

додаткам, українська мова впевнено закріплюється на цифровій мапі світу. Сьогодні кожен іноземець може почати свій шлях до вільного володіння солов'їною буквально з першого кліку, відчуваючи підтримку найсучасніших технологій на кожному кроці.

Список використаних джерел:

1. Duolingo. Duolingo Language Report 2023. URL: duolingo.com.
2. Preply. The Future of Language Learning: AI and Human Tutors. URL: preply.com.
3. Кулицька, О. С. Цифровізація навчання української мови як іноземної в умовах глобальних викликів. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Випуск 62. С. 145-152.

РОЛЬ ТА МІСЦЕ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СИСТЕМІ МОВНОЇ ПІДГОТОВКИ ІНОЗЕМЦІВ

Ушакова Н.І.

*доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри мовної та профільної підготовки
Харківського національного університету імені В.Н.Каразіна,
м. Харків, Україна*

Моргунова Н.С.

*кандидат психологічних наук, доцент,
завідувач кафедри мовної підготовки
Харківського національного автомобільно-дорожнього університету,
м. Харків, Україна*

У контексті глобалізації та інтернаціоналізації вищої освіти пошук ефективних методик навчання іноземних студентів набуває особливої актуальності. Одним із ключових викликів мовної підготовки є подолання психологічного бар'єра та перехід від теоретичного засвоєння граматичних структур до активної комунікації. Традиційні репродуктивні методи навчання часто не забезпечують належного рівня мотивації, що зумовлює необхідність впровадження інноваційних підходів, серед яких чільне місце посідають ігрові технології.

Ігрова діяльність у системі мовної підготовки іноземних студентів – це не просто розважальний елемент, а складний механізм імітаційного моделювання реальних життєвих ситуацій. Роль ігрових технологій полягає у створенні природного комунікативного середовища, де фокус уваги студента зміщується з лінгвістичної форми на зміст повідомлення та досягнення ігрової мети. Це дозволяє інтенсифікувати процес засвоєння мовного матеріалу та сприяє формуванню соціокультурної компетенції.

Місце гри в системі мовної підготовки визначається її універсальністю: вона може виступати як окремий метод закріплення знань, так і форма контролю або засіб емоційного розвантаження аудиторії. Незважаючи на значну кількість досліджень, питання адаптації конкретних ігрових моделей до потреб іноземних студентів на різних етапах навчання (від початкового до просунутого) потребує подальшого наукового осмислення.

Навчальна гра є одним з основних засобів активізації мовленнєвої діяльності. Психолого-педагогічні особливості та навчальні можливості гри, а також оптимістичне відношення до неї іноземних студентів, дозволяють залучити гру до навчального процесу у вищому навчальному закладі.

У системі традиційного навчання гра як феномен педагогічної культури, за Т. Коноваленко [2, с. 114], виконує декілька важливих функцій, які теж є актуальними стосовно навчання української мови іноземних студентів:

- комунікативну (створення реальних умов для мовленнєвого спілкування, засвоєння навичок спонтанного мовлення);
- навчальну (когнітивна) (засвоєння мовного матеріалу (лексики, граматики, фонетики), формування лінгвістичної компетенції);
- орієнтувальну (вчить орієнтуватися у конкретній ситуації та обирати необхідні вербальні та невербальні засоби спілкування);
- мотиваційну (стимулювання навчально-пізнавальної діяльності, інтересу студентів до вивчення мови через емоційне залучення та ігровий азарт);
- психологічну (релаксаційна) (зняття мовного бар'єра, зменшення тривожності та створення позитивного мікроклімату в групі);
- виховну (соціалізуюча) (адаптація іноземного студента до нового соціокультурного середовища, навчання роботі в команді).
- компенсаторну (компенсує відсутність чи нестачу практики, наближує навчальну діяльність до умов володіння іноземною мовою у реальному житті).
- контролюючу (виявлення рівня засвоєння знань у неформальній обстановці без стресу, притаманного тестам).

Використання навчальної гри на занятті з іноземної мови потребує дотримання певних педагогічних умов. Необхідним є створення комфортного навчального середовища, яке б сприяло формуванню в студента мотиву та бажання висловитися, сформуванню певної сентенції на іноземній мові, а також поступове ускладнення навчальної гри у рамках вивчення однієї теми. Необхідним є врахування особливостей побудови навчальної гри в мовленнєвій навчальній ситуації на основі процесів сприймання, вираження та впливу.

Здатність гри проілюструвати дію певного мовного явища, можливість відразу ж випробувати його на практиці, а у випадку неуспіху повторити його ще до повного оволодіння ним, виправдовують застосування гри і як засобу наочності і як вправи. Особливість навчальної гри полягає у тому, що вона входить до навчального процесу як творче навчальне завдання і є для студентів завданням (проблемою чи проблемною ситуацією), яке потрібно негайно вирішити, отже воно забезпечує реальні умови для активної мовленнєвої діяльності, сприяє формуванню і розвитку іншомовних мовленнєвих вмінь. Вирішення проблеми потребує від студента аналізу та узагальнення даних, прогнозування дій, перегляду та відбору необхідних знань, вмінь і навичок у конкретній діяльності, які є в арсеналі студента, прийняття рішення, його апробації і перевірки, а значить, гра для студента – це і мовленнєва вправа. Отримання певного результату в процесі вирішення ігрового завдання, зв'язаного з успіхом чи невдачею, примушує студента – учасника гри, миттєво реагувати на ситуацію, що склалася, і у разі необхідності, змінювати стратегію і тактику. Вирішення ігрового завдання потребує від студента актуальності надбаних знань, навичок, вмінь і дає можливість продемонструвати усе, чому він навчився за певний період. Таким чином, гра для студента є також своєрідним засобом звіту, що виправдовує застосування її як контрольної чи залікової роботи.

Зміст навчальних ігор повинен відповідати змісту дисципліни «Українська мова як іноземна», враховувати потреби та інтереси самого студента, мати професійну спрямованість, оскільки мова є для іноземного студента засобом оволодіння майбутньою професією, необхідною складовою його професійної компетентності.

У практиці мовної підготовки іноземних студентів у ХНАДУ застосовується декілька видів навчальних ігор. Усі вони за цілями та завданнями навчання можуть бути розділені на мовні (аспектні), мовленнєві (за видами мовленнєвої діяльності) та ті, що мають за мету навчання іншомовному

спілкуванню. Мовні ігри спрямовані на засвоєння різних аспектів української мови (фонетики, лексики, граматики, стилістики). Але слід зазначити, що цей розподіл є дещо умовним, тому що неможливо вивчити лексику без фонетики, а граматику без лексики. Виділяючи мовні (аспектні) ігри, ми, перш за все, акцентуємо увагу на досягненні конкретних навчальних цілей, які повинна забезпечити певна гра. Головною метою фонетичних ігор є постановка та корекція вимови, відпрацьовування інтонації. Вони відрізняються нетривалістю, будуються, як правило, на основі імітації, можуть містити елемент змагання. Лексичні ігри концентрують увагу студентів виключно на лексичному матеріалі та мають за мету розширення словникового запасу, ілюстрацію та відпрацьовування вживання слів у ситуаціях спілкування, а також активізацію мовленнєвої діяльності студентів і розвиток їхньої мовленнєвої реакції. Це можуть бути кросворди, ігри, у яких треба відтворити слово за допомогою додаткових питань, ілюстративний диктант тощо. Граматичні ігри забезпечують вміння студентів застосовувати на практиці знання з граматики та дають змогу активізувати їхню мисленнєву діяльність, яка спрямована на вживання лексико-граматичних конструкцій у природних умовах спілкування. Граматичні ігри у чистому вигляді застосовуються переважно на початковому етапі. Як свідчить практичний досвід використання граматичних ігор, на базовому та основному етапі навчання вони є найбільш ефективними у тому випадку, коли діяльність навколо певного граматичного явища пов'язана з іншою, наприклад, мовленнєвою (читання, аудіювання, говоріння, письмо) чи комунікативною (спілкування, взаємодія) діяльністю. Стилiстичні ігри, що мають за мету навчання студентів орієнтації у різних стилях спілкування, є нечисленними, як чисто стилістичні використовуються на початковому етапі, а на базовому та основному етапах входять до складу змішаних чи мовленнєвих і комунікативних імітаційно-модулюючих ігор (наприклад, рольові ігри). Мовленнєві ігри забезпечують формування вмінь використовувати мовні засоби у процесі здійснення мовленнєвого акту.

Вони відштовхуються від конкретної ситуації, в якій здійснюється мовленнєва дія. На практиці кожному виду мовленнєвої діяльності відповідає певний вид гри. Ігри для навчання читання та аудіюванню мають за мету формування та розвиток відповідних інтелектуальних вмінь. Забезпечуючи студентів засобами та прийомами роботи з текстом, ці ігри вчать добувати з нього необхідну і важливу інформацію. Вони передбачають роботу студентів з писемним текстом чи аудіотекстом: кодування, ілюстрування, конструювання,

прогнозування, перифраз, стискування та розширення, відновлення пропущеного. Ігри для навчання говорінню та письму пов'язані з формуванням і розвитком вмінь, які потрібні для здійснення продуктивних видів мовної діяльності.

Моделювання ігрових ситуацій на певних етапах заняття з мовної підготовки іноземних студентів можливе за допомогою різноманітних засобів: наочність, словесний опис, перегляд відеофрагменту, інсценування, оформлення тематичних буклетів, створення реклами, написання статті в газету, створення презентацій, рольові ігри.

Вибір форми роботи та типу ігрового завдання залежить від рівня підготовленості студентів, їхнього психологічного стану на момент виконання роботи та ін. Важливо враховувати адекватність мовленнєвої ситуації мовній підготовці студента та реальній ситуації спілкування, яка повинна бути зрозумілою для іноземного студента.

Через сучасні події в Україні та проведенні занять в онлайн-форматі актуальність використання інтерактивних онлайн-ігор у процесі вивчення студентами української мови як іноземної значно зростає [1, 94]. Цілеспрямована робота з активізації мовленнєвої діяльності іноземних студентів на заняттях з мовної підготовки забезпечує не тільки інтенсивний мовленнєвий розвиток, але й добрі взаємовідносини між студентами, підвищення їхньої самооцінки, прояв власної активності кожним студентом.

Список використаних джерел:

1. Бадєєва Л. В. Дидактичний потенціал інтерактивних онлайн-ігор на заняттях з української мови як іноземної. *Філологічні трактати*. 2024. Т. 16. № 1. С. 94-101.
2. Коноваленко Т. В. Функції навчальних ігор у процесі викладання іноземних мов. *Наукові записки Мелітопольського державного педагогічного університету. Серія: Педагогіка*. 2021. Вип. 45. С. 112-118.