є активізація словникового запасу кожного здобувача вищої освіти. Для вирішення цієї проблеми існує ряд ігрових методик, заснованих на пошуку лексичних одиниць, що задовольняють заздалегідь заданим умовам.

Лінгвістичні ігри відіграють важливу роль у процесі викладання дисциплін гуманітарного циклу. Вони активізують і збільшують словниковий запас здобувачів вищої освіти, формують навички правильної, гармонійної побудови висловлення, посилення його образності. Ігрові методики також сприяють розвитку загальної мовленнєвої культури особистості.

Запропоновано приклади використання найбільш ефективних ігрових методик, підкреслюється, що їх застосування є доцільним ще й тому, що набуті майбутніми вчителями навички стануть украй важливими під час їх професійної педагогічної діяльності.

Зауважимо, що використання таких ігрових прийомів під час уроку не слід розглядати лише як розважальний елемент у системі навчання, вони також відіграють важливу роль у сприянні розвитку мовної компетентності здобувачів вищої освіти, підвищенні їхнього словникового запасу, розвитку навичок зв'язного мовлення, сприянні творчому мисленню.

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

**Вступ.** Розвиток мовної компетенції є важливим завданням, що стоїть не тільки перед шкільним учителем, але й перед викладачем педагогічного ЗВО, оскільки лише всебічно розвинена особистість здатна стати гарним наставником для підростаючого покоління.

Аспекти мовної і методичної підготовки майбутніх педагогів, формування їх мовної культури висвітлювалися в методичних студіях М. С. Вашуленко (Вашуленко, 2008), Н. А. Дуся (Дусь, 2004; Дусь, Предиткевич, 2010), К. Я. Климової (Климова, 2012), В. Д. Усатого (Усатий, 2008). Проблеми розвитку мовної компетенції майбутніх учителів присвятили низку досліджень такі вчені, як О. Я. Савченко (Савченко, 2003), І. А. Зязюн (Зязюн, Крамущенко, Кривоносий, 2004), О. А. Дубасенко (Дубасенюк, Семенюк, Антонова, 2003), М. М. Солдатенко (Солдатенко, 2011) та ін.

Водночас аналіз спеціальної літератури свідчить про те, що певні питання, пов'язані з розглянутою проблемою, усе ще вимагають подальшої розробки. Зокрема, подальших досліджень потребує і питання про використання як засобу розвитку мовної компетенції ігрових методик.

**Мета та завдання дослідження.** У статті говоримо про ігрову діяльність студентів як про вид лінгвістичного експерименту, в основі якого лежить робота з мовними одиницями різних рівнів. На нашу

думку, робота з таким ігровим матеріалом дає змогу активно розбудовувати мовну компетенцію, змушує студентів задуматися про значення й функціонування мовних одиниць, оскільки успішність цього виду ігрової діяльності забезпечується використанням усього багатства засобів мови: фонетичних, словотворчих, лексичних, семантичних, граматичних, стилістичних.

**Результати дослідження.** Одне з найбільш складних завдань, що стоїть перед викладачем, – активізація і розширення словникового запасу кожного здобувача вищої освіти. Розв'язати це завдання допомагає ряд ігрових методик, в основі яких є пошук лексичних одиниць, що задовольняють заздалегідь зазначеним умовам.

Прикладом такої гри може слугувати «Алі-Баба й 40 розбійників», що повертає нас до сюжету однойменної історії зі збірника «Казки тисяча й однієї ночі».

Здобувачі вищої освіти діляться на дві команди. Перша – команда Алі-Баби, друга – команда розбійників. Алі-Баба прагне відкрити вхід у таємну печеру, щоб забрати з неї награвані скарби й повернути їх людям. Відкрити печеру можна, тільки якщо вимовити таємне слово-пароль. Але, на відміну від казки, у якій слово-пароль було тільки одне, тут таких слів багато. Крім того, існують суворі правила придумування слів-паролів:

1. Слова повинні містити певні букви.
2. Слова повинні відповідати певній тематиці.

Розбійники прагнуть захистити свої скарби. Для цього кожному вимовленому Алі-Бабою слову-паролу вони повинні протиставити своє.

До складу гри входить колода, що складається з 40 карток, на 21 з яких зображені букви, що передають на письмі приголосні звуки: Б, В, Г, Д, Ж, З, Й, К, Л, М, Н, П, Р, С, Т, Ф, Х, Ц, Ч, Ш, Щ. Картки із зображенням букв, що позначають голосні звуки, у грі не використовуються, оскільки в арабській мові, а саме цією мовою написані «Казки тисячі й однієї ночі», голосні на письмі здебільшого ніяк не передаються.

15 карток колоди необхідні, щоб визначити тематичну групу, до якої повинні належати слова-паролі. Наприклад: «Об'єкти», «Дієслова й прикметники», «Речі, які ви бачите», «Тварини», «Флора», «Тіло», «Їжа», «Спорт та ігри», «Кіно», «Вигадані персонажі» і т. ін.

2 картки використовуються в грі як командні маркери – на одній із них зображений Алі-Баба, на іншій – розбійники.

Зрештою, 2 картки колоди потрібні для наочної демонстрації успішності дій гравців. На першій зображена печера зі скарбами, на другий – камінь, що закриває вхід у печеру.

Етапи роботи:

1. Як уже було зазначено, спочатку гравці діляться на дві команди: команду Алі-Баби й команду Розбійників. Кожна отримує відповідний командний маркер.

2. На стіл перед ведучим викладається картка скарбів, яка накривається зверху картою каменю.

Інші картки розділяються на дві колоди: колода букв і колода тематики. Кожна колода ретельно перетасовується й викладається на стіл сорочкою догори.

3. Гра складається з декількох раундів, кожний з яких будується в такий спосіб:

1) ведучий витягує п'ять верхніх карток із колоди букв і повідомляє, які букви на них зображені. Наприклад, витягнуто картки з буквами: Б, К, М, Ж, Ц. Тепер слова-паролі, які будуть придумувати гравці, обов'язково мають містити хоча б одну із цих літер;

2) ведучий витягує верхню картку з колоди тематики й повідомляє написану на ній тему. Наприклад, витягнута картка «Флора» – до цієї тематичної групи мають належати слова-паролі;

3) ведучий голосно повідомляє «Починаємо!» і засікає дві хвилини. За цей час команди повинні підібрати якнайбільше слів. Коли дві хвилини минають, ведучий повідомляє: «Час!», тим самим зупиняючи процес підбору;

4) команди обмінюються словами-паролями. При цьому спочатку потрібно використовувати слова, де зустрічається тільки одна з обов'язкових букв, потім слова, у яких зустрічаються дві букви і т. д. Крім того, якщо супротивник називає слово, у якому зустрічається дві букви, відповіддю має бути слово, у якому присутні не менше ніж дві обов'язкові букви.

Та з команд, у якій раніше закінчуються слова-паролі, програє раунд. Якщо програють розбійники, ведучий відсуває картку скелі на один поділ убік, відкриваючи Алі-Бабі доступ до частини скарбів.

Наведемо приклад розвитку ігрового процесу:

Ведучий (В): Отже, нагадую, слова мають містити букви Г, К, М, Ж, Ц. Слова мають бути пов'язані з темою «Флора».

Команда Алі-Баби (АБ): Квітка.

Команда Розбійників (Р): Жасмин.

В: Увага, тепер потрібно слово, де зустрічається мінімум дві букви.

Р: Подорожник.

АБ: Мускус.

Р: Крокус.

В: Не підходить. Тут зустрічається тільки буква К.

Р: Проте два рази!

В: Але ж це та сама буква, чи не так?

Р: Добре, тоді Цикорій.

АБ: Цикламен.

В: Увага, тепер потрібно слово, де зустрічається хоча б три букви.

Р: У нас немає слів із трьома буквами.

В: Може, є слова, де зустрічається чотири букви?

Р: Ні, тільки дві.

В: Що ж, цей раунд виграла команда Алі-Баби, яка ще на один крок наблизилася до скарбів.

Варіантом ускладнення цього типу ігрових методик є гра «Заборонні слова». Її особливість – якщо зазичай у подібних іграх кожний гравець або команда намагається якнайшвидше скласти із запропонованих букв слово, то в цій грі гравцям не тільки потрібно скласти таке слово, але й зробити все можливе, щоб їх суперники не змогли цього зробити. Цей принцип дає змогу значно підвищити інтенсивність роботи з мовним матеріалом, оскільки гравцеві або команді потрібно прораховувати значно більшу кількість можливих варіантів розвитку ігрової дії.

До складу гри входить колода з 84 карток, що складається з карток двох типів: із червоними й чорними буквами. Червоні букви присутні на восьми картках – це букви, що передають на письмі голосні звуки, що часто зустрічаються в мовленні: А, Е, І, О. Картки із цими голосними лежать на столі відкрито. Кожний гравець або команда у свій хід може вводити їх у гру за своїм розсудом. Чорні букви зображені на інших картках. Гравці беруть їх із загальної колоди в руку, не показуючи один одному. Кожний гравець завжди тримає в руці три картки із чорними буквами.

Етапи роботи:

1) 8 карток із червоними буквами перемішуються, після чого дві випадкові червоні букви викладаються у відкрити так, щоб їх було добре видно всім гравцям. Із цих двох букв починається «розмова» – загальна ігрова зона, куди гравці викладатимуть картки з буквами;

2) інші 6 карток із червоними буквами кладуть у відкрити неподалік від «розмови». Вони формують «вітрину»;

3) картки із чорними буквами також перемішуються, після чого кожний гравець або кожна команда отримує по три такі картки;

4) гравці ходять по черзі, додаючи на стіл по одній букві (у вигляді червоної картки (з вітрини) або чорної картки (з руки). Якщо при цьому нікому із суперників не вдається скласти з уже лежачих на столі карток слово із трьох і більш букв, хід передається наступному гравцеві або команді за годинникову стрілку. А якщо ні, то гравець або команда, що тільки-но виклала картку, забирає всі картки-букви, що склали слово, у свій відбій.

Наведемо приклад розвитку ігрового процесу:

У «розмові» вже перебувають картки з буквами Е, І, К. Гравець додає до них картку з буквою Т. Його суперник помічає, що з лежачих тепер на столі букв можна скласти слово «КІТ» і виголошує: «Не говори КІТ». Тепер гравець, що тільки що виклав картку, має забрати зі стола й помістити у свій відбій картки з буквами К, І, Т.

Гра завершується, коли з колоди чорних букв беруть останню картку або ж коли у відбої когось із гравців накопичується не менш ніж 10 чорних карток. Перемагає гравець, у чиєму відбої скопилася найменша кількість чорних карток.

Ще одна важлива якість оратора – уміння правильно побудувати своє повідомлення, зрозуміло пояснювати, описувати предмети або явища. Розвитку цього вміння також сприяє ряд ігрових методик. Розглянемо тут лише дві з них: «Фантазери» та «Історія на кубиках».

Застосування ігрової методики «Фантазери» припускає спільний твір здобувачами освіти невеликої історії на основі сюжетних карток.

До складу ігрової методики входять 162 картки, на яких зображені найважливіші сюжетні елементи: персонажі, їх якості, місця дії, події, а також початок і фінал історії.

Існує кілька варіантів роботи з картками.

Варіант 1. Спільна історія

Мета – розвиток навичок зв'язного мовлення, образного мислення здобувачів вищої освіти.

Методика припускає спільне створення історії, розповідаючи яку гравець повинен першим викласти свої сюжетні картки, зв'язавши їх із заданими картками початку й фіналу.

**Етапи роботи:**

1. Гравці отримують рівну кількість сюжетних карток.  
2. З колоди беруть картку початку й картку фіналу, які задають розвиток сюжету для всіх гравців, і кладуть ці картки у центр стола.

3. Починає оповідання гравець, обраний командою. Він продовжує історію, задану картою початку. Під час оповідання гравець у підтвердження своїх слів викладає сюжетні картки. Наприклад, говорячи «І, нарешті, у сім'ї народилася довгоочікувана дитина», він може викласти картку «Дитина» або «Сім'я».

Далі розповідати можна так: «Щастю й радості в сім'ї не було межі. Усі вважали, що лихо більше ніколи не постукає в їхні двері». При цьому гравець додає картку «Сім'я» або «Лихо».

Сюжетні картки повинні бути частиною цікавого, логічного оповідання. Оповідач може розбудовувати сюжет історії як завгодно.

Сюжетні картки потрібно викладати мінімум по одній на три фрази. Але не можна в одному реченні викласти дві картки. Наприклад, виголошуючи фразу: «З дитинства в сім'ї його вчили бути добрим і з турботою ставитись до інших», гравець може використовувати тільки одну з карток: «Сім'я» або «Турботливий».

Водночас картки можна підбудовувати під той сценарій історії, який придумав гравець. Наприклад, картки однини можна включати в оповідання й у множинному (друг – друзі). А картки, на яких зображений, наприклад, персонаж чоловічої статі, можна використовувати в оповіданні про персонажів жіночої статі (веселий – весела).

**Варіант 2. Дебати**

Мета – розбудовувати мовлення, образне мислення здобувачів вищої освіти, разом з удосконаленням їх ораторських здібностей.

Методика припускає проведення дискусії.

Учасники відстоюють свою думку, аргументуючи сюжетними картками. (У цьому варіанті картки початку й фіналу не використовуються.)

**Етапи роботи:**

1. Усі гравці діляться на дві команди: «За» і «Проти». Кожному гравцеві роздають по 5 чи більше сюжетних карток.

2. Один із гравців довільно дістає картку з колоди сюжетних карток і повідомляє тему дебатів, пов'язану з картинкою. Наприклад, була витягнута картка «Пірат». Можна оголосити тему дебатів: «Два погляди на піратство».

3. Тепер гравці, використовуючи отримані картки, починають відстоювати думку, залежно від того, у якій команді вони перебувають. Наприклад, команда «За» викладає картку «Корабель» і говорить: «Пірати – вічні мандрівники. Справжні морські вовки. Ставши піратом, ви зможете побачити весь світ».

Супротивники викладають картку «Коштовності» і опонують: «Так, але відомо, що пірати подорожували не просто так, вони нападали на кораблі, щоб їх пограбувати...»

Перемагає та команда, яка, відстоюючи власну думку, виклала найбільшу кількість карток-аргументів.

**Варіант 3. Питання – відповідь**

Мета – розбудовувати образне й логічне мислення здобувачів освіти, удосконалюючи їх ораторські здібності.

Вибираючи цей варіант, учасники придумують цікаві питання й відповіді, пов'язані з картками, які їм дісталися. Картки початку, фіналу й картки героїв у цій методиці не використовуються.

**Етапи роботи:**

1. Кожному гравцеві роздають по 8 або більше сюжетних карток. Гравці ознайомлюються з їхнім змістом.

2. Гравець, який починає гру, вибирає одну зі своїх карток, викладає її на стіл і задає за нею питання сусідові ліворуч. Наприклад, гравець вибирає картку «Гори», викладає її на стіл і ставить запитання: «Чому людям подобається підкоряти гірські вершини?»

Гравець ліворуч повинен відповісти на це запитання, викладаючи на стіл поруч із першою картою одну зі своїх карток.

Припустимо, він вирішує використовувати картку «Ключ» і відповідає: «Тому що тільки в горах людина знаходить ключ до розкриття свого характеру, може дізнатися, на що вона здатна».

У випадку якщо гравець не може відповісти на запитання, він тягне верхню картку з колоди сюжетних карток. І право ставити запитання переходить до гравця ліворуч. Картки, які вже використовували (як запитання, так і відповіді), відкладаються вбік.

Зрозуміло, як питання, так і відповідь повинні бути логічно зв'язаними й цікавими. Якщо питання або відповідь нелогічна, гравець, який поставив таке запитання або невдало відповів, тягне штрафну картку з колоди і втрачає право ставити запитання своєму сусідові, пропускає хід.

Перемагає той гравець, який першим викладе всі свої картки.

Ускладненням розглянутої ігрової методики є розробка Story Cubes («Історії на кубиках») (Here are Rory's Story Cubes). Суть ускладнення ігрового процесу полягає в тому, що, на відміну від попередньої, у запропонованій методиці використовуються лише символічні зображення, нанесені на грані дев'яти шестигранних кубиків. Дослідники називають цю розробку «безмежним джерелом ідей для історій» (Strathy). Це почасти правомірне визначення, оскільки 54 символів, зображені на гранях кубиків, дають більше ніж 10 мільйонів комбінацій, що складаються в логічні ланцюжки, на основі яких учасники гри й повинні скласти історію.

Ускладнювальним моментом є і той факт, що символічні зображення можуть бути витлумачені як у прямому, так і в переносному значенні. Наприклад, символ



може бути описаний як за допомогою лексеми «лампочка», так і за допомогою лексем «ідея», «світло», «освіта» тощо.

Розглянемо лише один із можливих варіантів використання цієї методики.

Етапи роботи:

1. Один із гравців кидає всі 9 кубиків і дивиться, які символи випали.
2. Серед дев'яти символів, що випали, вибирається той, який стане відправною крапкою для створення оповідання (кожна з команд може вибрати свій символ).
3. Тепер команди повинні скласти історію, яка поєднає всі 9 символів, що випали. Як умову, що активізує, можна ввести таке правило: у кожній фразі має бути використано не більш ніж один символ; у трьох фразах має бути використано не менше ніж один символ.

Наприклад, випали такі символи:



Одна з команд вибирає як початковий символ знак питання і пропонує таку історію: «Уже багато років людей мучить одне **питання**. Вони ніяк не можуть зрозуміти, хто побудував єгипетські **піраміди**. Багато вчених вважають, що їх побудували **інопланетяни**. Вони прилетіли на нашу **планету** в далекій давнині й звели ці спорудження як орієнтири для інших космічних кораблів. Але із **часом** ученим так і не вдалося знайти жодних доказів інопланетного походження пірамід.

Водночас існує й інший **погляд** на цю проблему. У наші дні, уважно **вивчивши** піраміди, дослідники дійшли висновку, що їх творці – жителі Прадавнього Єгипту. Підтвердження цьому – численні зображення **жука-скарабея**, якого єгиптяни вважали священним. Такий **слід** залишили вони в історії світової культури».

**Висновки.** Запропонований практичний матеріал доводить, що використання подібних ігрових методик під час занять не варто сприймати лише як розважальний елемент – у системі занять вони відіграють важливу роль, сприяючи розвитку мовної компетенції здобувачів вищої освіти, збільшуючи їх словниковий запас, розбудовуючи навички зв'язного мовлення, сприяючи розвитку образного мислення.

### Література

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

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

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

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

Зязюн І. А., Крамущенко Л. В., Кривоносій І. Ф. Педагогічна майстерність / за ред. І. А. Зязюна. Київ : Вища школа, 2004. 422 с.

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

Here are Rory's Story Cubes. URL: <https://www.storycubes.com/en/> (дата звернення: 15.11.2024).

Савченко О. Я. Новий етап розвитку шкільної освіти й підготовка майбутнього вчителя. *Шлях освіти*. 2003. № 3. С. 2–6.

Солдатенко М. М. *Теоретичні аспекти пізнавальної діяльності. Інформаційні технології і засоби навчання*. 2011. № 1 (21). URL: <http://www.journal.iitta.gov.ua/> (дата звернення: 15.11.2024).

Strathy Glen C. Using Rory's Story Cubes to Create Original Story Ideas. URL: <https://www.how-to-write-a-book-now.com/story-cubes.html> (дата звернення: 15.11.2024).

Усатий В. Д. Інструмент професійної діяльності. *Шляхи вдосконалення мовної компетенції сучасного педагога* : матеріали регіональної науково-методичної конференції, 27 березня 2008 р. Житомир : ЖДУ ім. І. Франка, 2008. С. 23–27.

## Use of options for complicating play methods for the development of university students' linguistic competence

**Iliasov Oleksandr**

Lecturer at the Department of Slavic Linguistics

State Institution "South Ukrainian National Pedagogical University named after K.D. Ushynsky", Odesa, Ukraine

*The article deals with the role of linguistic games as a means of developing the communicative competence of future teachers and maintaining their interest in learning, 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.*

*Linguistic games play an important role in the process of teaching humanities disciplines, in particular in the process of teaching rhetoric. They expand the vocabulary of university students, develop the skills of correct, harmonious construction of a statement, enhancing its expressiveness.*

*Game methods also contribute to the development of the general speech culture of the individual.*

*The author gives examples of the most effective game methods, in his opinion, and emphasizes that their use is also appropriate because the skills acquired by future teachers will be extremely important in their professional teaching activities.*

*In conclusion, author emphasizes 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:** *rhetoric, game techniques, linguistic game, linguistic competence, pedagogical education.*

---

### References

- Dubaseniuk, O.A. (2003). Profesiina pidhotovka maibutnoho vchytelia do pedahohichnoi diialnosti [Vocational Training of Future Teachers to Teaching]. Zhytomyr: Zhytomyrskyi derzh. ped. un-t [in Ukrainian].
- Dus, N.A. (2010). Kultura pedahohichnoho spilkuвання yak osnova formuvannya navchalno-vykhovnoho seredovyscha [Culture of Pedagogical Dialogue as a Basis of Teaching-Educational Environment]. Vinnytsia: Akademiia mizhnarodnoho spivrobitnytstva z kreatyvnoi pedahohiky [in Ukrainian].
- Dus, N.A. (2007). Model formuvannya kultury pedahohichnoho spilkuвання v maibutnikh uchyteliv pochatkovykh klasiv [Model of Building a Culture of Future Primary School Teacher's Pedagogical Communication]. Khmelnytsky: Khgpa [in Ukrainian].
- Here are Rory's Story Cubes. (n.d.). Retrieved from <https://www.storycubes.com/en/> [in English].
- Klimova, K.Ya. (2012). Formuvannya movnokomunikativnoi profesiinoi kompetentnosti studenta yak kreatyvnoi osobystosti v umovakh navchalnoho seredovyscha [Formation of Student's Professional Language-Cultural Competence as the Creative Person in Terms of the Learning Environment]. Ternopil [in Ukrainian].
- 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].
- Soldatenko, N.N. Teoretychni aspekty piznavalnoi diialnosti [Theoretical Aspects of Cognitive Activity]. (n.d.). [journal.iitta.gov.ua](http://journal.iitta.gov.ua/). Retrieved from <http://journal.iitta.gov.ua/> [in Ukrainian].
- Strathy Glen C. (n.d.). Using Rory's Story Cubes to Create Original Story Ideas. Retrieved from <https://www.how-to-write-a-book-now.com/story-cubes.html> [in English].
- Usatyi, V.D. (2008). Instrument profesiinoi diialnosti [The Tool of Professional Activity]. Zhytomyr: Zhdu im. I. Franka [in Ukrainian].
- 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].
- Ziazun, I.A. (2004). Pedahohichna maisternist [Pedagogical Skills]. Kyiv: Vyshcha shkola [in Ukrainian].

Accepted: November 15, 2024