

Ганна Дмитрівна Швець,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри української та російської мов як іноземних Інституту філології
Київського національного університету імені Тараса Шевченка,
бульв. Тараса Шевченка, 14, м. Київ, Україна

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В НАВЧАННІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

У статті проаналізовано можливості використання ігрових технологій у навчанні іноземців української мови. Окреслено різні види лінгводидактичних ігор. Проаналізовано специфіку комунікативних ігор, зокрема ситуативної та рольової (соціально-побутової і ділової) гри. Схарактеризовано умови успішного проведення комунікативних ігор. Презентовано матеріали для проведення рольової соціально-побутової гри в практичному курсі української мови на початковому та середньому етапах вивчення мови, а також матеріали для організації ділової гри для іноземних студентів-філологів завершального етапу навчання.

Ключові слова: лінгводидактичні ігри, мовні ігри, комунікативні ігри, рольова гра, ділова гра, українська мова як іноземна.

Проблема підвищення ефективності навчального процесу шляхом звернення до нових педагогічних технологій, залучення нетрадиційних форм навчальної діяльності, апеляції до емоційної сфери особистості учнів та активізації їх творчих можливостей є актуальною для педагогіки загалом та методики навчання іноземних мов зокрема. Використання ігрових технологій – один із важливих аспектів цієї проблеми. Для методики викладання української мови як іноземної – молодій галузі української лінгводидактики, що активно розвивається, – особливо важливим є пошук методів організації навчальної діяльності, суголосних сучасним освітнім реаліям, а також теоретичне обґрунтування, методичне забезпечення та практичне втілення нових форм роботи і передових педагогічних технологій.

Гра як метод і технологія є предметом вивчення багатьох зарубіжних та українських педагогів, психологів, лінгводидактів, які доводять ефективність формування з допомогою гри як спеціальних (предметних) умінь та навичок, так і розвитку важливих загальноособистісних рис (творчого мислення, уяви, здатності до планування й організації власної діяльності, умінь колективної взаємодії, прийняття нестандартних рішень тощо). Популярність ігрових технологій в організації різноманітних тренінгів психологічної та професійної спрямованості свідчить про ефективність їх використання в роботі з усіма віковими категоріями й ілюструє істинність думки про гру як складову людської природи й основу культури [13].

У методиці навчання іноземних мов лінгводидактичну гру досліджували А. Деркач, Л. Грицьок, Г. Китайгородська, Т. Олійник, С. Щербак, П. Щербань та ін. В царині викладання української мови іноземцям, як зауважує О. Палінська, «ця ніша ще практично не заповнена» [8, с. 190]. Вивчення проблеми лише розпочато, наприклад, у публікації згаданої дослідниці «Використання ігор на заняттях з української мови як іноземної» [8] та статті В. Овдіюк «Роль інтерактивних методів навчання у формуванні

комунікативної компетенції української мови іноземних студентів» [7].

Таким чином, мета пропонованої розвідки – проаналізувати можливості використання ігрових технологій у навчанні іноземців української мови. Передбачено реалізувати такі завдання: окреслити різні класифікації лінгводидактичних ігор; схарактеризувати специфіку комунікативних ігор, зокрема рольової соціально-побутової та ділової гри; визначити умови успішного проведення комунікативних ігор; презентувати матеріали для проведення рольової гри у практичному курсі української мови на початковому та середньому етапах вивчення мови, а також матеріали для організації ділової гри для іноземних студентів-філологів завершального етапу навчання.

У сучасній педагогіці побутує уявлення про гру як універсальний прийом, що може бути використаний у різних технологіях навчання (розвивального навчання, групової діяльності, використання комп'ютерних технологій тощо), і як цілісну технологію в межах інтерактивної методики. Сучасна психолого-педагогічна наука пропонує різні класифікації навчальних ігор. Так, М. Чепіль і Н. Дудник виділяють комп'ютерні ігри, сюжетні (умовне перенесення в історичні епохи, географічні місцевості, громадські місця), ігри-драматизації (розігрування в особах фрагментів літературних творів), рольові (спрямовані на соціальні аспекти розвитку особистості), ділові [14, с. 131-132]. У соціальній психології розроблена класифікація ситуативно-рольових ігор за кількістю учасників і тривалістю в діяльності колективу: мала рольова гра, велика рольова гра, гра-епопея [12, с. 93]. У зарубіжній дидактиці розрізняють рольову гру як таку (role play), симуляцію, або імітацію (simulation), виставу (drama) та гру-змагання (game) [2, с. 182]. Застосування подібних загальнопедагогічних чи психологічних класифікацій для дослідження специфіки лінгводидактичної гри не завжди виглядає доцільним [12].

У методиці навчання іноземних мов традиційним є поділ ігор на мовні (фонетичні, орфографічні, лексичні, граматичні тощо) та мовленнєві (за іншою термінологією, комунікативні), представлений в

колективній праці «Методика навчання іноземних мов і культур» [5, с. 125]. Якщо мовні ігри спрямовані на формування лінгвістичних умінь та навичок, засвоєння й відпрацювання правильних форм, одиниць, конструкцій, то мовленнєві сприяють вирішенню таких завдань: «створення психологічної готовності учня до мовленнєвого спілкування; забезпечення природної необхідності багаторазового повторення мовного й мовленнєвого матеріалу; тренування учнів у виборі необхідного мовленнєвого варіанта, що є підготовкою до спонтанного мовлення» [5, с. 125]. До мовленнєвих ігор у цій класифікації відносять ситуаційні та рольові ігри, які, у свою чергу, поділяють на соціально-побутові і ділові (професійно орієнтовані) [5, с. 125-126]. Інша точка зору, згідно з якою рольові та ділові ігри є окремими видами ігор (поруч з мовними і комунікативними) [Див, наприклад: 3, с. 217], видається непереконливою, оскільки стратегічна мета рольової гри – розвиток комунікативних умінь або в різних ситуаціях побутового спілкування, або у професійній сфері.

У класифікації білоруських лінгводидактів [6, с. 191-269] до названих двох головних видів навчальних ігор додано «психотехнічні ігри для навчання навичок і вмінь лексико-граматичного оформлення мовленнєвих висловлювань», основною метою яких є «створення в учнів внутрішньої наочності, необхідної для представлення на навчальному занятті певної ситуації» [6, с. 212]. Ці ігри, з нашої точки зору, є своєрідним синтезом релаксопедагогічних, сугестивних, театралізованих і лінгводидактичних підходів, що стосується також і психодрами як різновиду гри [4].

Відповідно до традиційної типології вправ у методиці навчання іноземних мов, виокремлюють також ігрові некомунікативні завдання, ігрові передкомунікативні завдання та ігрові комунікативні завдання (до останньої групи входять ігри-конкурси, рольові, ділові ігри) [1, с. 65-66].

Відмінність у розумінні гри як навчального прийому та гри як педагогічної технології, вважаємо, можна окреслити так. У першому випадку (гра як прийом) йдеться про періодичне (несистемне) використання різних типів ігор на окремих заняттях для вирішення конкретної навчальної мети та створення дружньої атмосфери чи відпочинку. У другому (гра як технологія) – маємо справу з продуманою і логічно вибудованою системою навчальних ігор, які є обов'язковою складовою кожної теми і демонструють тенденцію до поступового ускладнення відповідно до збагачення знань та розвитку навичок і вмінь учнів чи студентів. У цьому аспекті цікавим є досвід конструювання і проведення цілісної (безперервної) гри (contiguous simulation), описаний українською дослідницею Л. Русалкіною [10]. Така ділова гра поєднує весь навчальний процес єдиним сюжетом і виступає основним засобом формування іншомовних комунікативних навичок. В експерименті Л. Русалкіної було проведено медичну ділову гру, яка охоплювала від 30 до 40 відсотків навчального часу. На початку навчального року

студенти «створили» приватну медичну клініку, розподілили між собою ролі відповідно до власних уподобань (головного лікаря, старшої медсестри, терапевта, хірурга, кардіолога тощо) і протягом усього навчального курсу від теми до теми конструювали уявний життєвий континуум, що моделював роботу різних відділень медичного закладу і відповідно реальну професійну комунікацію. Безумовно, така ділова гра виступає завершальним етапом навчання, якому передувала вся інша робота з формування вмінь іншомовного ділового спілкування [10, с. 123]. Однак подібний підхід можна використовувати й на інших етапах навчання. Так, цілісну комунікативну гру (продуману систему ситуативних і рольових ігор) варто застосовувати в навчанні української мови як іноземної зі студентами початкового етапу, які повинні оволодіти нормами комунікативної поведінки в типових ситуаціях спілкування: в університеті, транспорті, магазинах, закладах харчування, аптеці, у лікаря, у місцях відпочинку тощо. У такому випадку персонажами цілісної гри виступають самі іноземні студенти (у ролі покупця, клієнта, пацієнта та інших можливих учасників уявної комунікативної взаємодії – продавця, офіціанта, лікаря тощо). За спостереженням В. Овдіюк, «коли студент грає самого себе, відбувається його стимуляція до активного спілкування. Реальні ситуації, які виникають у житті студентів, формують суб'єктивну мотивацію – у них з'являється впевненість у своїх силах і можливостях» [7, с. 20]. На цьому етапі формування комунікативних умінь та навичок, безперечно, методично доцільним буде постійне чергування ролей, а не закріплення їх за одним студентом, оскільки для засвоєння іноземцями різних моделей мовленнєвої поведінки необхідним є оволодіння способами вербалізації типових комунікативних інтенцій, які представлені в мові різних персонажів цілісної комунікативної гри.

Схарактеризуємо головні типи лінгводидактичних ігор більш детально й наведемо конкретні приклади. Мовні ігри, як зазначено вище, призначені для формування й розвитку фонетико-артикуляційних, лексичних і граматичних навичок, а також тренування використання мовних одиниць і мають імітаційно-репродуктивний характер. Це ігри, які закріплюють знання алфавіту, розрізнення звуків, написання слів, уживання лексем певної тематичної групи, використання граматичних форм, конструювання словосполучень та речень тощо (кросворди, кубики, ігри з картками, словами і т. п.). Такі ігри статичні, однозначні, часто мають змагальний характер. У роботі з іноземними студентами підготовчих відділень при вивченні української мови застосовують різні ігри цього типу, наприклад:

фонетичні: «Чую – не чую» – викладач читає слова з приголосним *p* – піднімаємо праву руку, приголосним *l* – ліву руку (те саме з приголосними *d* – *m*, *ш* – *c*, твердими – м'якими тощо);

орфографічні: скласти слово з букв; хто більше напише слів на певну букву; вставити букву (дві дошки – дві команди, яка швидше?);

лексичні: записати п'ять слів з теми; відгадати назву малюнка; назвати чи записати слова з теми (хто більше?); розповідь за малюнком (парами); дібрати якомога більше прикметників до певного іменника;

граматичні: назвати дії, які виконує інший студент; відгадати слово, яке показує жестами студент; утворити словосполучення зі слів (дві команди або парами, хто швидше?);

лексико-граматичні ігри (виправити помилки в описі малюнка, хто швидше?); пояснити слово так, щоб інші його відгадали; відгадати, кого з групи описує студент.

Український лінгводидакт О. Палінська вважає, що мовні (лінгвістичні) ігри доцільно використовувати в навчанні мови як другої (з метою виправити помилки іноземців, які можуть спілкуватися українською мовою), у той час як комунікативні ігри, спрямовані на вирішення завдання навчити інокомунікантів успішного спілкування, – у навчанні мови як іноземної [8, с. 186]. Однак, як показують вище наведені приклади, мовні ігри є також необхідною складовою навчання іноземної мови на початковому етапі.

Комунікативні ігри завжди ситуативно обумовлені, тож вони повинні стати обов'язковим складником занять із практичного курсу української мови чи усного мовлення, особливо на етапі активного формування та розвитку вмінь успішного спілкування в різних соціокультурних ситуаціях, тобто на початковому та середньому етапах навчання. Використання комунікативних ігор дозволяє наблизити процес навчання до реального життя, моделюючи типові комунікативні ситуації, і дати можливість студентам вправлятися у використанні необхідних етикетних конструкцій та вербалізації релевантних для певної ситуації інтенцій. Переваги використання комунікативних ігор очевидні: збільшення часу для мовленнєвої практики в умовах, максимально наближених до реальної комунікації; створення сприятливої атмосфери зацікавленості, спільної творчості, невимушеності, що допомагає подолати комунікативний бар'єр; ефективне формування мовленнєвих навичок і вмінь; гармонізація стосунків у колективі та взаємин викладача і студентів.

До комунікативних ігор, як зазначено вище, належать ситуативні й рольові. Якщо прикметною ознакою рольової гри є проблема, яку необхідно вирішити, то ситуативна гра просто моделює типовий фрагмент соціокультурної взаємодії. Наприклад, під час вивчення теми «Транспорт» викладач пропонує студентам розіграти ситуацію «В автобусі». Студенти «стоять» у переповненій маршрутці, «водій» нагадує про необхідність заплатити за проїзд, заходять нові «пасажири», просять передати гроші, вибачаються, просять дозволу пройти, замовляють водієві зупинку тощо.

Рольові ігри (соціально-побутові та ділові) мають в основі проблему й героїв, які по-різному ставляться до неї, тож, крім загальних комунікативних навичок, розвивають уміння порозумітися іноземною мовою в конфліктній ситуації, доводити й обстоювати свою точку зору, змінювати тактику поведінки залежно від дій партнера, знаходити компроміс. Для ефективної організації рольової гри викладач повинен визначити і сформулювати проблему, типова й потенційно можлива в житті студента, продумати сценарій гри, відібрати й повторити в групі (за потреби) необхідні мовленнєві засоби, підготувати атрибути гри (картки, умовні білети, грошові знаки, меню, оголошення тощо), розписати інструкції для учасників гри (більш детальні – для початкового та середнього етапів навчання, оскільки матеріал інструкції стане у пригоді студентів при підготовці до виконання своєї ролі). Такі інструкції можна робити у вигляді рольових карток [11, с. 163]: одна сторона дає інформацію про рольову ситуацію й однакова для всіх учасників гри; зворотні сторони різні (містять інформацію про кожну дійову особу й зазначають можливу лінію поведінки). Інший варіант: одна сторона – рольовий припис для конкретного персонажа, друга – мовна підказка.

Наведемо приклад сценарію та рольових інструкцій рольової соціально-побутової гри.

Рольова гра «У м'ясному відділі»

Сценарій: двоє друзів вибирають м'ясо на вечерю; розмова з касиром на касі; хлопці вдома відкривають м'ясо, щоб готувати, і з'ясовують, що воно несвіже; наступного дня вони йдуть до магазину повернути м'ясо; розмова з касиром; розмова з менеджером; вирішення проблеми.

Інструкції. Ви студент 1, який живе в гуртожитку з другом. Ви любите свинину і хочете приготувати тушковану картоплю з м'ясом. Ваш друг, як виявляється, не любить свинини. Він хоче купити яловичину. Ви пропонуєте купити курку, щоб задовольнити обох. Товариш погоджується. Вдома виявляється, що м'ясо несвіже, але повертатися до магазину вже пізно. Ви з другом готуєте лише картоплю. Друг пропонує завтра піти в магазин і повернути несвіже м'ясо. Ви не згодні, тому що не впевнені, що вас послухають у магазині. Друг переконує, що треба це зробити. Ви погоджуєтесь. У магазині спочатку ви розмовляєте з касиром, той не може вирішити проблему. Ви пропонуєте піти додому. Але ваш друг наполягає викликати менеджера. Ви розмовляєте з менеджером. Спочатку він відмовляється щось зробити, тому що ви принесли м'ясо не відразу. Ви намагаєтесь переконати його, що вчора було вже пізно, і ви не могли зробити це одразу.

Ви студент 2, який живе в гуртожитку з другом. Ви любите яловичину. Ваш друг, як виявляється, хоче купити свинину. Ви переконуєте його, що свинина – жирне м'ясо. Він пропонує купити курку, щоб задовольнити обох. Ви погоджуєтесь. Вдома виявляється, що м'ясо несвіже, але повертатися до магазину вже пізно. Ви з другом готуєте лише картоплю. Ви пропонуєте завтра піти в магазин і

повернути несвіже м'ясо. Друг не згодний, тому що не впевнений, що вас послухають у магазині. Ви переконуєте його, що треба це зробити. Він погоджується. У магазині спочатку ви розмовляєте з касиром, той не може вирішити проблему. Ваш друг пропонує піти додому. Але ви наполягаєте викликати менеджера. Ви розмовляєте з менеджером. Спочатку він відмовляється щось зробити, тому що ви принесли м'ясо не відразу. Друг переконує його, що вчора було вже пізно, і ви не могли зробити це одразу. Менеджер цікавиться, чи є у Вас чек.

Ви менеджер магазину. Вас викликає касир, щоб вирішити проблему з м'ясом. Його принесли хлопці і стверджують, що м'ясо, яке вони вчора купили, було несвіже. Спочатку Ви відмовляєтеся щось зробити, тому що вони принесли м'ясо не відразу. Ви не знаєте, можливо, вони зберігали його не в холодильнику. Хлопці переконують Вас, що вчора було вже пізно, і вони не могли повернути м'ясо відразу. Ви цікавитеся, чи є у хлопців чек.

Ви касир магазину. Хлопці платять Вам гроші за м'ясо. Наступного дня вони приходять знову, щоб повернути несвіже м'ясо. Ви їх не впізнаєте: у Вас було дуже багато покупців. Ви не можете вирішити проблему і викликаєте менеджера.

Рольова ділова гра моделює типові ситуації професійного спілкування та ділової взаємодії. Зрозуміло, що її доцільно організовувати на завершальному етапі навчання, коли іноземний студент готується до проходження виробничої практики або до працевлаштування в Україні (що передбачає ознайомлення з колом професійних проблем, які потребуватимуть вирішення у співпраці з колегами, комунікативного тренінгу для вдосконалення навичок професійної комунікації).

Наведемо матеріали для проведення ділової гри з іноземними студентами-філологами завершального етапу навчання.

Ділова гра «Співбесіда з прийому на роботу»

Сценарій: співбесіда начальника відділу кадрів фірми, яка розповсюджує китайські товари в Україні, з претендентом на посаду перекладача; з'ясується, що його знання, уміння й навички влаштовують фірму; розмова із заступником директора про обов'язки, заробітну плату, можливості й пільги; претендент розуміє, що фірма зацікавлена в ньому і хоче отримати кращі умови роботи; два варіанти вирішення проблеми: 1) він наполегливий і переконливий – його умови прийняті; 2) він занадто наполегливий – йому відмовляють у роботі.

Інструкції. Ви начальник відділу кадрів фірми, яка розповсюджує китайські товари в Україні. Фірмі терміново потрібен перекладач із китайської на українську. Ви проведете співбесіду з претендентом. Ваше завдання – дізнатися про його освіту, знання української мови, навички письмового та усного перекладу з української на китайську та навпаки, досвід роботи перекладачем, особисті якості (працьовитість, активність, контактність, інтелігентність) тощо. Відповіді претендента зацікавлюють Вас, і Ви пропонуєте

невеликий тест: переклад інформації про товар. Претендент виконує його чудово. Ви висловлюєте своє задоволення і пропонуєте йому зачекати, щоб поговорити із заступником директора про умови праці. У короткій розмові з заступником директора ви повідомляєте, що перекладач чудовий і його потрібно обов'язково взяти на роботу, тому варто пропонувати хороші умови. Заступник директора вагається, чи не ризиковано це. Можливо, спочатку варто запропонувати випробувальний термін.

Ви претендент на посаду перекладача у фірмі, яка розповсюджує китайські товари на українському ринку. На співбесіді із начальником відділу кадрів Ви намагаєтеся справити хороше враження про себе: розповідаєте про свою освіту, знання української мови, перекладацькі вміння та навички тощо. Коли Вам пропонують тест (переклад інформації про товар) ви легко його виконуєте. Вас просять зачекати для розмови із заступником директора про Ваші обов'язки та умови роботи. У розмові із заступником директора ви з'ясуєте, що буде входити у Ваші обов'язки. Потім цікавитеся, які умови праці Вам пропонують. Ви повинні дізнатися про розмір заробітної плати, умови Вашої зайнятості (час роботи, оплата понаднормового часу), можливості для підвищення кваліфікації, додаткові можливості (заняття спортом, відпочинок). Поцікавитеся щодо оплати за мобільний зв'язок, транспортні витрати тощо. Ви розумієте, що Ви потрібні, тому намагаєтеся підвищити суму запропонованої Вам зарплати або домогтися виконання якихось додаткових умов.

Ви заступник директора фірми, яка розповсюджує китайські товари на українському ринку. Начальник відділу кадрів повідомляє Вам, що знайшов чудового претендента на посаду перекладача. Ви повинні пояснити йому його обов'язки і розповісти про умови роботи. Начальник відділу кадрів радить Вам запропонувати кращі умови, щоб не втратити цього перекладача. Ви вагаєтеся: можливо, варто запропонувати йому випробувальний термін. У розмові з претендентом ви розумієте, що він чудово володіє українською мовою і розповідає йому про його обов'язки: письмовий переклад супровідної інформації на товари, усний переклад на перемовинах між китайськими й українськими партнерами, переклад офісної документації тощо. Оголошуєте розмір заробітної плати. Відповідаєте на його запитання про умови зайнятості (час роботи, оплата понаднормового часу), можливості для підвищення кваліфікації, додаткові можливості (заняття спортом, відпочинок), оплату за мобільний зв'язок, транспортні витрати тощо. Претендент розуміє, що Ви зацікавлені в ньому, і просить кращих умов. Ви приймаєте рішення, чи йти на поступки, чи відмовити йому в роботі.

Необхідно наголосити, що успішне проведення рольової гри (і соціально-побутової, і ділової) можливе за умови поєднання методичних і психологічних чинників: з одного боку – відповідність рівню володіння мовою іноземних студентів, правильна організація гри, активізація

необхідного лексико-граматичного матеріалу, з іншого – дружня атмосфера у групі, психологічна готовність студента взяти на себе роль і виконати її (варто взяти до уваги психологічні особливості іноземних студентів різних країн та освітні традиції, до яких вони звикли [7, с. 20]), тактовність, коректність і творчі здібності викладача. У цьому аспекті погоджуємося з думкою української дослідниці О. П'ятакової про позицію учителя (викладача) під час рольової гри: він «балансує між ролями організатора, помічника і співучасника загальної дії» [9, с. 18]. Відзначимо, що, на відміну від шкільного навчання, де позицію вчителя методисти окреслюють переважно як інструктора,

судді-рефері, тренера і ведучого [14, с. 132], у роботі зі студентською та дорослою аудиторією викладач може брати на себе роль одного із персонажів, тобто виступати співучасником дії, а комусь зі студентів періодично пропонувати всі названі вище функції (інструктаж, пояснення, спостереження, допомога, оцінювання).

Підсумовуючи проведені дослідження, наголосимо на необхідності впровадження на практику викладання української мови як іноземної ігрових технологій, які сприяють більш ефективному досягненню навчальних цілей та гармонізують стосунки в студентському колективі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Битехтина Н. Б. Игровые задания на занятиях по русскому языку как иностранному / Н. Б. Битехтина, Е. В. Вайшнорене // Живая методика: для преподавателя русского языка как иностранного. – М.: Русский язык. Курсы, 2005. – С. 64-96.
2. Вертегел В. Л. Рольова гра як один з інтенсифікаторів навчання іноземної мови для професійних цілей / В. Л. Вертегел // Новітні тенденції навчання іноземної мови за професійним спрямуванням: матеріали II всеукраїнської науково-практичної конференції. Херсон, 25-26 квітня 2013 року. – Херсон: Видавництво Херсонської державної морської академії, 2013. – С. 182-184.
3. Гальскова Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учеб. пособие для студ. лингв. ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – 5-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 336 с.
4. Горпенко Г. О. Ділові ігри, рольові ігри, психодрама у викладанні іноземних мов: компаративний аналіз / Г. О. Горпенко // Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки: 36. наук. праць. – Вип. 24. – Харків: Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2014. – С. 32-40.
5. 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.
6. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справ. Пособие / Е. А. Маслыко, П. К. Бабинская, А. Ф. Будько, С. И. Петрова. – 7-е изд., стер. – Мн.: Выш. шк., 2001. – 522 с.
7. Овдіюк В.В. Роль інтерактивних методів навчання у формуванні комунікативної компетенції української мови іноземних студентів / В. В. Овдіюк // Актуальні проблеми викладання іноземних мов (української, російської, англійської, китайської, турецької) у вищих навчальних закладах: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 24 квітня 2015 р. / За заг. ред. П. О. Бега, О. С. Задорожної. – К.: КНУ ім. Тараса Шевченка, 2015. – С. 17-22.
8. Палінська О. Використання ігор на заняттях з української мови як іноземної / О. Палінська // Українська мова у світі: збірник матеріалів II Міжнародної науково-практичної конференції, 8-9 листопада 2012 р. – Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2012. – С. 185-191.
9. П'ятакова Г. П. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі: Навчально-методичний посібник для студентів та магістрантів вищої школи / Г. П. П'ятакова, Н. М. Заячківська. – Львів: Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2003. – 55 с.
10. Русалкіна Л. Г. Використання ділових і рольових ігор у процесі навчання іноземної мови студентів медичних ВНЗ / Л. Г. Русалкіна // Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки: 36. наук. праць. – Вип. 26. – Харків: Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна, 2015. – С. 119-127.
11. Серебрякова Э. В. Рольовые игры в обучении второму иностранному языку / Э. В. Серебрякова // Друга іноземна мова в європейській системі освіти: матеріали I Міжнар. наук.-практ. конф. [«Сучасні тенденції викладання другої іноземної мови в школах і вищих навчальних закладах»], (Горлівка, 19 листоп. 2010 р.) / відп. ред. С. П. Грушко. – Горлівка: Вид-во ГДППМ, 2010. – С. 162-164.
12. Стецько І. Ситуативно-рольові ігри в контексті фахової підготовки сучасних студентів ВНЗ економічного спрямування / І. Стецько // Вісник Прикарпатського університету. Серія: Педагогіка. Вип. XLIX. – Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2013. – С. 92-95.
13. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статті по истории культуры / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
14. Чепіль М. М. Педагогічні технології: навч. посібник / М. М. Чепіль, Н.З. Дудник. – К.: Академвидав, 2012. – 224 с.

Анна Дмитрієвна Швець,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри українського і російського мов як іноземних Інститута філології
Київського національного університету імені Тараса Шевченка,
бульвар Т. Шевченка, 14, м. Київ, Україна

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ УКРАИНСКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

Представленное исследование посвящено актуальному вопросу внедрения современных педагогических технологий в процесс обучения иностранному языку. Цель статьи – проанализировать возможности использования лингводидактической игры как методического приема и как целостной технологии в обучении украинскому языку как иностранному.

В статье рассмотрены существующие классификации учебных игр (общепедагогические и лингводидактические). Определено различие в понимании игры как учебного приема и педагогической технологии. В первом случае это периодическое, несистемное использование разных типов игр на отдельных занятиях для достижения конкретной учебной цели и создания благоприятной дружеской атмосферы или отдыха. Во втором случае – продуманная и логично выстроенная система учебных игр, которые являются обязательной составляющей каждой темы и постепенно усложняются соответственно с процессом обогащения знаний и развития навыков и умений учащихся. Целостную коммуникативную игру (продуманную систему ролевых игр) следует использовать в обучении украинскому языку как иностранного студентов начального этапа, которые должны овладеть нормами коммуникативного поведения в типичных ситуациях общения: в университете, транспорте, магазинах, кафе и ресторанах, в аптеке, у врача, в местах отдыха и т. д.

Охарактеризована специфика языковых и коммуникативных (социально-бытовых и деловых) игр и определены методические и психологические факторы, обуславливающие их успешное проведение: соответствие уровню владения языком, правильная организация игры, активизация в процессе подготовки необходимого лексико-грамматического материала, дружеская атмосфера в группе, психологическая готовность студента взять на себя роль и исполнить ее, учет психологических особенностей иностранных студентов разных стран и образовательных традиций, к которым они привыкли, тактичность и творческие способности преподавателя.

Представлены материалы для проведения ролевой социально-бытовой игры в практическом курсе украинского языка на начальном и среднем этапе изучения языка, а также материалы для проведения деловой игры для иностранных студентов-филологов завершающего этапа обучения.

Подчеркнута необходимость внедрения в практику преподавания украинского языка как иностранного игровых технологий, которые способствуют более эффективному достижению учебных целей и гармонизации отношений в студенческом коллективе.

Ключевые слова: лингводидактические игры, коммуникативные игры, ролевая игра, деловая игра, украинский язык как иностранный.

Anna Dmytryevna Shvets,
Ph. D. in Philology, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Ukrainian and Russian as Foreign Languages,
Institute of Philology, Taras Shevchenko National University of Kyiv,
Shevchenko Boulevard 14, Kiev, Ukraine

PLAY TECHNOLOGIES IN TEACHING UKRAINIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

The article is devoted to the problem of modern pedagogical technologies use in teaching foreign languages. The purpose of the paper is to analyze the potential of linguodidactic games in teaching the Ukrainian language as a foreign language.

The article deals with the classification of the existing educational games (educational and linguodidactic). It identifies the differences in the understanding of the game as a training method and pedagogical technology. In the first case, it is a periodic, non-systemic use of different types of games within some themes in order to achieve specific learning objectives and create a favorable friendly atmosphere as well as to relax. In the second case, it is a thought out and logically built system of educational games which is a necessary component of each theme and gradually becomes more complex according to the process of enrichment of knowledge and development of students' skills and abilities. An integrated communicative game (continuous simulation) should be used in teaching Ukrainian as a foreign language for students at the elementary level, they must master the rules of communicative behaviour in typical situations: at the university, in transport, in shops and restaurants, in pharmacy, at the doctor's, in recreational areas, and so on.

There has been characterized the specificity of language and communicative (social and business) games in the article; there have been defined methodical and psychological factors which contribute to their success: matching the level of language proficiency, proper organization of a game, activation of necessary lexical and grammatical material within the process of training, friendly atmosphere in the group, psychological readiness of students to

assume the role and fulfill it, taking into account psychological characteristics of foreigners from different countries and educational traditions to which they are accustomed, tact and creativity of the teacher.

There have been represented materials designating the role of society-oriented games in the practical course of the Ukrainian language at the elementary and intermediate stage of language learning, as well as materials for the business play targeted to foreign students-philologists of the final training stage.

The author emphasizes the need to put playing technologies that contribute to more effective achievement of learning objectives and the harmonization of relations in a student group into practice of teaching Ukrainian as a foreign the language.

Key words: linguodidactic game, communicative game, role play, business game, Ukrainian as a foreign language.

Подано до редакції: 14.09.2016 р.

Рекомендовано до друку: 30.09.2016 р.

Рецензент: д.пед.н., професор А. М. Бозуш
