

## ДИДАКТИЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ІНТЕРАКТИВНИХ ОНЛАЙНОВИХ ІГОР НА ЗАНЯТТЯХ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

### THE DIDACTIC POTENTIAL OF INTERACTIVE ONLINE GAMES IN TEACHING UKRAINIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

У статті з'ясовано, що для навчання української мови як іноземної важливим є пошук методів організації навчальної діяльності, суголосних сучасним освітнім реаліям, а також теоретичне обґрунтування, методичне забезпечення та практичне втілення нових форм і технологій навчання. Стаття присвячена розкриттю особливостей застосування інтерактивних онлайн-ігор у навчанні української мови як іноземної. Дослідження спрямоване на покращення методів викладання української мови як іноземної та впровадження нових підходів для збагачення навчального процесу.

Аналіз вітчизняних та іноземних наукових публікацій за тематикою дослідження виявив посилені інтерес сучасних дослідників до проблеми використання дидактичних ігор у навчанні, її онлайн-ігор зокрема, які дають змогу створити альтернативний навчальний простір з потенціалом мовного, мовленнєвого та комунікативного розвитку.

Проаналізовано дидактичний потенціал інтерактивних онлайн-ігор, розглянуто їх вплив на розвиток мовних знань, лексичного запасу та комунікативних вмінь та навичок студентів. Стаття висвітлює конкретні інструменти для створення інтерактивної візуалізації (Thinglink, MindMeister) та інтерактивних ігрових завдань (Learning Apps, Wordwall, Genially тощо), які можуть бути використані в процесі навчання, а також рекомендації щодо їх ефективного впровадження у навчальний процес.

Розкрито актуальність використання інтерактивних онлайн-ігор в освітній діяльності студентів-іноземців, проаналізовано основні переваги та ризики, які можуть виникнути у процесі впровадження пропонуваного методу.

Підкреслено, що використання елементів інтерактивних онлайн-ігор у процесі навчання української мови як іноземної уможливило проведення занять відповідно до найсучасніших загальнопедагогічних, психологічних і дидактичних вимог, оскільки такі заняття спрямовують діяльність іноземних студентів на збагачення мовлення, підвищують активність, динамічність, емоційність навчальної діяльності, сприяють формуванню мовної компетентності через можливість створення ігор відповідно до навчальних потреб, інтересів та рівня знань студентів.

**Ключові слова:** дидактична гра, інтерактивна онлайн-гра, навчання української мови як іноземної.

The article found out that it is important to find methods of organizing educational activities that are consistent with modern educational realities, as well as theoretical justification, methodological support and practical implementation of new forms and technologies of learning Ukrainian as a foreign language. The article is devoted to revealing the features of using interactive online games in teaching Ukrainian as a foreign language. The research is aimed at improving the methods of teaching Ukrainian as a foreign language and introducing new approaches to enrich the educational process.

The analysis of scientific publications on the topic of the study revealed the increased interest of modern researchers in the problem of using didactic games in education, and online games in particular, which make it possible to create an alternative educational space with the potential of language, speech and communicative development.

The didactic potential of interactive online games was analyzed, and their impact on the development of language knowledge, vocabulary, and communication skills was considered. The article highlights specific tools for creating interactive visualization (Thinglink, MindMeister) and interactive game tasks (Learning Apps, Wordwall, Genially, etc.) that can be used in the learning process, as well as recommendations for their effective implementation in the learning process.

The relevance of using interactive online games in foreign students' educational activities is revealed, the main advantages and risks that may arise in the process of implementing the proposed method are analyzed.

It is emphasized that the use of elements of interactive online games in the process of learning Ukrainian as a foreign language makes it possible to conduct lessons in accordance with the modern general pedagogical, psychological and didactic requirements, since such classes direct the activities of foreign students to enrich their speaking skills, increase the activity, dynamism, emotionality of educational activities, contribute to the formation language competence through the possibility of creating games in accordance with the educational needs, interests and of students' language level.

**Key words:** didactic game, interactive online game, learning Ukrainian as a foreign language.

УДК 37.016:811.161.2'243]:794  
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/66.54>

**Горохова Т.О.,**  
канд. пед. наук,  
доцент кафедри української мови  
Київського університету імені Бориса  
Грінченка

#### Постановка проблеми у загальному вигляді.

Нині спостерігаємо посилений інтерес іноземців до опанування української мови, тому методика викладання української мови як іноземної є одним із пріоритетних напрямів української лінгводидактики. Водночас, через сучасні події в Україні й світі зростає актуальність онлайн-навчання, а відтак і пошук ефективних для дистанційного формату

освіти методів, прийомів і технологій навчання української мови як іноземної. У сучасному освітньому середовищі важливу роль відведено інтерактивним онлайн-технологіям, з-поміж яких можна виокремити ігрові методи і технології навчання, а також елементи гейміфікації.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.**  
Питання викладання української мови як іноземної

висвітлено в працях таких вчених, як Т. Вінтонів, Т. Колодько, Т. Касьяненко, Т. Лещенко, В. Овдіюк, О. Тростинська, В. Федчик, М. Шведова, Г. Швець та інші.

Г. Швець стверджує, що важливим для навчання української мови як іноземної є пошук методів організації навчальної діяльності, суголосних сучасним освітнім реаліям, а також теоретичне обґрунтування, методичне забезпечення та практичне втілення нових форм і технологій навчання [6].

Для того, щоб іноземні студенти навчитися розуміти українську мову та вміли вести діалог нею, на думку Л. Овсієнко, варто застосовувати саме практико орієнтовані методи, з-поміж яких виокремлюємо метод дидактичної гри, що є емоційно-мотиваційним засобом навчання, активно допомагає подолати мовний бар'єр і формує іншомовну комунікативну компетентність студента [5, с. 111].

Нині спостерігаємо дослідницький інтерес українських лінгводидактів (О. Горошкіна, О. Караман, С. Караман, О. Кучерук, Л. Мелешко, І. Мельникова, О. Остапченко, О. Садовець, О. Шевченко та інші) до окремих аспектів організації ігрової діяльності в навчанні мови, оскільки гра дає змогу створити розвивальне навчальне середовище, підвищити мотивацію до навчання мови та поліпшити якісні показники освітніх досягнень.

Окремі дослідження в сучасній лінгводидактиці присвячено дидактичним аспектам упровадження ігрових технологій із використанням цифрових інструментів, що доцільні для реалізації в онлайн-освітньому процесі. Дослідники Д. Дочинець, Л. Гайдук, О. Черновол розглядають теоретико-практичні аспекти гейміфікації в контексті викладання української мови як іноземної й стверджують, що використання ігрових методів сприяє закріпленню мовних явищ у пам'яті, збільшує інтерес та активність здобувачів освіти, підвищує мотивацію навчальної діяльності [3, с. 44]. О. Садовець, О. Мартинюк, О. Орловська та інші науковці стверджують, що використання ігрових методів полегшує досягнення освітніх цілей: робить вивчення української мови як іноземної цікавішим; провокує здобувачів освіти до активних дій; дає їм змогу закріплювати практичні навички в процесі вивчення української мови як іноземної [8].

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Попри широке представлення різних аспектів упровадження ігрових технологій і методів, питання використання інтерактивних онлайн-ігор у процесі навчання української мови як іноземної не має достатнього висвітлення в науковій та методичній літературі.

**Мета статті** полягає у висвітленні лінгводидактичних аспектів використання інтерактивних

онлайн-ігор у навчанні української мови як іноземної. Мета передбачає розв'язання низки завдань:

- охарактеризувати інструменти для створення інтерактивних онлайн-ігор;
- описати лінгводидактичний потенціал інтерактивних онлайн-ігор у навчанні української мови як іноземної;
- визначити переваги і недоліки використання онлайн-ігор як дидактичного методу.

**Виклад основного матеріалу.** В умовах популярності онлайн-формату навчання, зокрема, з-поміж іноземних громадян, важливості набуває переосмислення й удосконалення методів, прийомів, технологій навчання української мови як іноземної, а також вибір оптимальних засобів для підвищення мотивації студентів, інтенсифікації навчального процесу та впливу на емоційну сферу здобувачів освіти. Одним із оптимальних методів формування іншомовної компетентності на заняттях з української мови як іноземної є **навчальна (дидактична) гра** – різновид гри з правилами, що спеціально створені для формування мовних і мовленнєвих умінь та навичок, спрямовані на розв'язання конкретних комунікативних завдань, та водночас мають розвивальний вплив ігрової діяльності. У сучасних умовах поширення дистанційної освіти актуальності набули інтерактивні онлайн-дидактичні ігри, які можна реалізувати на різних платформах.

Наявні нині ресурси для використання, організації та створення інтерактивних онлайн-ігор можна класифікувати на основні дві групи:

1. Засоби інтерактивної візуалізації: Genially, Thinglink, MindMeister тощо.
2. Платформи для створення інтерактивних завдань: Learning Apps, Kahoot, Wordwall, Quizlet, Interacty, JeopardyGames тощо.

Розглянемо поетапно дидактичний інструментарій кожної із груп інтерактивних онлайн-ігор.

У процесі навчання української мови як іноземної важливе місце відводимо засобам візуалізації, що допомагає краще сприймати й передавати інформацію. Інтерактивні зображення можна створювати самостійно або обирати готові у таких ресурсах, як Thinglink, Genially або інших подібних. З допомогою таких зображень можна організувати гру «Назви всі предмети на малюнку», у якій перемагає той, хто назве найбільшу їх кількість. А інтерактивне зображення допоможе перевірити відповіді, прослухати правильну вимову слова, що сприятиме запам'ятовуванню лексики. Наприклад, студентам пропонували такі інтерактивні зображення до тем:

– «Спальня кімната»: <https://www.thinglink.com/scene/1378433517985202177>

– «Кухня»: <https://www.thinglink.com/scene/1430270021841453058>

Пізніше студенти отримали завдання створити подібне зображення відповідно до своїх уподобань і попрацювати в парах: назвати слова предметів, явищ чи осіб на створених малюнках, дібрати до них прикметники та дієслова. Така діяльність інтенсифікує процес запам'ятовування лексики, посилює мотиваційний складник заняття, налагоджує процес комунікації між учасниками освітнього процесу.

Окрему увагу варто звернути на інструменти створення інтелектуальних карт, як-от MindMeister, BubbleUs або інші. Інтелектуальні карти можуть бути корисними для узагальнення, візуалізації, структурування та класифікації певних поглядів, ідей або фактів [7]. Вони можуть бути використані для організації різних процесів, зокрема й для дидактичних ігор. Наприклад, студентам-іноземцям можна запропонувати гру «Доповни карту» (рис. 1), де учасники по черзі мають доповнити інтерактивну карту певної тематичної групи. До лексичної теми «Зима» подаємо такі рубрики для наповнення: «Зимові місяці», «Зимові свята», «Зимові розваги», «Зимовий одяг», «Зимова погода», «Яка зима? (прикметники)» тощо. Кожен студент або група студентів отримує 1 бал за доповнення карти, перемагає той, хто набрав найбільшу кількість балів. Така дидактична гра допомагає узагальнити й повторити лексичний мінімум певної тематики, розширити й закріпити словниковий запас, налагодити взаємодію й мотивувати студентів до навчальної діяльності.

У такий творчий спосіб студенти генерують, класифікують, упорядковують, асоціюють і синтезують навчальну інформацію, щоб сформувати свої знання, швидко й ефективно запам'ятовувати

терміни, слова та активні тематичні фрази. Окрім того, створення інтелектуальних карт та інтерактивних зображень може сприяти глибшому розумінню змісту, слів, термінів тощо [7].

Вагоме місце з-поміж інструментів організації онлайн-ігор відводимо платформам для створення інтерактивних завдань (Learning Apps, Kahoot, Wordwall, Quizlet, Interacty, Genially та інших). Такі ресурси дають змогу викладачеві створювати інтерактивні завдання для перевірки знань з лексики і граматики та відпрацювання мовленнєвих навичок. Зокрема на платформі Learning Apps (<https://learningapps.org>) представлені форми для створення різних вправ на класифікацію, об'єднання в пари, тести у форматі вікторини, складання слів із літер, додавання слів до тексту, кросворди, лінгвістичні пазли, ігри. На зазначеній платформі методично доцільно, на нашу думку, створювати такі завдання:

– **Вивчення лексики:** знайти слова певної тематики (формат «Знайти слова»); знайти відповідне зображення до слова (формат «Знайти пару», гра «Парочки»); записати слово до зображення (формат «Вгадай слово») та інші.

– **Вивчення граматики:** обрати приклади слів до визначеної граматичної форми (формат «Пазл», «Класифікація», «Вікторина»); записати слова у правильній граматичній формі (формат «Заповнити пропуски») тощо.

– **Формування навичок аудіювання:** прослухати пісню й записати пропущені слова (формат «Заповнити пропуски»), прослухати слово й записати його правильно (формат «Вгадай слово») тощо.

Подібний інструментарій має й платформа WordWall (<https://wordwall.net>), однак варто

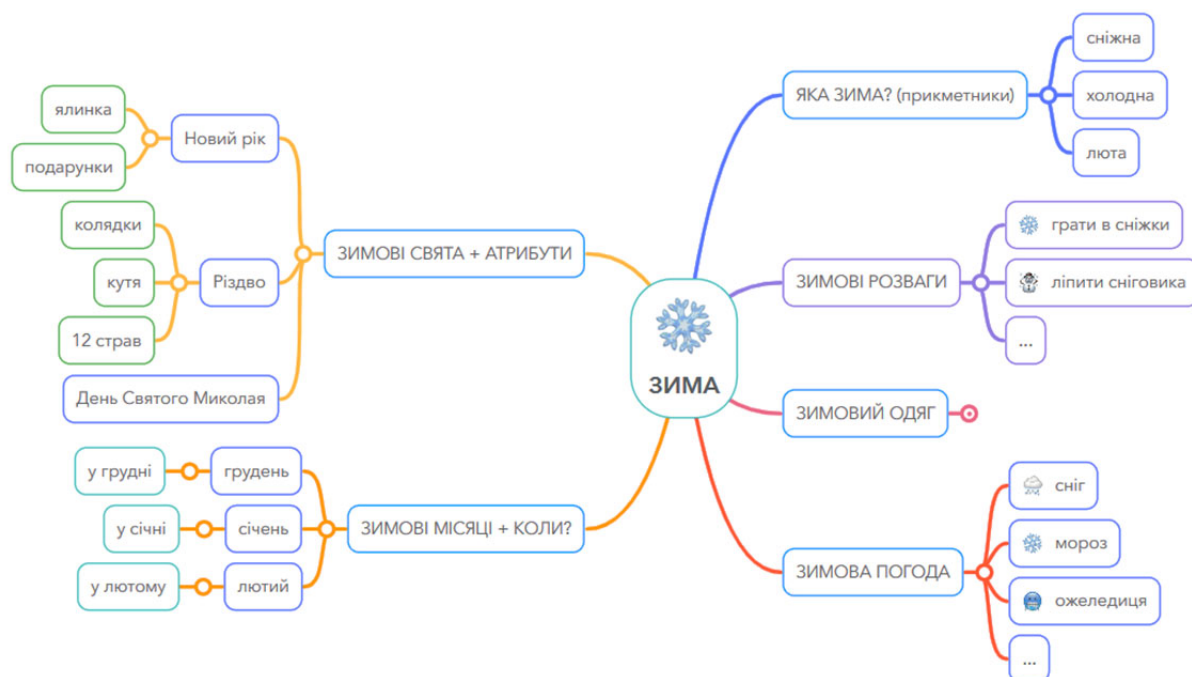


Рис. 1. Інтерактивна карта тематичної лексики «Зима»

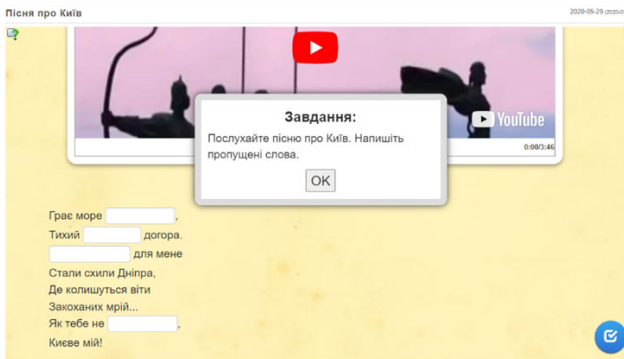
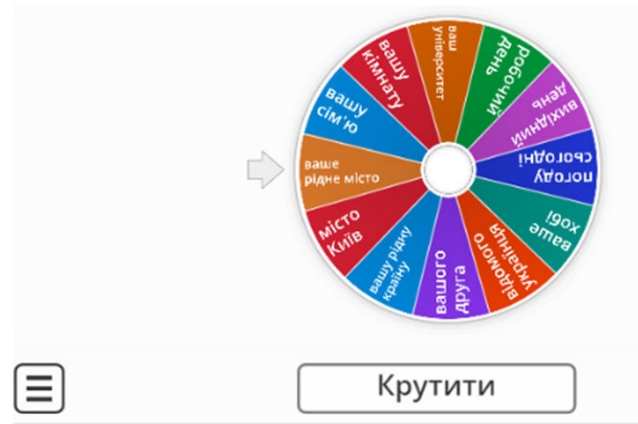


Рис. 2. Інтерактивне завдання на платформі LearningApps

звернути увагу на формат інтерактивної гри «Випадкове колесо», з використанням якої можна організувати вдосконалення навичок говоріння й повторення розмовних тем («Моя сім'я», «Кімната», «Рідна країна», «Мій друг», «Хобі», «Погода» та інші).

Особливу увагу варто звернути на можливості платформи Genially (<https://app.genial.ly>), оскільки вона містить розширений інструментарій для створення інтерактивних зображень, квестів, ігор, вікторин Jeopardy, настільних ігор, коміксів тощо, які є цікавими й актуальними для вивчення української мови як іноземної.

Такі завдання допомагають студентам-іноземцям узагальнювати набуті знання з української мови та культури, відпрацьовувати навички правильного і доцільного вживання мовних одиниць, а також мотивують та урізноманітнюють їхню освітню діяльність [2].



## Розкажіть про...

Рис. 3. Інтерактивне завдання «Випадкове колесо» на платформі WordWall

Проаналізувавши можливості різних електронних ресурсів, а також власний емпіричний досвід, вбачаємо такі переваги використання інтерактивних онлайн-ігор у процесі навчання української мови як іноземної:

- широкий вибір інструментів для створення онлайн-ігор різноманітних форматів дає змогу урізноманітнювати навчальну діяльність;
- можливості різноаспектного використання, зокрема для збагачення словникового запасу студентів, закріплення граматичних умінь, формування навичок аудіювання тощо;
- індивідуалізація освітнього процесу через можливість вибору оптимальної для сприймання студентів форми подання інформації (текстової,



HANGMAN GAME



JEOPARDY GAME



OLYMPICS BOARD GAME



ANIME COMIC

Рис. 4. Різновиди інтерактивних ігор на платформі Genially



аудіальної, візуальної тощо), а також необхідного рівня складності;

– реалізація авторського підходу викладача до створення онлайн-ігор через вибір ілюстративного матеріалу, аудіо чи відеосупроводу, тематичне спрямування;

– наявність доступу до банку вже створених інтерактивних завдань іншими користувачами за визначеною тематикою;

– можливість виконання завдань у будь-який час та в будь-якому місці, як в умовах онлайн-навчання, так і в аудиторії, а також необмежений доступ студентів до пропонованих ресурсів.

– інтерактивні ігри стимулюють пізнавальну діяльність студентів, викликають позитивні емоції у процесі навчання.

Попри значний лінгводидактичний потенціал інтерактивних онлайн-ігор, можливі і певні ризики у процесі їх використання у навчанні української мови як іноземної, як-от технічні обмеження через відсутність необхідного обладнання чи стабільного інтернет-зв'язку, психологічна або ж цифрова неготовність викладача або студентів до використання таких методів тощо. А також зауважимо, що не всі інтерактивні онлайн-ігри спонукають студентів до творчої комунікативної діяльності.

**Висновки.** Важливим для навчання української мови як іноземної є пошук ефективних методів навчання, які б сприяли стійкому засвоєнню нових знань та вмінь вільно оперувати мовним матеріалом. Інтерактивні онлайн-ігри мають значний дидактичний потенціал, який виявляється в урізноманітненні навчальної діяльності через різні інструменти і формати ігор для збагачення словникового запасу студентів, закріплення граматичних умінь, формування навичок аудіювання тощо; індивідуалізації й оптимізації навчання через вибір форм і засобів подання інформації; реалізації авторського підходу викладача до створення онлайн-ігор; зручності виконання ігрових завдань як в умовах онлайн-навчання, так і в аудиторії; можливості неодноразового повторення діяльності для відпрацювання навичок; стимулюванні пізнавальної діяльності й посилення мотивації студентів.

Отже, використання елементів інтерактивних онлайн-ігор у процесі навчання української мови як іноземної уможливує проведення занять

відповідно до найсучасніших загальнопедагогічних, психологічних і дидактичних вимог, оскільки такі заняття спрямовують діяльність іноземних студентів на збагачення мовлення, підвищують активність, динамічність, емоційність навчальної діяльності, сприяють формуванню мовної компетентності через можливість створення ігор відповідно до навчальних потреб, інтересів та рівня знань студентів. Перспективи подальших досліджень вбачаємо в розробленні і методичному обґрунтуванні практичних аспектів використання цифрових технологій для навчання української мови як іноземної.

#### БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Вдовіна О.О. Аналіз інтернет-ресурсів для вивчення української мови як іноземної. «Молодий вчений», 2020, № 7.1 (83.1), С. 28–31. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-83.1-8>.
2. Горохова Т. О., Зарудня О. М. Використання е-ресурсів як дієвого засобу організації навчального квесту в закладі вищої освіти. Освітологічний дискурс, №3 (42), 2023, с. 68–82.
3. Дочинець Д., Гайдук Л., Черновол О. Гейміфікація освітнього простору в контексті викладання української мови як іноземної. Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень. Том 2. 2022. С. 43–46.
4. Лещенко Т. О., Шевченко О.М. Інноваційні підходи у викладанні української мови як іноземної. Мова. Свідомість. Концепт. Мелітополь: МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2016. С. 250–253.
5. Овсієнко Л. Технологія навчання української мови як іноземної в закладах вищої освіти України Вісник Національного авіаційного університету. Серія Педагогіка. Психологія (1(16)). 2020. С. 109–116.
6. Швець Г. Теорія і практика навчання української мови іноземних студентів гуманітарних спеціальностей: монографія. Київ: Фенікс, 2019. 529 с.
7. Leshchenko T., Zhovnir M., Grinko N. Teaching Ukrainian as a foreign language by using mind mapping technique. *Educological discourse*, 2021, No 2 (33). P. 105–118.
8. Sadovets O., Martynyuk O., Orlovska O., Lysak H., Korol S., Zembytska M. Gamification in the Informal Learning Space of Higher Education (in the Context of the Digital Transformation of Education). *Postmodern Openings*, 2022, 13(1), P. 330–350. URL: <https://doi.org/10.18662/po/13.1/399> (дата звернення: 20.09.2023).
9. Wonica P. Learning to evaluate analog games for education. *In Analog game studies*. 2017. Vol. 2. P. 61–67.