

Ю.Г. Косенко,
викладач кафедри іноземних мов,
Сумський національний аграрний університет,
м. Суми, Україна

ІГРОВІ ВПРАВИ ЯК НАВЧАЛЬНИЙ ПРИЙОМ

Анотація. У статті розкриваються й аналізуються основні аспекти використання інформаційно-комунікативних технологій у процесі вивчення української мови як іноземної на прикладі навчальних ігор, під час яких відбувається реальна або штучно сформована комунікація.

Ключові слова: візуалізація, інноваційні прийоми навчання, мовна ситуація, мультимедійна презентація, навчальна гра.

Початок ХХІ століття характеризується впровадженням інформаційних комп'ютерних технологій (далі – ІКТ). Жодний напрям наукових досліджень зараз не може існувати без цифрових засобів комунікації. У зв'язку з цим змінюються навіть методи викладання іноземних мов. Зараз будь-який навчальний матеріал має супроводжуватися мультимедійними презентаціями, оскільки молодь прагне пізнавати нове. Унаочнення реалій допомагає набагато краще засвоювати навчальний матеріал.

У наш час зразок комунікативної поведінки можна зустріти де завгодно саме завдяки ІКТ. З одного боку, це полегшує викладання української мови як іноземної, з іншого, навпаки, – ускладнює, оскільки досить складно одночасно поєднувати традиційні та інноваційні прийоми навчання. Тільки професіоналізм викладача допомагає правильно підбирати цікавий матеріал.

Створення штучних мовних ситуацій, заміна реалій під час виконання творчих або пошукових завдань, показ візуального ряду сприяють кращому запам'ятовуванню вивчених лексем. Принцип візуалізації навчальних об'єктів сконцентровує увагу іноземних студентів протягом усього заняття. Вони уважно слідкують за слайдами, осмислюючи значення кожного слова.

Динаміка розвитку ІКТ дивовижна. У наш час існує безліч способів зворотного зв'язку, хоча ще зовсім недавно про таку можливість комунікації не можна було й мріяти. Створення умов комунікації є складним завданням для викладача особливо із застосуванням ІКТ. Сприйняття інформації через малюнок відбувається в кілька разів швидше, ніж звичайним способом.

Наприклад, якщо змоделювати мовну ситуацію на прийомі в лікаря або в реєстратурі, то для виконання такого завдання не обов'язково йти до лікарні. Для цього достатньо лише одного малюнку із зображенням лікаря й пацієнта, щоб розіграти діалог між ними.

Діалог «У лікаря».

Лікар: Доброго ранку! Що Вас турбує?

Пацієнт: Доброго ранку! Мене турбує головний біль, слабкість, біль у ділянці серця.

Лікар: Як довго Ви перебуваєте в такому стані?

Пацієнт: Уже 3 дні. Спочатку думав, що біль мине, але, на жаль, стало тільки гірше.

Лікар: Які ліки Ви приймали?

Пацієнт: Я випив «Цитрамон-Дарниця» від головного болю та «Корвалол» від болю в серці.

Лікар: У Вашому стані цього недостатньо та, як Ви знаєте, самолікування ніколи до добра не приводило. Тому зараз ідіть зробіть кардіограму й рентген серця, а потім зі знімком прийдете знову до мене. Після того, як я подивлюся результати рентгену, скажу, як далі Вам лікуватися.

Пацієнт: Дякую, лікарю. До побачення!

Лікар: До побачення!

«Навчальна гра – засіб оптимізації навчального процесу в цілому та інтелектуальної активності студентів зокрема. Ефективність формування, розвитку і вдосконалення комунікативно-мовленнєвих умінь підвищується за умови систематичного використання навчальних ігор в рамках традиційного навчання, спрямованості їх змісту на вирішення навчальних завдань, готовності викладача до проведення гри і студентів до участі в ній» [1, с. 83].

Досить цікавим навчальним ігровим завданням є гра під назвою «Намалюй і розкажи». За правилами цієї гри іноземний студент малює частину тіла людини й називає її. Зображення людини можуть малювати декілька студентів або один. Головне, щоб після виконання цього завдання вся група знала назви частин тіла людини. Потім викладач пропонує намалювати пару до цього малюнка, тобто хлопця або дівчину.

Візуалізація допомагає краще засвоювати навчальний матеріал, оскільки під час малювання студент бачить і має можливість одночасно промовляти те, що він намалював. Особливо це доречно, коли справа стосується граматики, адже інколи складно навчити іноземного громадянина одразу лексики та граматики. Однак за допомогою унаочнення реалій це виходить набагато легше. Наприклад, під час вивчення однини та множини, *рук – рки, ног – нги, плець – пльці, щок – щки, ко – ці, плеч – плчі* тощо. Під час виконання вправи повинен бути мовний коментар від викладача, оскільки в однині та множині в деяких словах наголос і написання відрізняються.

Протягом заняття студенти-іноземці не тільки знайомляться з лексикою, пов'язаною з частинами тіла людини, а й із одягом, оскільки наступним завданням буде пропонуватися намалювати одяг для хлопчика та дівчинки й назвати його українською мовою.

Принцип візуалізації об'єктів має супроводжуватися майже на кожному занятті, оскільки це позитивно впливає на засвоєння та повторення навчального матеріалу. Зокрема, показ мультфільмів або фільмів українською мовою формує всі мовні компетентності студентів-іноземців.

Мультимедійні презентації особливо в гумористичному вигляді яскраво показують реальні комунікативні ситуації. Наприклад, вивчаючи тему «Органи людини», можна запропонувати подивитися іноземним студентам мультфільм, у якому людина перебуває в різних життєвих ситуаціях, і як її органи при цьому реагують: на іспиті, коли серце калатається від хвилювань, або коли студент знаходиться на останній парі та відчуває, що вже зголоднів, або в лікарні, коли головний біль дає про себе знати тощо.

Технологічність відкриває додаткові можливості для вивчення іноземних мов. Зараз будь-яку комунікативну поведінку можна трансформувати на заміну найнезвичніших ролей, коли в лікарні студенти можуть бути лікарями, пацієнтами тощо. У підсумку можна студентам запропонувати скласти розповідь-враження від створеної комунікативної ситуації.

Досить складне завданням для викладача – навчити іноземців розмовляти українською мовою на початковому етапі її вивчення. Адже саме розповідь є показом того, що в них починають правильно формуватися вміння та навички говоріння. Пропонуємо приклад створення розповіді іноземного студента про себе. Для цього викладач спочатку ставить запитання у вигляді інтерв'ю, а потім студент відповідає і зі своїх відповідей складає власну розповідь.

1. Як Вас звати?

Мене звати Фатіх.

2. Скільки Вам років?

Мені 18 років.

3. Звідки Ви приїхали?

Я приїхав із Туреччини.

4. Де Ви зараз живете?

Зараз я живу в місті Суми.

5. Яку мову Ви вивчаєте?

Я вивчаю українську мову.

6. У якому університеті та на якому факультеті Ви навчаєтесь?

Я навчаюся в Сумському національному аграрному університеті на підготовчому факультеті.

7. Яка у Вас є родина?

У мене є велика родина.

8. Скільки у Вас братів і сестер?

У мене 3 брати й 5 сестер.

9. Де вони навчаються?

Вони навчаються у школі та університеті.

10. Ким і де працюють Ваші батьки?

Мій тато працює лікарем у лікарні, а мама не працює. Вона домогосподарка.

11. Що Вам подобається робити?

Мені подобається читати книги та співати пісні.

12. Про що Ви зараз мрієте?

Я зараз мрію навчитися швидко говорити українською мовою.

13. Ким Ви плануєте стати після закінчення університету?

Я планую стати інженером після закінчення університету.

14. Де б Ви хотіли працювати в майбутньому?

Я хотів би працювати в майбутньому в Туреччині.

Мене звали Фатіх. Мені 18 років. Я приїхав із Туреччини. Зараз я живу в місті Суми. Я вивчаю українську мову. Я навчаюся в Сумському національному аграрному університеті на підготовчому факультеті. У мене є велика родина. У мене 3 брати і 5 сестер. Вони навчаються у школі та університеті. Мій тато працює лікарем у лікарні, а мама не працює. Вона домогосподарка. Мені подобається читати книги та співати пісні. Я зараз мрію навчитися швидко говорити українською мовою. Я планую стати інженером після закінчення університету. Я хотів би працювати в майбутньому в Туреччині.

Роздатковий матеріал на заняттях також відіграє важливу роль у вивченні української мови як іноземної. Залучення візуального ряду у вигляді малюнків одягу, фруктів та овочів тощо створює атмосферу спілкування, оскільки, переглядаючи картинки, іноземці називають лексеми й обмінюються своїми традиціями та культурами. Зокрема, іноземні студенти дізнаються, що манго в Україні не вирощують, хоча в їхніх країнах його експортують дуже багато.

Усі ігри мають будуватися від простого до складного. Пропонуємо розглянути різноманітні ігри з використанням ІКТ.

1. Гра називається «Поєднати слова». За правилами ігрового завдання, праворуч розташовані 10 слів, а ліворуч в іншому стовпчику знаходяться малюнки. Студент повинен обрати слово з потрібним малюнком. Йому потрібно правильно вибрати курсором слова українською й англійською мовами, щоб правильно виконати це завдання. Якщо студент неправильно виконав завдання, то потрібно, щоб він повторив спробу ще раз, але при цьому вказати, як він упорався із завданням: погано, задовільно, добре, дуже добре, чудово, бездоганно. Зелене світло – це правильна відповідь, червоне – неправильна.

2. Наступна гра під назвою «Згадай». Спочатку студент бачить 5 нових слів із перекладом українською, але через 20 секунд залишається тільки один стовпчик з англійським перекладом, і студент сам повинен згадати та вписати в правий стовпчик переклад українською мовою. Тобто студент повторює це завдання й, отже, запам'ятовує нову лексику. Кожен 5 нових слів змінюються, і студент змушений їх запам'ятати так, як вони періодично повторюються в 5 нових.

3. Приклад наступної гри. Студент бачить два розділи: «Верхня частина тіла» й «Нижня частина тіла». У студента у 2-х стовпчиках неправильно розташовуються слова, тобто лексика подана з помилками. Студент повинен сам правильно перемістити слова, щоб у стовпчиках правильно були розташовані лексеми.

4. На екрані потрібно відтворити правильний вигляд вивчених слів, наприклад, *урчка – ручка, пір-дучник – підручник* тощо. До речі, таку навчально-тренувальну гру не завжди підтримують методисти, тому що більшість із них вважає недоречним показ неправильних форм слів іноземним студентам.

5. Ігрова вправа під назвою «Вставити пропущені букви р чи л». Наприклад, *вик...адач, сест...а, под...уга, к...ючиця, їда...ья* тощо.

6. У наступному ігровому завданні пропонується з наведеного набору літер утворити і надрукувати лексеми, що вивчалися на уроці: *и, п, с, а, н – спина; т, в, і, ж, у – живіт; я, о, с, в, о, л, с – волосся; ч, о, л, б, ч, я, и – обличчя; і, б, р, і, д, д, я, д, п, о – підборіддя; и, я, ш – шия* тощо.

7. У цьому завданні потрібно поставити замість крапок пропущені слова, наприклад, *моя мама ... радіо; я ... книгу; ти завжди ... телевізор; наші студенти ... українською мовою* тощо.

8. Гра «Хто більше» проводиться в групі, де кожен студент по черзі називає лексеми з обраної викладачем теми, виграє той, хто найбільше зможе підібрати слів.

Тести є також невід'ємним атрибутом у викладанні української мови як іноземної. Продемонструємо приклади з теми медичної лексики:

1. Система, яка об'єднує серце й судини, по яких циркулює кров: а) лімфатична; б) кровоносна; в) нервова.

Який із органів потребує кисню більше, ніж інші органи: а) нирки; б) серце; в) мозок.

Скелет людини нараховує кісток: а) більше ніж 100; б) більше ніж 200; в) більше ніж 300; г) більше ніж 400.

У живій кістці людини міститься води: а) 10%; б) 50%; в) 80%; г) 70%.

Яка кількість ребер є в тілі людини?: а) 12; б) 15; в) 24; г) 10.

Найдовша й наймасивніша кістка скелету людини: а) стегнова; б) плечова; в) тазова; г) лопатка.
 Які відростки відходять від тіла нервової клітини? а) аксон; б) дендрит; в) нейробласт; г) рецептор.
 Кінчик язика найчутливіший до: а) солодкого; б) кислого; в) солоного; г) гіркого.
 Середній шар серця – це: а) міокард; б) ендокард; в) епікард; г) перикард.
 До верхніх дихальних шляхів зараховують: а) носову порожнину; б) бронхи; в) глотку; г) трахею.
 У якому відділі дихальної системи утворюється звук?: а) глотка; б) бронхи; в) трахея; г) гортань.
 Структурно-функціональною одиницею легені є: а) ацинус; б) альвеола; в) бронхіола; г) артеріола.
 До жіночих статевих гормонів належать: а) естрогени; б) андрогени; в) прогестини.
 До чоловічих статевих гормонів належать: а) естрогени; б) андрогени; в) прогестини.
 До органів, що виводять сечу, належать: а) сечоводи; б) нирки; в) сечівник; г) сечовий міхур.
 Який із органів потребує кисню більше, ніж інші органи: а) нирки; б) серце; в) головний мозок.
 Основою будови всіх еукаріотичних організмів є: а) тканина; б) клітина; в) орган.
 Наука, що вивчає будову та функції клітин, називається: а) гістологією; б) ембріологією; в) цитологією.
 Частина тіла, яка має певну форму, будову й виконує певну функцію називається: а) тканина; б) орган; в) судина.
 Ріст кісток у процесі індивідуального розвитку припиняється до: а) 12 років; б) 16 років; в) 18 років; г) 24 років.
 Отже, у наш час спостерігається динамічний процес ІКТ. Використання гри як навчального прийому передбачає введення мовного матеріалу (фонетики, лексики, граматики), його закріплення й активізацію в усному (монологічному, діалогічному) та писемному мовленні, а також контроль його засвоєння іноземними студентами.

ЛІТЕРАТУРА

1. Мова, історія, культура у лінгвокомунікативному просторі : збірник наукових праць / уряд. Л.В. Біденко. – Суми : Сумський державний університет, 2016. – Вип. 3. – 252 с.

Ю.Г. Косенко. Игровые упражнения как учебный прием. – Статья.

Аннотация. В статье раскрываются и анализируются основные аспекты использования информационно-коммуникативных технологий при изучении украинского языка как иностранного на примере учебных игр.

Ключевые слова: визуализация, инновационные приемы обучения, мультимедийная презентация, обучающая игра, технологичность.

Yu. Kosenko. Playing exercises as a training reception. – Article.

Summary. The article reveals and analyzes the main aspects of the use of information and communication technologies in the study of the Ukrainian language as a foreign language in the example of educational games.

Key words: visualization, innovative methods of teaching, multimedia presentation, teaching game, manufacturability.