

Олеся Палінська

*Міжнародний інститут освіти, культури та зв'язків з діаспорою  
Національного університету «Львівська політехніка»*

### **ВИКОРИСТАННЯ ІГОР НА ЗАНЯТТЯХ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ**

Використання ігор на заняттях з української мови як іноземної – важливий аспект навчального процесу. Ігри використовують не тільки в дитячій аудиторії: їх застосовують і для студентів університету, і в процесі навчання дорослих. Сьогодні великі корпорації для підготовки своїх працівників активно використовують ігрові стратегії, які допомагають тренувати професійні навички, а також виявити особистісні характеристики працівників, їхнє ставлення до колег, до праці і їхнє самоусвідомлення в колективі у невимушених, але максимально наближених до реальності ситуаціях.

Дослідження вчених-педагогів свідчать, що ігрові методи і форми навчання успішніше формують не лише спеціальні вміння і навички, а й загальнонавчальні способи розумових дій – планувальні, мислительні, сприяючи розвиткові самокерувальних механізмів особистості [5].

Схожу роль виконують ігри і в навчанні іноземної мови. Студент може на занятті вивчити мовні закони чи правила, але дуже важко в аудиторії навчитися говорити, тобто використовувати мову для задоволення комунікативних потреб. Адже часто студентські групи одномовні, тобто студенти можуть порозумітися рідною мовою, не використовуючи іноземної, яку вивчають, а комунікативні ситуації, які реально виникають у класі, настільки тематично обмежені, що не дають студентам розширити межі комунікативної компетенції. Тому ігри – простий і ефективний спосіб наблизити навчальний процес до реальної мовної стихії таким чином, щоб комунікативні ситуації, які вивчають студенти, не були сприйняті ними як неприродні і непотрібні в реальному спілкуванні, а навпаки – стимулювали до розвитку мовленнєвих навичок.

Традиційно ігри на заняттях з іноземної мови поділяють на власне мовні (лінгвістичні) і комунікативні (див. про це, напр., [1, р. 4]). Мета **мовної** гри – точно і коректно засвоєння мовних одиниць. Це свого роду вправи, але подані у нетрадиційний спосіб. Завдання

студентів під час виконання таких ігор – дібрати правильну форму слова, коректно записати його, знайти синонім або антонім і т. д. Завдання ж **комунікативних** ігор – успішне спілкування за допомогою іноземної мови. Очевидно, що тут також потрібно коректно використовувати вивчений мовний матеріал, але основна відмінність у цих типів ігор – у меті, якої прагне досягнути викладач, використовуючи їх: або вміння спілкуватися так, щоб носій мови зрозумів зміст висловлювання, або тренування правильності використання мовних одиниць. У найзагальнішому вигляді застосування цих типів навчальних ігор можна розподілити так:

- з метою вивчення мови як іноземної – комунікативні ігри;
- з метою вивчення мови як другої – лінгвістичні ігри,

оскільки завдання вивчення мови як іноземної – вміння спілкуватися цією мовою, тобто адекватно виражати думки і сприймати повідомлення інших людей, тоді як завдання вивчення мови як другої – виправити «традиційні» помилки, яких допускаються іноземці, що можуть спілкуватися мовою, тобто досягають комунікативної мети, але роблять це не зовсім коректно. (Детальніше про відмінності між вивченням мови як іноземної і як другої див. [4], а також статтю О. Туркевич у цьому збірнику).

Ігри в процесі навчання виконують різноманітні функції, назвемо декілька ключових (за [2, с. 102]):

1. Ігри допомагають підвищити інтерес студентів до тих аспектів, які можуть видаватися їм нудними, і таким чином зробити процес навчання більш плідним. Закріплення наявних і отримання нових мовленнєвих навиків і вмінь в ігровій формі проходить більш активно.
2. Гра створює невимушену, наближену до ситуації реального спілкування обстановку, в якій найповніше реалізується комунікативний потенціал студентів і таким чином руйнується мовний бар'єр.
3. Багато ігор – це колективна форма роботи. В таких іграх значно збільшується об'єм мовленнєвої діяльності студентів. Крім того, робота в парах або спільні відповіді допомагають подолати страх зробити помилку.
4. Під час гри роль викладача – це переважно роль спостерігача. Викладач перебуває поміж групами, фіксує помилки, щоб пізніше розібрати їх. Таким чином, гра може стати добрим діагностичним полем для викладача.

Окрім розрізнення ігор за метою використання і за функціями, важливим також є розрізнення їх за рівнем володіння мовою. На цю, здавалось би, очевидну особливість часто не звертають достатньої уваги автори збірників навчальних ігор (напр., [6]), і в результаті викладачі відмовляються використовувати ігри в навчальному процесі, бо вони в одних елементах можуть бути занадто простими для студентів, а в інших – занадто складними. Наприклад, у грі на вивчення назв тварин використовують слова типу «іржати», «ревти», «бляти» [6, с. 37], які викликають труднощі навіть у носіїв мови.

Звичайно ж, досить просто провести комунікативну гру для студентів рівня B2 і вище, коли можна використати достатньо мовних засобів. З іграми на початкових етапах вивчення мови значно складніше, але саме тут вони найбільш потрібні: ігрове середовище – це, по суті, єдина можливість для студента застосувати свої мовленнєві навички, адже для реальної комунікації їх ще, як правило, замало. Тому викладачам варто застосовувати ігрові елементи, щоб студенти долали мовний бар'єр і бачили свої успіхи, що, у свою чергу, підвищить їхню мотивацію до подальшого вивчення мови.

Отже, які основні правила проведення ігор в навчальній аудиторії з вивчення мови, зокрема української? Передусім викладач має пам'ятати, що проведення гри – не самоціль, але все-таки важливий елемент навчального процесу, так само як вивчення граматики, виконання вправ чи перегляд фільмів. Викладач має не розважати студентів, а максимально використовувати комунікативний чи лінгвістичний потенціал гри, щоб розвивати вміння студента спілкуватися іноземною мовою.

Отже, плануючи використання ігор на заняттях з УМІ, потрібно враховувати три змінні: тип гри (лінгвістична чи комунікативна), мовний рівень (від A1 до C2, відповідно до [3]) і конкретний різновид (головоломки, рольова гра, гра-симуляція, картки та ігрове поле і т. д.). Поєднання правильного комбінування цих трьох параметрів і відповідного мовного і позамовного матеріалу, який необхідно засвоїти, – запорука успішного проведення гри на мовному занятті і досягнення поставлених навчальних цілей.

Наведемо декілька прикладів використання ігор на заняттях з УМІ.

#### *Ігри на знайомство*

Їх використовують у навчальних аудиторіях найчастіше: такі ігри дають можливість не тільки швидко познайомитися учасникам групи між собою і з викладачем, але й діагностувати реальну картину

володіння українською мовою (очевидно, що такі ігри проводять на початку навчального процесу, на першому ж занятті). Проаналізуємо, як добір вказаних вище параметрів сприяє ефективності проведення гри.

1) Проведення гри для різномовної групи початкового етапу вивчення мови. Це найскладніший варіант, адже студенти взагалі не мають ресурсу для спілкування (навіть елементарного) українською, і до того ж, у них немає спільної мови-посередника. У такому випадку гра – єдина можливість для порозуміння. Отже, на цьому занятті доцільно вивчити конструкцію «Хто це? – Це ...». Це єдиний мовний матеріал, який використовуватимуть студенти відповідно до рівня своїх знань. Тип гри буде комунікативний, адже завдання студентів – порозумітися у ситуації «знайомство» і досягнути певної комунікативної мети (взнати імена учасників групи). Власне мовний матеріал вони засвоюватимуть при цьому автоматично, як готову конструкцію. Гру можна провести таким чином: після того, як всі назвали свої імена, ведучий показує на одного зі студентів і запитує: «Хто це?» Всі інші гуртом відповідають: «Це ... (ім'я)». Той, кого назвали, стає ведучим і показує наступного. Гру проводять з наростанням швидкості, тобто поступово студенти мають відтворювати конструкцію, яку вивчають, і імена одногрупників максимально швидко. Ця гра не займає багато часу, але сприяє як ефективному засвоєнню мовної конструкції та імен членів групи, так і встановленню відкритої, невимушеної атмосфери на занятті.

2) Проведення гри для одномовної групи середнього етапу вивчення мови. Такі групи часто формують на початку навчання студентів в університеті (після підготовчих курсів) або на літніх школах. Студенти добре засвоїли комунікативні стратегії у ситуації «знайомство» і без проблем можуть запитати про ім'я співрозмовника, тому для них варто пропонувати лінгвістичну гру на відпрацювання коректного вживання мовного матеріалу, поєднуючи її з комунікативною. Додаткова проблема такої групи в тому, що її учасники можуть порозумітися і без використання української мови, тому викладач має докласти максимум зусиль, щоб спілкування відбувалося українською. Гру можна провести у формі анкетування – викладач попередньо розробляє анкети з пунктами: ім'я, прізвище, країна, адреса і т. д. Сюди ж можна додати «нетрадиційні» для анкет пункти: домашні тварини, улюблені страви, а також запитання типу: Чи хочеш ти спати? Про що ти думаєш зараз? Студенти працюють у парах, ставлять питання один одному і записують відповіді на них.

Паралельно з досягненням суто комунікативної мети (знайомство) викладач може перевірити як знання студентами лексики за темою, так і їхні навички письма по-українськи.

3) Проведення гри зі студентами з високим рівнем володіння мовою. У таких групах рідна мова студентів вже не має особливого значення – вони достатньо добре володіють українською, щоб порозумітися в такій простій комунікативній ситуації. Тому тут мовний аспект має переважати над комунікативним. Гру можна провести таким чином: кожен студент пише про себе коротку історію (5 – 6 речень), при цьому пропускаючи окремі деталі. Потім студенти в парах обмінюються текстами і вписують деталі, які вважають потрібними, після цього кожен говорить своєму напарникові, що насправді він мав на увазі, коли писав текст. Кожен студент представляє по одному найцікавішому факту з біографії свого співрозмовника, наприклад: «Майкл вмів готувати змій», «У Сьюзен вісім котів». Після цього кожен студент має повторити якомога більше імен і фактів. Перемагає той, хто назве найбільше, ні разу не помилившись. Таким чином студенти запам'ятають імена й особливості один одного, а викладач отримає письмові роботи студентів, які засвідчать їхню мовну компетенцію і покажуть, на які проблеми у навчанні потрібно звернути увагу передусім.

Отже, викладач має планувати проведення ігор на заняттях, якщо хоче, щоб його студенти засвоювали мовний і комунікативний матеріал легко й ефективно. Ігри варто робити важливою частиною заняття, але в жодному разі це не означає, що навчальний процес має бути повністю перетворений на розвагу. Ігри доцільно використовувати там, де традиційні методи (наприклад, багаторазове повторення) будуть занадто нудними для студентів. Адже повторити десять разів мовну конструкцію, що вивчається, у ході гри – це зовсім не теж саме, що просто повторити її десять разів підряд. Також під час гри увага студентів переключається на інше – швидкість виконання, змагальність, і таким чином легше досягнути автоматизму у використанні певних мовних конструкцій, тобто перевести виконання мовленнєвих дій на рівень підсвідомості.

Окрім запланованих ігор, викладачеві варто завжди мати у своєму арсеналі невеличкі і нескладні ігрові завдання, які можна використати на занятті, коли залишається трохи часу, або ж коли студенти занадто втомлені після вивчення теоретичного матеріалу – п'ятихвилинна гра допоможе їм розслабитися і після цього з новими

силами взятися до роботи. Такі ігри мають містити небагато мовного матеріалу, він має бути відомий студентам. Сюди ж належить і читання скоромовок на швидкість: студенти виробляють фонетичні навички, засвоюють нові слова, багаторазово повторюючи вголос запропоновані викладачем фрази (важливо не використовувати багато скоромовок одночасно, а відпрацьовувати їх по одній-дві). Також цікаві ігрові завдання – стильова трансформація текстів (для студентів із середнім та високим рівнем знань української): студенти отримують завдання переказати або переписати текст по-іншому – ділову телеграму як поетичний твір, уривок з класичного роману як дружню розмову і т. д. Це допоможе засвоювати синонімічне багатство мови, стимулюватиме студентів шукати адекватні до ситуації засоби передачі думки.

Таким чином, використання ігор на заняттях з УМІ – важливий етап навчального процесу. Викладач може скористатися збірниками ігор для вивчення мови як іноземної. На жаль, в українській лінгводидактиці ця ніша ще практично незаповнена, але на допомогу можна взяти ігри для вивчення іноземних мов, адаптувавши їхні принципи до своїх навчальних потреб. Ігри допоможуть створити невимушену атмосферу на занятті, підвищити ефективність навчання, мотивувати студентів до вивчення мови.

- 
1. Hadfield J. Elementary Communication Games. A collection of games and activities for elementary students of English / Jill Hadfield. – Harlow Longman, 2002. – 97 p.
  2. Азарина Л. Е. Игры на уроках РКИ / Азарина Л. Е. // Вестник ЦМО МГУ, 2009, № 3. – Практикум. – с. 102-109
  3. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / Наук. ред. С. Ю. Ніколаєва. – К. : Ленвіт, 2003. – 273 с.
  4. Палінська О. Корекція помилок студентів у курсі української мови як іноземної / Олеся Палінська // Теорія і практика викладання української мови як іноземної : зб. наук. праць. – Львів, 2011. – Вип. 6. – 284 с. – С. 204-210.
  5. П'яст Н. Й. Ігри як один із методів навчання на заняттях з української мови (за професійним спрямуванням) [Електронний ресурс] / Н. Й. П'яст, Л. В. Горчинська // Гуманізм та освіта. Електронне наукове видання матеріалів

конференції. – Режим доступу:

[http://conf.vntu.edu.ua/humed/2010/txt/Pyast\\_Gorchynska.php](http://conf.vntu.edu.ua/humed/2010/txt/Pyast_Gorchynska.php)

6. Шельтер О. В этой маленькой корзинке... Игры на уроке русского языка / Ольга Шельтер. – СПб.: Златоуст, 2004. – Вып. 2. – 80 с.