

# Методика мови

## ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ЗАВДАНЬ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИКОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ІНОЗЕМНИХ СТУДЕНТІВИ

Вікторія КОСТЮШКО,  
аспірантка кафедри мовознавства  
Херсонського державного університету

УДК 811.161.2'243'373:378.147:376-054.62

У статті запропоновано зразки ігрових завдань, як-от анаграма, атлас слів, вибирувач тощо, зорієнтованих на формування лексикологічної компетентності іноземних студентів у процесі навчання української мови. Подано модель проведення ігрових завдань, до окремих з них — примітки, що ознайомлюють з особливостями їх застосування, визначено методичну цінність кожного завдання, а також наведено приклади.

**Ключові слова:** гра, ігрові завдання, лексикологічна компетентність, інокомунікант.

Розв'язання проблеми якісного засвоєння української мови як іноземної загалом та формування лексикологічної компетентності інокомунікантів зокрема залежить від правильного й оптимального вибору методів навчання.

Провідні підходи, задекларовані в державних освітніх документах (особистісно орієнтований, діяльнісний, компетентнісний), орієнтують викладача створювати умови, сприятливі для розвитку особистості студента, формування в нього життєво важливих характеристик, а саме активності, ініціативності, відповідальності, здатності приймати рішення, креативності тощо.

Одним із кроків до створення ефективного освітнього середовища є запровадження активних методів навчання, зокрема ігрових.

Методично виправданою є думка В. Федоренка [2] про гру як найбільш емоційну форму здобуття знань, що дає радість, створює стабільну ситуацію успіху і водночас щонайповніше забезпечує мовний розвиток, пробуджуючи прагнення збагачувати свій інтелектуальний набуток у лінгвістичній царині.

Особливого значення набуває використання ігрових методів під час навчання української мови іноземних студентів, оскільки гра:

— добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;

— легше долає труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;

— мотиваційна за своєю природою (вимагає від студента ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);

© Вікторія КОСТЮШКО, 2020

— уможливило розвиток одночасно кількох компетентностей;

— продукує переважно колективну, групову чи парну форми роботи;

— має кінцевий результат (учасник отримує приз — матеріальний, моральний (грамота, заохочення тощо), психологічний (самоствердження, підвищення самооцінки).

Пропонуємо зразки ігрових завдань, зорієнтованих на розвиток лексикологічної компетентності інокомунікантів під час навчання української мови.

### АНАГРАМА

**Модель.** Іноземним студентам пропонуємо слова, у яких переставлені літери. За кожне правильно утворене слово гравці одержують бали, що в сумі становлять остаточну оцінку.

**Методична цінність.** У грі тренуємо увагу інокомунікантів, зосередженість, наполегливість, уміння правильно писати слова.

### Приклад завдання.

Розгадайте анаграму «Дні тижня» і запишіть відповіді.

трєвєч	_____
сєбуєт	_____
єдєсрє	_____
лнєопїдєк	_____
днєєл	_____
тнє'єпцє	_____
євєвїктр	_____

### Додаткові завдання.

1. Напишіть навпроти кожного дня тижня порядковий номер його.

2. Літерою «Р» позначте робочі дні, літерою «В» — вихідні.

3. З якого дня починається тиждень у Вашій країні?

**Довідка.** За правильно записані 7 слів нараховуємо 5 балів, 6 слів — 4 бали, 4—5 слів — 3 бали, 3 і менше слів — 2 бали.

### ЗНАК РІВНОСТІ

**Модель.** Студенти-іноземці одержують дві групи карток зі словами. Їхнє завдання — увідповіднити картки цих двох груп, тобто поставити між ними знак рівності. Перемагає той, хто перший правильно виконає завдання.

**Примітка.** У відповіднювати можна слова й описові тлумаченням їхніх значень, синоніми, антоніми тощо.

**Методична цінність.** Гра активізує словниковий запас інокомунікантів, виховує увагу до слова і прищеплює усвідомлення важливості слововибору та слововживання, формує свідоме ставлення до мовлення, розвиває мовне чуття й мовленнєву пам'ять.

**Приклади завдань.**

**У відповідніть картки.**

1-ша група карток: інтернет, ок, хештег, лайк, стікер, фото, гаджет, @, лінк, пост, коментар.

2-га група карток: відгук, світлина, допис, покликання, равлик, вподобайка, гаразд, пристрій, усережжя, мітка, наліпка.

**Довідка.** Інтернет — усережжя, ок — гаразд, хештег — мітка, лайк — вподобайка, стікер — наліпка, фото — світлина, гаджет — пристрій, @ — равлик, лінк — покликання, пост — допис, коментар — відгук.

### ІДЕНТИФІКАЦІЯ СЛОВА

**Модель.** Інокомунікантам роздаємо аркуші, на яких видрукувані певні слова та їхні можливі тлумачення. Завдання — ідентифікувати ці слова, розпізнати їх шляхом добору визначень, синонімів, антонімів, відповідників тощо. Перемагає той, хто правильно виконає всі завдання.

**Методична цінність.** Гра дає змогу поповнити словниковий запас іноземних студентів, зміцнити навички роботи зі словом, зокрема осягнення його лексичного значення, особливостей уживання, стилістич-

мовних вкраплень, розвиває увагу і привчає до швидкого орієнтування в мовних завданнях і виконання їх.

**Приклад завдання.**

Назвіть українські відповідники таких слів: екзамен, аргумент, сфера, дискусія, еквівалент, структура, менеджмент, аналіз, апелювати, феномен.

**Довідка.** Екзамен — іспит, аргумент — доказ, сфера — царина, дискусія — обговорення, еквівалент — відповідник, структура — будова, менеджмент — управління, аналіз — розбір, апелювати — звертатися, феномен — явище.

### ЛАЙНВОРДИ

**Модель.** Студенти одержують аркуші з видрукуваними лайнвордами і мають швидко й правильно заповнити їх. Час, відведений на гру, — 5 хв, як правило, наприкінці заняття.

**Методична цінність.** Лайнворди, як і інші ігри такого типу (кросворди, чайнворди, сканворди тощо), істотно активізують значні лексичні пласти у мовленні інокомунікантів, сприяють осягненню ними граматичних законів і орфоепічних норм, засвоєнню лінгвістичної термінології, виробляють швидку реакцію, тренують пам'ять і увагу.

**Приклад завдання.**

Заповніть лайнворд, добираючи до запропонованих слів антоніми.

1. Слабко. 2. Давній. 3. Увійти. 4. Гучно. 5. Погана. 6. Зневага. 7. Уперед. 8. Прокинутися. 9. Постійно. 10. Дружне. 11. Розлучився.

1.				2.		3.			4.		5.		
	9.							8.		7.		6.	
					10.			11.					

ного навантаження, а також сприяє виробленню уваги до слова й уміння швидко орієнтуватися в лексичному матеріалі, розвиває мовленнєву пам'ять.

**Приклад завдання.**

**Прилюдний:** колективний, масовий, офіційний, демократичний, публічний; **книгозбірня:** колекція, галерея, бібліотека, бібліотекар, бібліоманія; **розголос:** асованс, дисонанс, резонанс, консонанс, унісон; **поступ:** регрес, прогрес, синтез, аналіз, комплекс; **запорука:** категорія, гарантія, колегіальність, прерогатива, компетентність; **народовладдя:** аристократія, партократія, демократія, плутократія, охлократія.

### ДУЕЛЬ

**Модель.** Викладач наводить слова, почергово адресуючи їх студентам-іноземцям; їхнє завдання — чим скоріше впродовж 5 секунд назвати український відповідник, ніби відбиваючи удар на дуелі. За кожну правильну відповідь нараховуємо 1 бал. Перемагає той, хто отримає найбільшу кількість балів.

**Методична цінність.** Гра розширює словниковий запас інокомунікантів, збагачує його власне українськими лексемами, підносить культуру мовлення іноземних студентів, сприяє усуненню з їхнього мовлення іншо-

Довідка. 1. Сильно. 2. Новий. 3. Вийти. 4. Тихо. 5. Хороша. 6. Шана. 7. Назад. 8. Задрімати. 9. Тимчасово. 10. Вороже. 11. Оженився.

### ДОМІНО

**Модель.** Іноземні студенти утворюють групи по четверо, одержують по 10 карток, поділених навпіл смужкою. З кожного боку картки записано по 1 слову. Завдання гравців — побудувати з них ланцюг за всіма правилами гри в доміно. Виграє той, у кого не залишилося карток.

**Примітка.** Картки мають сполучатися одна з одною за певним принципом (наприклад, смисловим, синонімним, антонімним, паронімним тощо).

**Методична цінність.** Гра сприяє виробленню у студентів-іноземців швидкої реакції, уміння орієнтуватися в навчальному матеріалі, допомагає закріпити навички лінгвістичного аналізу, лексикологічні поняття, розвиває кмітливість, уміння зосереджуватися.

**Приклади завдань.**

Розкажіть, що і чим ми робимо, зібравши доміно. Зверніть увагу на те, що під час розповіді іменник повинен стояти у формі О.в.

шампунь	думати
голова	писати
ручка	мити руки
мило	їсти
ложка (виделка)	різати
ніж	платити
картка	чистити зуби
щітка	малювати
олівець	їхати
автобус	мити голову

**Примітка.** У цьому завданні усі іменники позначають конкретні поняття, тому їх за потреби можна замінити ілюстраціями, тим самим ускладнюючи завдання для студентів.

**Довідка.** Думати — головою, писати — ручкою, мити руки — милом, їсти — ложкою (виделкою), різати — ножом, платити — карткою, чистити зуби — щіткою, малювати — олівцем, їхати — автобусом, мити голову — шампунем.

#### КАМІНЬ СПОТИКАННЯ

**Модель.** Студенти-іноземці одержують картки з реченнями (текстами), у яких виділено по одному слову, що його значення потрібно з'ясувати, користуючись інтернетовим тлумачним словником. Пере-

#### Приклад завдання.

З'ясуйте значення виділених слів.

Херсон є центром Херсонської області, важливим економічним, транспортним, культурним, освітнім та промисловим вузлом півдня України. Більшість населення міста — білінгви, проте основною мовою спілкування є російська мова та українсько-російський суржик. Старше покоління віддає перевагу російській мові, однак добре розуміє українську; молодь охоче переходить з однієї мови на іншу, часто додатково на побутовому рівні володіє третьою іноземною, як правило, англійською або німецькою (рідше, обома) мовами (із сайту «Вікімандрри»).

#### АТЛАС СЛІВ

**Модель.** Студенти одержують одну велику картку й 24 маленьких. Велику картку поділено на 4 частин, у кожній з яких зображено прапор певної країни; гравці мають розкласти 24 маленьких карток з іншомовними словами відповідно до країн їхнього походження. Загалом на кожну з 4 частин великої картки має припасти по 6 маленьких. Час, відведений на гру, може бути обмежений — 3-5 хв (залежно від рівня підготовленості групи), або ні — тоді гра триває, доки котрийсь зі студентів не виконає завдання.

**Примітка.** З-поміж країн мають бути й ті, представниками яких є інокомуніканти.

**Методична цінність.** Гра дає змогу засвоїти відомості про шляхи становлення українського лексичного фонду, збільшує словниковий запас іноземних студентів, розвиває увагу, спостережливість, уміння швидко аналізувати мовний матеріал.

#### Приклад завдання.

Розподіліть слова за країнами походження.

			
гудзик	бутерброд	футбол	шаравари
скарб	солдат	дизайн	кава
тлумачення	крейда	танкер	майдан
підлога	цукор	форвард	базар
кохання	броварня	пудинг	тютюн
повидло	крамниця	гумор	баклажан

можцем стає той, хто найшвидше і найправильніше з'ясує значення виділених слів.

**Методична цінність.** Гра сприяє збагаченню словникового запасу іноземних студентів, розвиває уважне ставлення до слова, тренує мовленнєву пам'ять, вчить зосереджуватися, формує потребу працювати над собою, прагнути до самовдосконалення, вміння користуватися інтернетовим тлумачним словником.

#### ВИЗБИРУВАЧ

**Модель.** Студенти отримують роздруки текстів, із яких потрібно вибрати визначені в завданні мовні одиниці. Перемагає той, хто перший «визбирає» всі потрібні одиниці.

**Примітка.** Мовними одиницями можуть бути окремі слова, фразеологізми, словосполучення, речення тощо. Головне в доборі їх — однакова кількість одиниць і рівній ступінь складності завдання,

що створить однакові умови для всіх гравців. Текст може бути спільним для всіх студентів або окремим для кожного.

**Методична цінність.** Гра допомагає закріплювати теоретичні відомості з виучуваного чи повторюваного розділу мови, виробляти й шліфувати навички знаходити й аналізувати певні мовні явища, освоювати теорію тексту й текстотвірні елементи. Під час цієї гри розвиваємо аналітичність мислення студентів, уважність і спостережливість, плекаємо наполегливість і цілеспрямованість, самостійність і активність.

**Приклад завдання.**

*Визбирайте із прислів'їв антоніми. До яких частин мови вони належать?*

1. Що вранці не зробиш, те ввечері не наздоженеш.
2. Маленька праця краща за велике безділля.
3. Праця чоловіка годує, а лінь марнує.
4. Хто хоче більше знати, треба менше спати.
5. Важко в навчанні, зате легко в роботі.

*Довідка.* Вранці — ввечері (прислівники), маленький — великий (прикметники), праця — безділля (іменники), праця — лінь (іменники), більше — менше (прислівники), важко — легко (прислівники).

**ВКРАПЛЕННЯ**

**Модель.** Студенти одержують роздруки текстів-перекладів, у яких залишаються не перекладеними певні елементи — слова, фразеологізми, словосполучення. Перемогу в змаганні здобуває той, хто правильно і швидше за інших усуне ці чужомовні вкраплення.

**Примітка.** Вкраплень у тексті має бути 5 або 10, що полегшить виставлення оцінки за роботу — 1 або 0,5 бала за кожен правильний переклад. У тексті вкраплення беремо в дужки. Гру можна будувати не лише на матеріалі текстів, а й окремих речень.

**Методична цінність.** Гра сприяє виробленню перекладацьких навичок, закріплює вміння добирати відповідну лексику за умов міжмовної інтерференції, виховує потребу в точному, виразному мовленні й додержанні норм літературної мови, а також збагачує словниковий запас, розвиває увагу і спостережли-

вість, кмітливість і швидку реакцію, естетичне сприйняття мови й образне бачення світу.

**Приклади завдань.**

*Зредагуйте текст, переклавши слова в дужках українською мовою.*

Сміх — один із (*самых важных*) складників нашого (*повседневного*) життя. Кожен (*юмористический*) журнал вважає обов'язковим (*напомнить*), що сміх — це найкращі (*лекарства*). Так, безперечно, сміх не (*делает*) нас здоровішими, не розвиває м'язи і не зміцнює серце й легені. Проте він об'єднує людей, а тому (*побочные*) позитивні ефекти сміху — це лише (*последствие*) цієї його головної функції. Учені стверджують, що під час сміху нормалізується кров'яний (*давление*) і прискорюється пульс, сприятливо (*влияет*) сміх також на імунну систему.

*Довідка.* Сміх — один із найважливіших складників нашого щоденного життя. Кожен гумористичний журнал вважає обов'язковим нагадати, що сміх — це найкращі ліки. Так, безперечно, сміх не робить нас здоровішими, не розвиває м'язи і не зміцнює серце й легені. Проте він об'єднує людей, а тому супровідні позитивні ефекти сміху — це лише наслідок цієї його головної функції. Учені стверджують, що під час сміху нормалізується кров'яний (*тиск*) і прискорюється пульс, сприятливо впливає сміх також на імунну систему.

Розглянуті в розвідці ігрові завдання покликані активізувати й урізноманітнити не лише процес навчання української мови як іноземної у вишах, а слугуватимуть орієнтиром під час навчання української мови в закладах загальної середньої освіти.

*The article offers samples of game tasks, such as anagram, word atlas, selector, etc., focused on the formation of lexical competence of foreign students in the process of learning the Ukrainian language. The model of conducting game tasks is given, to some of them — notes, acquainting with the peculiarities of their application, the methodological value of each task is determined, as well as examples are given.*

**Key words:** game, game tasks, lexicological competence, Ukrainian language, foreign communicator.

**Список використаних джерел**

1. Голуб Н.Б., Новосолова В.І., Шелехова Г.Т., Ярмолук А.В. Навчання української мови учнів 5 класу на засадах компетентнісного підходу. Київ : Видавничий дім «Сам», 2017. 144 с.
2. Федоренко В. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови. Харків : Основа, 2007. 432 с.
3. Щербань П. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах. Київ : Вища школа, 2004. 207 с.

**Transliterated**

1. Holub N.B., Novosolova V.I., Shelekhova H.T., Yarmoliuk A.V. Navchannia ukrainskoi movy uchniv 5 klasu na zasadakh kompetentnisnoho pidkhodu. Kyiv : Vydavnychiy dim «Sam», 2017. 144 s.
2. Fedorenko V. Entsiklopediia intelektualnykh ihor na urokakh ukrainskoi movy. Kharkiv : Osнова, 2007. 432 s.
3. Shcherban P. Navchalno-pedahohichni ihry u vyshchykh navchalnykh zakladakh. Kyiv : Vyshcha shkola, 2004. 207 s.