**УДК 378.147.016:811.161.2**

**Використання ігрових ситуацій у процесі навчання української мови як іноземної**

**Ніна Василенко**

К.пед.н, доцент кафедри

української мови та загального мовознавства

Черкаського державного технологічного університету

vasniklenko@gmail.com

Статтю присвячено аналізу ігрових ситуацій, які можна використовувати на заняттях з української мови як іноземної. Автор характеризує основні види інтерактивних ігор, описує методику їхньої організації та проведення. Використання ігрових ситуацій на заняттях української мови як іноземної орієнтоване на удосконалення мовленнєвої практики та на покращення рівня знань з мови. Кінцевою метою рольової гри є набуття нових знань і відпрацювання навичок. Гра носить не лише навчальний, а й виховний характер. Рекомендована для викладачів української мови, які працюють з іноземною аудиторією.

Ключові слова: інтерактивна гра, рольові ігри, «мозковий штурм», кластери, метод «кільця», кросворди.

 The article is devoted to the analysis of game situations that can be used in classes from the Ukrainian language as a foreign language. The author describes the main types of interactive games, describes the methodology of their organization and conduct. The use of gaming situations in the classes of the Ukrainian language as a foreign language is aimed at improving speech practice and improving the level of language knowledge. The ultimate goal of the role-play is to acquire new knowledge and practice skills. Recommended for teachers of Ukrainian who work with foreign audiences.

 Key words: interactive game, role-playing games, "brain storming", clusters, "ring" method, crossword puzzles.

***Постановка проблеми***. Зміцнення міжнародних контактів України в різних сферах життя людей, подальший розвиток економічних та соціальних зв’язків викликає зацікавленість міжнародних партнерів українською мовою. Відкриваються нові фірми й компанії, для роботи та успішної комунікації в яких партнерам із різних країн недостатньо простого спілкування, – виникає необхідність розуміння менталітету, стилю мислення й поведінки працівників. Пошук оптимальних шляхів для вирішення цієї задачі веде до доцільності навчання іноземних партнерів у мовленнєвому середовищі, що сприяє більш ефективному засвоєнню мовленнєвих одиниць та подоланню мовних бар’єрів. Змінюється контингент тих, хто бажає вивчати українську мову. Якщо донедавна більшість студентів приїздили навчатися мови за державними контрактами, то зараз основна кількість навчається на комерційній основі. Нові умови диктують низку змін: виникає тенденція скорочення кількості аудиторних занять і збільшення часу для самостійного навчання. Це загострює проблему, яка існувала в методиці давно: яким способом можна оволодіти найбільшою кількістю мовленнєвого матеріалу за найменшу кількість часу, як пришвидшити залучення студентів до реального процесу комунікації та їхню адаптацію до нового мовленнєвого середовища й підвищити ефективність навчання. Усе це сприяє виникненню та використанню в навчальному процесі нових інтенсивних методів та їхніх елементів для пришвидшення процесу засвоєння мови.

 ***Актуальність дослідження*** визначається підвищеною потребою спілкування іноземних студентів з носіями української мови та досягненням необхідного рівня взаєморозуміння, а також пошуком оптимальних способів і методів організації навчання в умовах скорочення часу, відведеного на аудиторні заняття з української мови для іноземних громадян.

***Аналіз основних досліджень і публікацій.*** Зацікавленість збільшенням ефективності навчання існувала в методиці завжди, але власне інтенсивні методи з’явилися лише в кінці 60-х років на основі суггестопедичної методики болгарської наукової школи К.Г.Лозанова. Ефективно такі методи розробляли А.О Акішина, Г.О.Китайгородська, І.Ю.Шехтер, Л.Ш.Гегечкорія та інші фахівці. Оскільки не завжди й не в усіх закладах була можливість створити необхідні умови для роботи із застосуванням інтенсивних методів, викладачі час від часу включали їхні окремі елементи в свою роботу, досягаючи при цьому формування високої якості знань, умінь і навичок студентів. Отже, процес навчання інтенсифікувався, а також започаткувалося паралельне традиційне й інтенсивне навчання.

У наш час у методиці навчання іноземних мов підвищилась тенденція урахування особистісних інтересів та особливостей тих, хто вивчає мову, а також прагнення до організації діалогу культур на заняттях та в позаурочний час. Звернення до особистості тих, хто вивчає мову, знаходить найбільше відображення в інтенсивних методах, які беруть за основу не лише педагогіку й психологію, а й психокорекцію. Важливу роль для покращення процесу адаптації іноземних студентів, залучення їх до навчальної діяльності, засвоєння української мови та переносу нових знань з однієї галузі в інші має застосування ігрових завдань і прийомів на уроках української мови як іноземної.

***Мета*** нашої статті – проаналізувати ігрові ситуації, які впливають на ефективність навчання української мови іноземних студентів і дають можливість їхньої особистісної творчої реалізації, описати методику їхньої організації та проведення.

Сучасна методика визначає активні методи навчання як складову частину

інноваційної педагогічної технології. Вона спрямована на стимулювання пізнавальної діяльності студента, на створення умов для творчості та співпраці. Створюються такі умови активного навчання, за яких надається перевага навчанню мислення, замість навчання пам’яті. Саме активні методи навчання допомагають студентам розкрити свої особистісні якості, дають можливість набувати фахових навичок, максимально наближають їх до майбутньої діяльності.

Порівняння пасивних і активних методів підходу до навчання та сприйняття інформації, які подає Х.Е.Майхнер, показує, що за пасивної подачі матеріалу ті, хто навчається, зберігають в пам’яті:

* 10% того, що читають;
* 20% того, що чують;
* 30% того, що бачать;
* 50% того, що чують і бачать.

А за активного сприйняття інформації вони утримують у пам’яті :

* 80% того, що говорять самі;
* 90% того, що роблять самі.

Такої ж думки дотримуються й деякі інші бізнес-тренери. Так, згідно з дослідженнями Г.Майєра, за 72 години після здобутої інформації в пам’яті слухача залишається:

* після аудіосприйняття (почув) – приблизно 10% інформації;
* після візуального сприйняття (побачив) – 20%;
* після аудіовізуального (почув і побачив) – 50%;
* після аудіовізуального та обговорення – 70%;
* після аудіовізуального сприйняття, обговорення та наявності практичного застосування – 90%.

Отже, активні методи навчання не лише покращують запам’ятовування інформаційного матеріалу, а й сприяють формуванню фахових умінь, їхній реалізації в повсякденному житті, моделюванню цілісного змісту самостійної роботи. При цьому зміщується центр важливості з процесу передачі, переробки та засвоєння інформації на самостійну творчу діяльність.

Оптимізація процесу навчання української мови як іноземної може бути досягнута завдяки багатьом факторам, серед яких важливе місце посідає використання ігрових ситуацій: керування діяльністю студентів на заняттях, моделювання позитивних емоцій, організація групової роботи, вправи, пов’язані з невербальними засобами спілкування, рухливі ігри.

Навчальні ігрові ситуації в системі підготовки студентів до самостійної діяльності – це активна діяльність з імітаційного моделювання системи організації самостійної роботи та її підсистем.

Спочатку ігрові ситуації сприймались як організоване навчання з допомогою розваг. З часом термін «гра» почав набувати значення «драматизація». Пізніше розробники соціо-ігрової педагогіки дійшли висновку, що подібна діяльність стає більш ефективною, якщо в ній застосовуються прийоми герменевтики – науки про мистецтво розуміння. Так з’явився новий термін – «драмогерменевтика». Він сприймається дослідниками як галузь соціо-ігрової педагогіки й містить такі положення:

1. драмогерменевтика виникла й існує як поєднання театральної, герменевтичної та педагогічної галузей;
2. знання, уміння й навички кожної галузі, зберігаючи свою специфіку, переплітаються із знаннями, уміннями й навичками інших галузей;
3. головними позиціями театральної галузі є спілкування, дійова спрямованість, мізансцени;
4. основні позиції герменевтичної галузі – індивідуальність розуміння, цілеспрямована маніпуляція текстом чи предметами, невідповідність інформації життєвому досвіду студентів;
5. основні позиції педагогічної майстерності – людяність, гармонійність, грамотне поводження і варіативність виконання поставлених завдань;
6. як педагогічний напрямок, драмогерменевтика передбачає не навчання одного стилю й прийомів роботи, а знаходження кожним свого власного, індивідуального стилю та системи прийомів роботи.

Використання ігрових ситуацій на заняттях з української мови як іноземної дозволяє знімати те гальмування, яке виникає у дорослих студентів через невпевненість, коли вони намагаються розмовляти іноземною мовою. У такому випадку ігри виступають засобом інфантилізації, що сприяє створенню в навчальній групі взаємної довіри, звільняє від напруги внаслідок опори на риси характеру і поведінку, властиву дитячому віку.

 До інтерактивних ігрових форм навчання української мови як іноземної можна віднести «мозковий штурм», кластери, рольові ігри, кросворди, метод «кільця».

Загалом, усі ігрові завдання можна поділити на 4 групи:

* завдання для удосконалення навичок усного мовлення;
* завдання для удосконалення письмових навичок;
* завдання для удосконалення граматичних навичок;
* завдання для удосконалення навичок роботи з текстом (науковим, публіцистичним, художнім).

Метод «мозкового штурму» використовується під час роботи з навчальним матеріалом. Цей метод дозволяє визначити ступінь сформованості граматичних навичок та рівень володіння мовою в цілому. Він використовується з метою розвитку творчого мислення студентів, стимулювання їхньої активної діяльності, формування уміння працювати в команді, змушує мобілізувати свою увагу, звертатися до резервних знань. У результаті ті знання, які давно не застосовувались на практиці, активізуються. Наприклад, метод «мозкового штурму» можна застосовувати на першому курсі з наукового стилю мовлення. Доцільно застосовувати цей метод у формі змагання. Група ділиться на три команди, кожна з яких по черзі складає речення за моделями наукового стилю мовлення (Що? являє собою Що?; Що? виникає в результаті Чого?). Кожен учасник записує свій приклад на дошці. Потім із загальної кількості варіантів вибираються правильні, за них виставляються бали. Перемагає та група, яка набрала максимальну кількість балів. Зазначимо, що цей метод дієвий лише тоді, коли студенти залучені до процесу пізнання і в них є можливість висловити свою думку з того чи іншого питання. Ще одна можливість застосування такого методу може з’являтися у студентів старших курсів під час вивчення і порівняння українських традицій і традицій своєї країни, зокрема, питання про шлюб, про склад сім’ї, про гастрономічні уподобання. Зазначивши кілька різних, зазвичай протилежних, точок зору, студентам пропонується вибрати найбільш прийнятну для себе та аргументувати свою точку зору. Часто такі завдання супроводжуються ілюстративними чи ігровими демонстраціями.

Для вирішення проблеми переносу знань із навчальної ситуації в таку, яка є близькою до реального життя, на початковому етапі навчання можна виконувати такі творчі завдання, як, наприклад, гра «Хто я? Що я?». Студентові прикріплюється картка із зображенням предмета, тварини чи людини в такому місці, щоб він не бачив цю картку, а інші мали змогу бачити її. За допомогою запитань студент повинен визначити, хто він чи що він. Відповідають члени його команди. Відповіді містять лише два слова: «так» і «ні». Зразки запитань:

* Я істота (неістота)?
* Я тварина (людина)?
* Я старий (молодий)?
* У мене є хвіст (лапи, вуса)?
* Я герой фільму ( мультфільму)?
* Мене читають (їдять, п’ють)?
* Я фрукти (овочі)?
* Я червоного (зеленого, білого) кольору?

Перемагає та команда, гравець якої вгадує предмет за найменшою кількістю запитань.

Подібною є гра «Кіт у мішку». У торбинці лежить якийсь предмет: м’яч, ручка, олівець, гумка, цукерка, лялька, машинка. Гравець команди бачить його, а інші студенти не бачать. Вони повинні вгадати цей предмет за допомогою запитань. Ведучий відповідає лише «так» і «ні». Перемагає та команда, яка вгадує предмет за найменшою кількістю запитань.

Цікавими є ігрові вправи (драмогерменевтичні), коли гравець однієї команди виконує певну дію (пантоміму), яка записана на картці, а гравець іншої – коментує його дії. Наприклад: «Я готую домашнє завдання» або «Я готую обід», «Я прибираю в кімнаті» і т.п. Можуть бути також завдання від студентів однієї команди, які виконують гравці іншої. Наприклад: «Підніміть ліву руку», «Поверніться направо», «Візьміть олівець», «Підійдіть до дошки».

Найбільш емоційною є гра «Не помилюсь». Гравець однієї команди показує на свій ніс і називає це слово. Інші студенти повторюють його дії. Кілька разів він показує правильно, а потім свідомо, показуючи на рот, говорить «вухо». Виграє той, хто показує на рот.

До інтерактивних форм навчання належать і складання кластерів. Кластер – це графічна форма організації інформації, коли виділяються основні смислові одиниці, які фіксуються у вигляді схеми з позначенням усіх зв'язків між ними. Таке зображення сприяє систематизації та узагальненню навчального матеріалу. У лінгвістиці кластер сприймається як група семантично об’єднаних слів. Зазвичай головне й залежні слова співвідносяться як родо-видові поняття. Наприклад, овочі – картопля, капуста, морква, цибуля і т.п. На уроках з української мови як іноземної складання кластерів полегшує процес запам’ятовування лексичних одиниць. Цей метод дозволяє об’єднувати предмети чи ознаки на логічній основі. Як приклад, на початковому етапі навчання студентам можна пропонувати складати кластери за темами «Продукти», «Професії», «Фрукти», «Овочі», «Українські страви», «Сім’я», «Кольори». Бажано з допомогою роздаткових карток ілюструвати ці кластери. Інший вид складання кластерів – побудова речення. Студенти повинні із окремих карток, на яких написані слова (особові дієслова, іменники й прикметники в різних відмінках, займенники) правильно побудувати речення.

В основі рольової гри лежить сценарії, який відображає послідовність дій. Рольова гра дозволяє відтворити комунікативну ситуацію, яка може відбутися в дійсності. Найбільш прийнятними іграми можуть бути такі: «У магазині», « У їдальні», «У ресторані», «Як дістатися до центру», « Де знаходиться бібліотека». Відтворюючи сцени гри «У магазині», один студент виконує роль продавця-консультанта, інший – касира, а решта по черзі підходять і щось купують (реквізити можуть бути реальними). Для гри «У ресторані» роздруковується меню з ілюстраціями страв, де вказується вага і ціни. Один студент виконує роль офіціанта, інші – відвідувачів ресторану.

Розгадування кросвордів як одна з інтерактивних форм навчання української мови як іноземної використовується у процесі закріплення навчального матеріалу. Це допомагає перевірити знання правопису слів, а також уміння співвідносити загальновживану лексику з професійною. Використання цієї роботи стимулює розумову діяльність студентів, розвиває мовне чуття. У кросвордах можна використовувати такі завдання: «Як називають мешканців України?» «Яке слово називає колір неба?» і под.

Однією з дійових інтерактивних форм навчання є метод «кільця». Використовуючи його, викладач має можливість створити замкнуту структуру. Це готує студентів до усного й письмового спілкування. На початковому етапі це може бути з прислів’ями чи приказками. Наприклад, як ви розумієте прислів’я «Скажи, хто твій друг, і я скажу, хто ти». Студенти вступають у діалоги, вчаться зрозуміло, лаконічно, послідовно висловлювати свої думки, наводити вагомі докази на захист своєї думки. Потім на основі цього прислів’я узагальнюється лексична тема «Мій друг». Потім пропонується прочитати й обговорити невелике оповідання про друзів. А на завершення студенти отримують завдання написати міні-твір про друга. Домашнім завданням може бути складання постера «Мої друзі». На відміну від інших інтерактивних форм навчання, метод «кільця» охоплює все заняття повністю. Таким чином, з’являється можливість використовувати на занятті не окремий елемент інтерактивності, а перевести усе заняття в інтерактивну форму.

Слід зазначити, що інтерактивні форми навчання досить широко застосовуються в практиці викладання української мови як іноземної. Вони допомагають зробити навчальний процес не лише пізнавальним, але й цікавим. Застосування ігрових ситуацій значно полегшує сприйняття і засвоєння мовного матеріалу.

Однак слід пам’ятати, що гра на знятті може із захоплюючого процесу перетворюватися на механічне виконання студентами певних дій, тобто стає «псевдогрою», що змінює мотивацію студентів, розсіює їхню увагу, знижує зацікавленість.

Організація навчання іноземних студентів з використанням ігрових ситуацій вимагає від викладача особливого ставлення до процесу роботи та виконання певних дій.

Викладач повинен приступати до роботи в новій групі, маючи чіткі й однозначні вказівки стосовно того, що мають робити студенти. У подальшому такий авторитарний стиль можна буде змінити на більш м’який, зменшуючи частку прямого керування на рефлексивні дії.

Викладачеві потрібно вміти відходити від процесу гри, даючи можливість студентам здобути свій власний досвід, сформувати в групі почуття відповідальності й самостійності, тобто не давати відповіді на всі запитання, але бути поряд і активно допомагати знайти вихід із проблемної ситуації.

Важливо створити в групі доброзичливу атмосферу, з гумором, безпосередніми реакціями, коментарями.

Під час підготовки до занять бажано вважати отримання задоволення базовим педагогічним принципом, який полягає в тому, що студенти виконують все, на що здатні, з максимальною віддачею, якщо роблять це з радістю, із зацікавленістю. У такому випадку з’являється внутрішній стимул, внутрішня мотивація навіть до одноманітної механічної роботи.

Необхідно створити в групі атмосферу довіри. Щоб сформувати позитивне ставлення студентів один до одного, викладач сам може брати участь у всіх перших ігрових елементах, своїм прикладом показувати, що кожен може помилятися. Обов’язково робити аналіз після завершення гри, позитивно коментувати все, що відбувалося.

***Висновки.*** Як бачимо, використання ігрових ситуацій на заняттях української мови як іноземної, в першу чергу, орієнтоване на удосконалення мовленнєвої практики та на покращення рівня знань з мови. Кінцевою метою рольової гри є набуття нових знань і відпрацювання навичок.

Гра носить не лише навчальний, а й виховний характер. Вона дає можливість проявити свої здібності не лише сильним студентам, а й слабким. Ігрові ситуації допомагають подолати бар’єр страху й невпевненості.

Використання ігрових ситуацій у процесі навчання української мови як іноземної сприяє розвитку знань і вмінь студентів, дозволяє моделювати спілкування в різних мовленнєвих ситуаціях, активізує процес формування комунікативної компетенції іноземних студентів.

**Література**

1. Беляева А. Ю., Прокофьева Л. П. Интерактивные методы преподавания русского языка как ино- странного (из опыта работы со студентами-медиками)/ А.Ю.Беляева, Л.П.Прокофьева // Предложение и слово : сб. науч. тр. Саратов, 2013. – С. 265-269.
2. Волконская С. А., Погребнякова Е. Ю. Мозговой штурм и его разновидности как эффективная технология на уроках иностранного языка/ С.А.Волконская, Е.Ю.Погребнякова // Молодой ученый. – 2015. – № 3. – С. 745-746.
3. Китайгородская Г.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А.Китайгородская.– М.: МГУ, 1986. – 175 с.

4. Майхнер, Х.Е. Корпоративные тренинги / Х.Е. Майхнер. – М.: ЮНИТИ, 2002. – 354 с.