

SUMMARY

Herman Viktoriia. Integration of the IREX project “Learn and distinguish: info-media literacy” and the course “Modern rhetoric”.

The article outlines the possibility of an integration approach to implementation of the IREX project “Study and distinguish: info-media literacy” in the course “Modern rhetoric”, it is proved that this combination will improve the quality of training and formation of competencies of future teachers, namely: polemic culture (ability to conduct a discussion and polemic) and media culture (critical thinking, info-media and visual literacy, social tolerance, resistance to impacts, etc.).

The topicality of the problem of forming media culture of the future teacher is caused by the need to develop skills of critical perception of information and awareness of the value of high quality information in the context of realization of these competences in school education. Formation of info-media literacy of a modern teacher is of particular importance at the stage of introduction by the Ministry of Education and Science of Ukraine of the discipline “media literacy” in the school course.

The purpose of the article is to integrate some aspects of the IREX project “Learn and distinguish: info-media literacy” into the course “Modern rhetoric” (master’s degree, specialty “Ukrainian language and literature”). The research methods are determined by the set of tasks. We used general scientific theoretical methods (content analysis, systematization and generalization of scientific, psychological, pedagogical, and methodological literature on certain issues), empirical methods (direct and indirect pedagogical observation, analysis of work experience, etc.). The system-component and system-structural approaches to the analysis and description of the material are applied.

It is mandatory for a modern business person, especially for a high school teacher and a school teacher, to be able to competently discuss problems, prove and convince, defend their point of view and refute the opinion of the interlocutor, that is, to possess a polemical skill, the art of argument. We also try to form these competencies when studying the outlined topic. The topic “Oratorical art of discussion and polemics” has been developed using the latest techniques and creative technologies in education, and original tasks for independent work are presented. We see a perspective in the description of the integration opportunities of the project with other topics of the course “Modern rhetoric”.

Key words: visual literacy, discussion, eristics, info-media literacy, critical thinking, media culture, media literacy, polemic, polemic culture, dispute, social tolerance.

УДК [81'373:37.02]:376-054.62

Оксана Гридчук

Національний лісотехнічний університет України

ORCID ID 0000-0003-2199-1977

DOI 10.24139/2312-5993/2020.02/023-033

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ Й ЗАКРІПЛЕННЯ ЛЕКСИЧНИХ НАВИЧОК ІНОЗЕМНИХ СТУДЕНТІВ

У статті актуалізовано проблему навчання іноземних студентів в Україні, наголошено на значущості їхньої якісної мовної підготовки для успішної освіти за фахом. Проаналізовано можливості використання дидактичних ігор на початковому етапі навчання іноземців української мови. Пояснено особливості застосування їх як засобу стимулювання пізнавальної активності студентів. Презентовано види дидактичних ігор до тем «Людина та її тіло», «Сім'я», «Житлові приміщення» та «Інтер'єр кімнати». Схарактеризовано умови успішного проведення дидактичних ігор.

Ключові слова: українська мова як іноземна, початковий етап вивчення мови, мовна підготовка, дидактична гра, дидактичне завдання, лексична тема, кросворд.

Постановка проблеми. Навчання іноземних студентів в Україні розпочинається з опанування нової для них мови – української. За час навчання на підготовчому відділенні/курсах іноземець має вивчити мову не лише на розмовному побутовому рівні, а й засвоїти ключові поняття майбутньої професії, що, зважаючи на досить обмежений проміжок часу (6-8 місяців), є досить складно. Очевидно, що «результативність фахової підготовки іноземних студентів залежить від засвоєння мови країни навчання як засобу спілкування» (Семененко, 2014), від усвідомлення ними важливості й значущості якісної мовної підготовки для майбутнього навчання у ЗВО України. Вивчення мови є одним зі способів «забезпечення ефективності навчання іноземних студентів, організації навчально-пізнавальної діяльності, формування ключових компетентностей, комплексної реалізації в освітньому процесі всіх його функцій, спрямованих на формування компетентної особистості, підвищення ефективності процесу навчання, забезпечення досягнення кінцевого результату» (Субота, 2019, с. 13).

З огляду на це важливим напрямом у сучасній лінгводидактиці є аналіз можливостей та відбір найбільш ефективних для іноземних студентів методів навчання української мови, активізація резервів творчого використання відомих методів і засобів навчання (у нашому випадку – дидактичної гри).

Аналіз актуальних досліджень. Питання, що стосуються сутності дидактичної гри, дидактичних та методичних аспектів її використання в навчанні широко представлені в роботах українських науковців. Зокрема, О. Ноздрова узагальнює підходи вчених до визначення сутності дидактичної гри, а саме: гра як форма спілкування (М. Гончаров, Т. Ладивір, М. Лісіна, В. Семенов, В. Сушко, Н. Філатова), гра як форма діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін), гра як умова розумового розвитку (П. Каптерев, Є. Покровський, С. Рубінштейн, І. Сікорський, А. Смирнов) (Ноздрова, 2008, с.1).

Названі підходи актуальні й значущі в навчанні української мови студентів-іноземців, оскільки гра як форма спілкування дає змогу значно розширити обсяг лексичного матеріалу, розвинути комунікативні навички; гра як форма діяльності стає умовою постійної зайнятості студента на занятті, його заглиблення в навчальний процес; гра як умова розумового розвитку забезпечує постійну мисленнєву діяльність студентів, формує їх внутрішнє мовлення.

Ми погоджуємося з визначенням О. Ноздрової, яка вважає, що дидактична гра – метод навчання, що передбачає, з одного боку, наявність ігрової дії, за допомогою якої формуються певні якості особистості (увага, спостережливість, пам'ять), розвивається мислення, виявляються творчі здібності школяра, самостійність, ініціатива, а, з іншого, – розв'язує певні дидактичні завдання: вивчення нового матеріалу, повторення й

закріплення вивченого матеріалу, формування вмінь та навичок, використання здобутих знань на практиці (Ноздрова, 2008, с. 5).

І. Кочан і Н. Захлюпана трактують дидактичну гру як засіб навчання, бо стрижневим складником визначення роблять її навчальну мету: «сформувати мовленнєві навички й уміння, підвищити мотивацію до вивчення мови. Дидактична гра реалізує вимоги розвивального навчання, інтенсифікує формування знань, умінь і навичок, розвиває спостережливість, увагу, пам'ять, мислення» (Кочан та Захлюпана, 2005, с.92). На навчальній функції гри наголошує також І. Куліш: «Дидактична гра – це навчальна гра, яка застосовується у процесі навчання, виконує певні навчальні функції, має певну навчальну мету і завдання» (Куліш, 2003, с. 10). Дослідниця відносить дидактичну гру «до вправи, зокрема, до творчої вправи, яка використовується в навчальному процесі, вміщує навчальне завдання та в штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку, забезпечує досягнення певної навчальної мети» (Куліш, 2003, с. 10).

Розглядаючи зв'язок навчального процесу та дидактичної гри як своєрідного засобу його реалізації, І. Толмачова та К. Олійник наголошують, що дидактична мета формулюється у вигляді ігрового завдання, навчальна діяльність підпорядковується правилам гри, а успішне виконання завдань сприяє досягненню ігрового та навчального результатів (Толмачова та Олійник, 2016, с. 345).

У педагогічних дослідженнях також широко висвітлено можливості використання дидактичних ігор у закладах освіти різних типів, для різних вікових груп: від дошкільця, початкової освіти (І. Власенко, О. Лаврентьева, О. Ноздрова, О. Морін, О. Пермяков, Ю. Федусенко та ін.) – до навчальної діяльності студентів університету (О. Ковальчук, І. Куліш, О. Москалюк, О. Парубок та ін.). Педагоги використовують ігрові технології і в навчанні української мови як іноземної (О. Антонів, І. Іванова, Д. Мазурик, В. Овдіюк, О. Палінська, О. Похілько, В. Статівка, Л. Субота, Г. Швець та ін.).

Мета статті – виявити можливості використання дидактичних ігор у навчанні української мови іноземних студентів на початковому етапі.

Під час відбору навчального матеріалу, його систематизації й підготовки до публікації було використано такі **методи**: аналіз теоретичних джерел з означеної проблеми, методи стимулювання інтересу до навчання.

Виклад основного матеріалу. Опрацювання лексичних тем є основою мовленнєвої підготовки іноземних студентів на підготовчому відділенні/етапі. Розроблені дидактичні ігри органічно доповнюють основні мовні та мовленнєві вправи й завдання. Сприймаючи дидактичну гру як ігрову форму, студент творчо підходить до її виконання, пригадує вже набутий мовленнєвий досвід, активізує мовленнєві навички, він, з одного боку, ніби бавиться, але, по суті, це навчання, бо саме навчання через гру дає найкращі результати для закріплення теоретичних знань.

Представимо комплекс дидактичних ігор до кількох лексичних тем. «Завдання до таких вправ сформульовано за зростаючим ступенем складності: від ознайомлення зі значенням слова шляхом читання й перекладу до групування слів за різними ознаками» (Статівка, 2019, с.19), складання слів, їх пригадування, розв'язання кросворду. Основна мета розробленої системи дидактичних ігор – активізувати пізнавальну діяльність іноземних студентів, полегшити їм процес засвоєння нової лексики. Виконання кожного завдання супроводжуємо коментарями й запитаннями, у кінці робимо узагальнення.

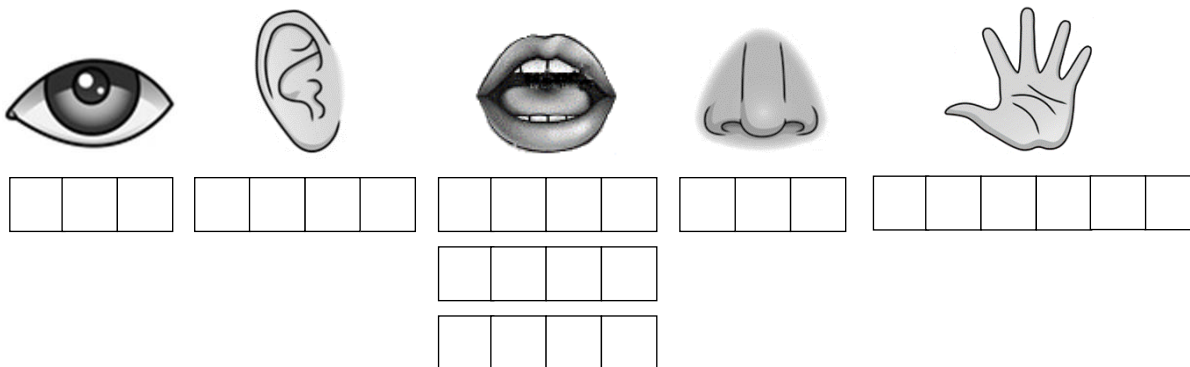
У межах кожної теми використовуємо однотипні ігри (студент має звикнути до їх виконання), завдання поступово ускладнюємо, змінюємо вид діяльності студента, поєднуємо читання й писання, частково формуємо навички говоріння.

Якщо на початковому етапі вивчення мови, особливо на перших заняттях, це переважно групова робота, то згодом дидактичні завдання студент може виконувати самостійно, такі завдання можна і доцільно трансформувати в роботу в парах (запропонувати студентам обмінятися зробленим завданням для взаємоперевірки).

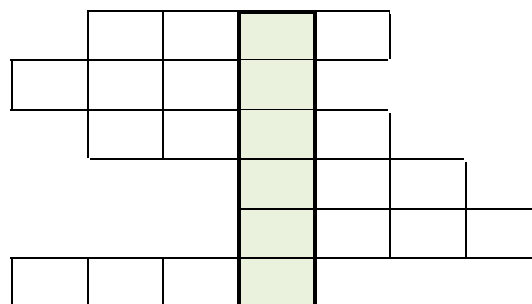
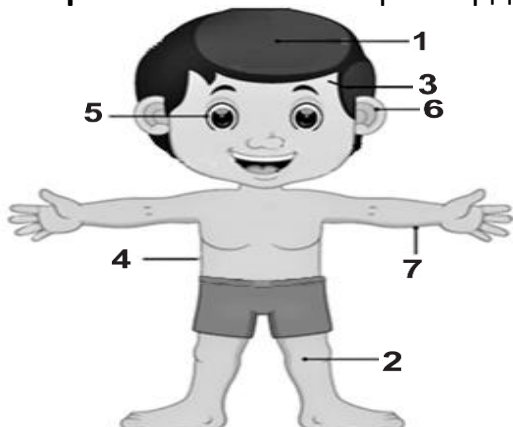
Тема «Людина та її тіло»

Вправа 1. Прочитайте склади. Складіть із них слова. Для підказки використайте малюнки. Упишіть складені слова в клітинки.

Хо, я-, о-, ко, ка, ву, зу, зик, ніс, ру, би.



Вправа 2. Розв'яжіть кросворд.



Вправа 3. Пригадайте назви частин тіла людини, зображених на малюнках. Слова впишіть у клітинки.







--	--	--	--	--	--

Вправа 4. Пригадайте назви частин тіла людини, зображених на малюнках. Слова впишіть у клітинки.



Вправа 5. З поданих літер складіть слова і запишіть їх у вільні клітинки.

ІСН (ніс)	
ИЯШ (шия)	
ООК (око)	
ЗИКЯ (язик)	
УБИЗ (зуби)	

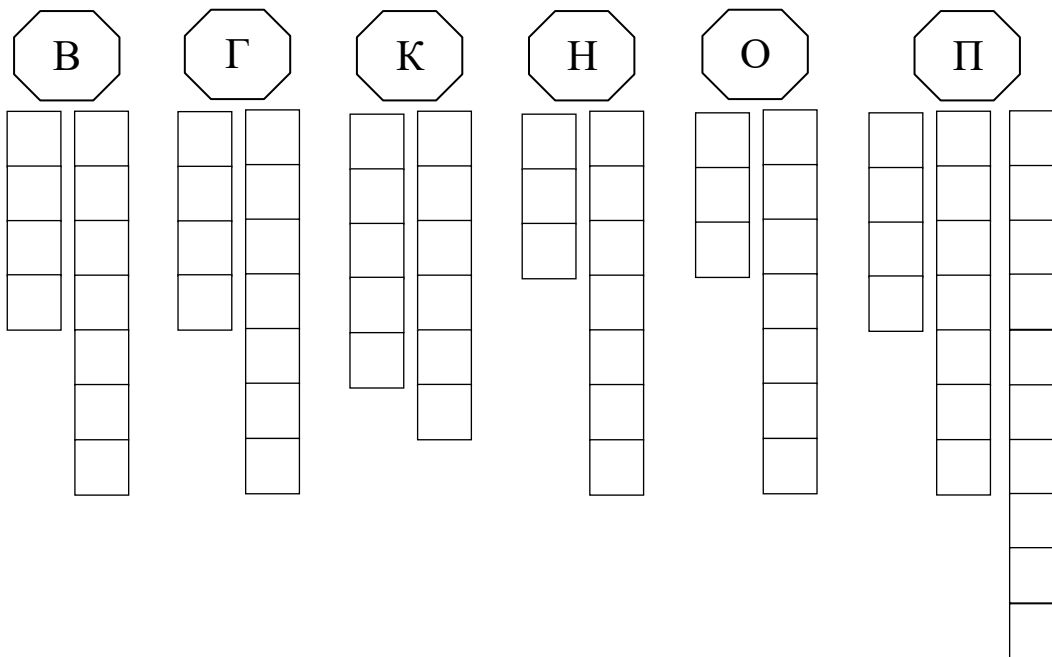
КАУР (рука)	
БИУГ (губи)	
ОЛЧО (чоло)	
ОУВХ (вухо)	
ТУАС (уста)	

Вправа 6. З поданих літер складіть слова і запишіть їх у вільні клітинки.

ОЛТІ (тіло)	
ЛЕПЕЧ (плече)	
САТОП (стопа)	
АВОЛГО (голова)	
ЛЪТІОК (лікоть)	
ЧЧЧЯБИОЛ (обличчя)	
ЕЛАЦПЬ (палець)	

ОЩАК (щока)	
ВИТІЖ (живіт)	
УЛКАК (кулак)	
САНИП (спина)	
ЛЯОНОД (долоня)	
ОНКІЛО (коліно)	
БЯРДДІПОДІ (підборіддя)	

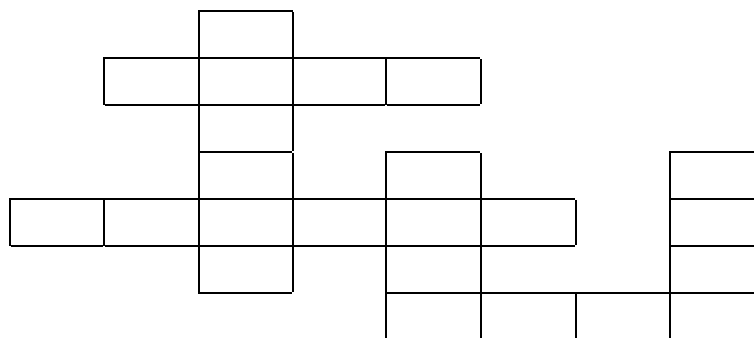
Вправа 6. Пригадайте та впишіть слова – назви частин тіла людини, що починаються на вказану літеру.



Тема «Сім'я»

Вправа 1. Прочитайте склади. Складіть із них слова.

Ба, ма, та, бу, ді, ма, брат, сест, до, то, ся, ра.



Вправа 2. Кого Ви бачите на малюнку? Пригадайте назви і розв'яжіть кросворд.



Вправа 3. З поданих літер складіть слова і запишіть їх у вільні клітинки.

ОІДД (дідо)	
ААММ (мама)	
ЯСУБАБ (бабуся)	

РАБТ (брат)	
ОАТТ (тато)	
АСРЕТС (сестра)	

Тема «Житлові приміщення»

Вправа 1. Прочитайте склади. Складіть із них слова.

Бал, на, но, кух, две, ко, спаль, дор, рі, ня, ри, вік, ня, кім, кон, та.

Вправа 2. Що Ви бачите на зображеннях? Назви впишіть у клітинки кросворду. За умови правильного виконання у виділеному стовпчику можна прочитати назву споруди.



1



2



3



4



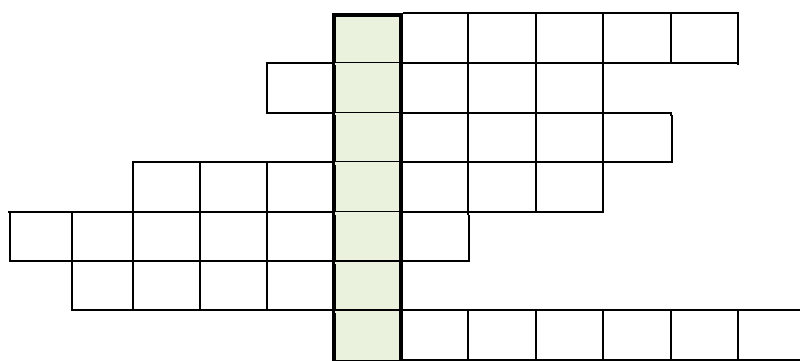
5



6



7



Вправа 3. З поданих літер складіть слова і запишіть їх у вільні клітинки.

ІДРЕВ (двері)	
УЯНХК (кухня)	
БОНКАЛ (алкон)	
БЯНЛАПС (спальня)	

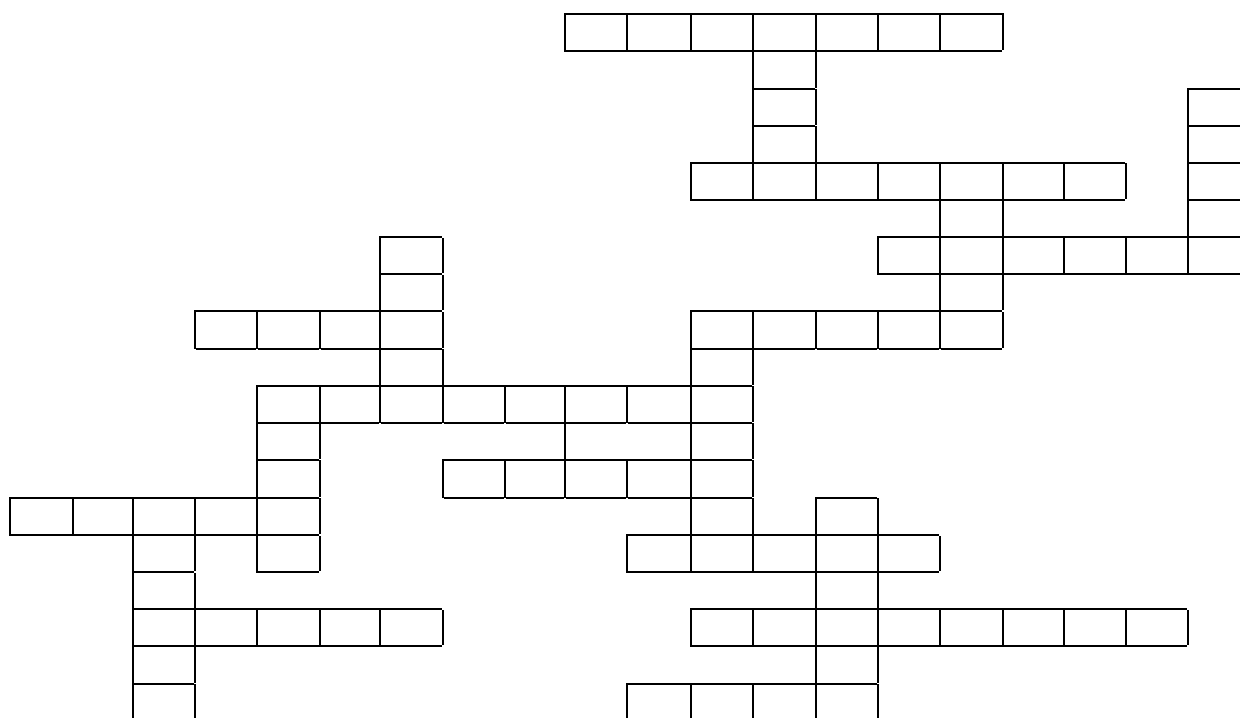
КІВОН (вікно)	
ІМАТАКН (кімната)	
РКИРОДР (коридор)	

Тема «Інтер'єр кімнати»

Вправа 1. Прочитайте склади. Складіть з них слова.

Ша, ки, фа, ліж, ля, ко, кріс, но, ти, ло, кни, ло, ра, по, га, по, на, ли, дин, ця, дра, стіл, ко, тер, мод, ва, кві, кар, на, што, зон, п'ю, ка, ков, го, душ, ник, ком, сті, під, га, вік, сте, ти, лим.

Вправа 2. Розв'яжіть кросворд, вписуючи за першими і кінцевими літерами назви предметів, зображених на малюнку.



Вправа 3. З поданих літер складіть слова і запишіть їх у вільні клітинки.

АШАФ (шафа)	
ЛІСТ (стіл)	
АЗНОВ (вазон)	
ОЖІЛК (ліжко)	
ИГНКА (книга)	
РАШОТ (штора)	

ІАНСТ (стіна)	
ОКІНВ (вікно)	
ЯСЛЕТ (стеля)	
МИКЛИ (килим)	
ІВКИТ (квіти)	
ООМДК (комод)	

Вправа 4. З поданих літер складіть слова і запишіть їх у вільні клітинки.

РАДКВО (ковдра)	
ИПОЯЛЦ (полиця)	
П'ЕРОТКМЮ (комп'ютер)	
НИНОҚДГИ (годинник)	

ЛОСІРК (крісло)	
КИНАРАТ (картина)	
АҚДУОПШ (подушка)	
ОПІАГДЛ (підлога)	

Як підсумкову до тем «Житлові приміщення» та «Інтер'єр кімнати» можемо запропонувати студентам вправу на пригадування слів.

Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології, 2020, № 2 (96)

The diagram shows a 3D coordinate system with three axes: B, C, and III. Each axis is represented by a vertical column of squares. The B-axis has a label Б, the C-axis has a label К, and the III-axis has a label П. The axes are represented by vertical columns of squares, with some squares highlighted in red.

Добір дидактичного матеріалу й розроблення дидактичних ігор, їх змістове наповнення залежать від мети і тематики заняття, опрацьованого обсягу лексичного матеріалу, рівня словникового запасу студента загалом.

Уважаємо, що дидактична гра буде ефективним засобом активізації пізнавальної діяльності студентів-іноземців під час навчання української мови за таких умов: якщо вона є доступною за змістом і посильною для виконання, співвідотною з навчальним досвідом студентів; її зміст поступово ускладнюється; різні види дидактичних ігор (у межах однієї теми) об'єднані спільною тематикою; пропонувані види дидактичних ігор є однотипними на початковому етапі вивчення мови (студент мусить виробити навичку їх виконувати); при розробленні дидактичних ігор ураховано принципи системності й послідовності, зв'язку теоретичних знань із практичною діяльністю.

Висновки. Узагалі, дидактична гра як метод навчання підтверджує поліфункційність використання її для різних вікових груп і закладів освіти, ефективність на різних етапах навчання. Як засіб розвитку вмінь і навичок студентів, дидактична гра поживляє, робить цікавішим навчальний процес, посилює навчально-пізнавальну діяльність студентів, спонукає їх до активної роботи на занятті.

Дидактична гра в навчанні іноземних студентів української мови на початковому етапі є дієвим методом навчання, оскільки за її допомогою можна ефективніше опрацювати навчальний матеріал і вивчити його.

Ігрова форма допомагає студентів адаптуватися в іншомовному навчальному середовищі, усвідомити потребу в глибокому вивченні мови.

Дидактичні завдання у формі гри полегшують засвоєння нової лексики, формують способи практичної діяльності іноземних студентів, сприяють розвитку в них умінь застосовувати отримані знання на практиці й вирішувати щоденні побутові проблеми в життєвих ситуаціях, загалом допомагають підготувати іноземців до навчання в закладі вищої освіти в Україні.

Перспективи подальших наукових розвідок вбачаємо в розробленні граматичних, лексико-граматичних, орфографічних дидактичних ігор, а також методичних підходів до організації творчих ігор, що сприяють розвитку комунікативних навичок іноземних студентів.

ЛІТЕРАТУРА

- Іванова, І., Статівка, В., Похилько, О. (2019). Навчально-виховний потенціал змісту підручника для іноземних студентів. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, (85), 17-28 (Ivanova, I., Stativka, V., Pokhylyko, O. (2019). Educational potential of textbook content for foreign students. *Pedagogical sciences: theory, history, innovative technologies*, 1 (85), 17-28).
- Кочан, І. М., Захлюпана, Н. М. (2005). Словник-довідник з методики викладання української мови. Львів (Kochan, I. M., Zakhliupana, N. M. (2005). Vocabulary on the methodology of teaching the Ukrainian language. Lviv).
- Куліш, І. М. (2002). *Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету* (автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09). Київ (Kulich, I. M. (2002). *Didactic Game as Means of Teaching Process Activation of University Students* (PhD thesis abstract). Kyiv).
- Ноздрова, О. П. (2008). *Дидактична гра як засіб стимулювання пізнавальної активності учнів 6–7-річного віку* (автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09). Харків (Nozdrova, O. P. (2008). *The didactic game as method of stimulation the cognitive activity of primary school age pupils* (PhD thesis abstract). Kharkiv).
- Семененко, І. Є. (2014). *Педагогічний супровід фахової підготовки іноземних студентів вищих навчальних закладів* (автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04). Харків (Semenenko, I. E. (2014). *Pedagogical support of professional training of foreign students of higher educational establishments* (PhD thesis abstract). Kharkiv).
- Субота, Л. А. (2019). *Система формування комунікативної компетентності іноземних студентів фармацевтичних спеціальностей у процесі навчання української і російської мови* (автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04). Херсон (Subota, L. A. (2019). *The System of Forming Communicative Competence of International Pharmaceutical Students in the Process of Teaching Ukrainian and Russian* (PhD thesis abstract). Kherson).
- Толмачова, І. М., Олійник, К. О. (2016). Змістова характеристика дидактичної гри як методу навчання. *Молодий вчений*, (29), 344-347 (Tolmachova, I. N., Oliynyk, K. A. (2016). Substantial characteristics of the didactic game as a teaching method. *Young Scientist*, (29), 344-347).
- Швець, Г. Д. (2016). Ігрові технології в навчанні української мови як іноземної. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського, серія: Педагогіка*, 5 (112), 106-112 (Shvets, A. D. (2016). Play technologies in teaching Ukrainian as a foreign language. *Scientific bulletin of South*

Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky, series: Pedagogy, 5 (112), 106-112).

РЕЗЮМЕ

Гриджук Оксана. Дидактическая игра как средство развития и закрепления лексических навыков иностранных студентов.

В статье актуализирована проблема обучения иностранных студентов в Украине, отмечается значимость их качественной языковой подготовки для успешного образования по специальности. Проанализированы возможности использования дидактических игр на начальном этапе обучения иностранцев украинскому языку. Объяснены особенности применения их как средства стимулирования познавательной активности студентов. Представлены виды дидактических игр к темам «Человек и его тело», «Семья», «Жилые помещения» и «Интерьер комнаты». Охарактеризованы условия успешного проведения дидактических игр.

Ключевые слова: украинский язык как иностранный, начальный этап изучения языка, языковая подготовка, дидактическая игра, дидактическое задание, лексическая тема, кроссворд.

SUMMARY

Hrydzjuk Oksana. A didactic game as a means of development and consolidation of lexical skills of foreign students.

The problem of training foreign students in Ukraine and importance of their effective language training for successful professional education are identified and emphasized in this article. The purpose of the paper is to identify the didactic potential of using didactic games at the initial stage of teaching Ukrainian language for foreign students.

The methods used in the selection of the training materials, their systematization and preparation for publication are such as the analysis of theoretical sources on the identified problem, and the methods of stimulation interest in learning.

The scientific literature sources reviewed allowed coming to conclusion that didactic games are suitable for use in different age groups and education institutions and are also effective at different stages of learning including teaching of foreign students. The didactic game is found to invigorate, make the learning process more interesting, enhance the students' educational and cognitive activity, and encourage them to work actively in the classroom.

The possibilities of using didactic games at the initial stage of teaching Ukrainian for foreigners are analyzed. The peculiarities of using them as a means of stimulating students' cognitive activity are explained. Types of didactic games for the topics "Man and his body", "Family", "Living space" and "Room interior" are presented. The conditions for successful didactic games are characterized as well.

The practical significance of the study is that developed didactic games can become the basis, a kind of model for preparing a set of didactic tasks of this type for teaching Ukrainian for foreign students. When teaching foreign students, a didactic game is an effective method of learning, as it enables acquiring the necessary educational material more deeply and its better mastering. Tasks in the form of game help students adapt in a foreign language environment, practical situations allow realizing the need for profound learning of the language.

We see the prospects for further scientific exploration in the development of grammar, lexical and grammatical, spelling didactic games, as well as in the analysis of methodological approaches to organization of creative games that promote development of communication skills of foreign students.

Key words: Ukrainian language as foreign, initial stage of learning language, language training, didactic game, didactic task, lexical theme, crossword.