

6. Orlova, I. (2022). Building the educational system of higher educational institution in the digital educational environment. *Revista on line de Política e Gestão Educacional, Araraquara*. V. 26. N. esp.2. P. e022061, 2022. DOI: 10.22633/rpge.v26iesp.2.16559. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/16559>. [in English]

7. Ovcharuk, O., Ivaniuk, I., Soroko, N., Gritsenchuk, O., & Kravchyna, O. (2020). The use of digital learning tools in the teachers' professional activities to ensure sustainable development and democratization of education in European countries. *E3S Web of Conferences*, 166. URL: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202016610019>. [in English]

8. Poplavskiy, M.; Rybinska, Y.; Kholmakova, Y.; Amirkhanova, M.; Kuznietsova, A.; Stebaieva, O. (2022). Information society: Psychological approach o social networking sites (an educational study). *Revista on line de Política e Gestão Educacional, Araraquara*. V. 26. N. esp.1. P. e022035. DOI: 10.22633/rpge.v26iesp.1.16511. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/16511>. [in English]

9. Skril, I.; Vasylyshyna, N.; Skyrda, T.; Moroz, O.; Voropayeva, T. O (2021). Papel da informatização da educação na melhoria da eficiência do processo educativo. *Revista on line de Política e Gestão Educacional, Araraquara*. V. 25. N. 3. P. 2506–2518. DOI: 10.22633/rpge.v25i3.15886. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/15886> [in English].

10. Task-Based Learning Activities for Teaching Business English. URL: <https://ontesol.com/blog/how-to-teach-english/business-english/task-based-learning-activities-teaching-business-english/>. [in English]

11. Vasylyshyna, N. (2014). *English in Context*. K.: Print Line. 196 p. [in English]

12. The Bologna Process 2020 – The European Higher Education Area in the new decade. Communiqué of the Conference of European Ministers Responsible for Higher Education, Leuven and Louvain-la-Neuve, 28-29 April 2009. URL: http://ehea.info/media.ehea.info/file/20090223-Ostend/54/2/BFUG_Board_CZ_19_4_draft_communique_200209_594542.pdf.

13. The Copenhagen Declaration of European Ministers of Vocational Education and Training and European Commission. URL: http://ec.europa.eu/educatio/pdf/doc125_en.pdf.

14. The European Higher Education Area (EHEA) in a Global Context: Report on overall developments at the European, national and institutional levels. Approved by BFUG at its meeting in Prague, 12-13 February 2009. P. 13. URL: http://eurosvita.osp-ua.info/userfiles/file/2012/3%20-202009_EHEA_in_global_context.pdf.

Галаєвська Л. В.

*Інститут педагогіки НАПН України
(Київ, Україна)*

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ МОВНОЇ ГРИ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

На шляху формування нового образу рідномовної освіти актуалізується питання ефективних способів навчання, невід'ємне від збагачення її змісту.

У ключі сучасного розвитку української рідномовної освіти особливу увагу привертають методи, які забезпечують не лише системно-структурний підхід до мови, а й посилюють комунікативний, когнітивно-аксіологічний аспекти формування україномовної особистості.

Однією з важливих умов формування мовленнєвої компетентності учнів на всіх етапах освіти є навчально-ігрова діяльність, яка передбачає використання мовної гри, логічних та рольових ігор, ігрових вправ, квестів тощо. Дидактична цінність гри як способу навчання полягає в тому, що вона виконує кілька важливих функцій: множинної мотивації, міжособистісної комунікації, розвитку мислення, формування й контролю навчальних досягнень учнів.

Г.-Г. Гадамер стверджує, що гра – це елементарна функція людського життя, отожд людська культура без елементу гри взагалі немислима. Філософ серед визначальних ознак гри наводить такі: 1) ритмічний рух, який незмінно повторюється й не пов'язаний з певною метою; 2) гра як саморух, який не має осмисленої мети; 3) гра – дія без мети, дія як така; 4) особливість людської гри полягає в тому, що гра спроможна залучати в себе розум, цю здатність людини ставити перед собою мету й свідомо прагнути до неї та водночас спроможна й приборкати це прагнення ставити перед собою мету; власне людяністю людської гри є те, що в ній ігрові рухи, так би мовити, самі себе дисциплінують і впорядковують, неначе в цьому справді мета; 5) гра завжди вимагає співучасті в ній; 6) гра є комунікативною дією, вона не знає дистанції між тим, хто грає, і тим, хто спостерігає за грою, у грі кожен завжди співучасник (це справедливо й для мистецької гри); 7) у грі проступає щось на кшталт герменевтичної ідентичності – розуміючи, ми ідентифікуємо щось із тим, що було чи є (Гадамер, 2001, 228).

В "Енциклопедії освіти" (за редакцією В. Кременя) Н. Кудикіна зазначає, що гра – це вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства. Ігрова діяльність є складним системним утворенням, структура якого охоплює мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольний та результативний компоненти (Кудикіна, 2008, 143). Тлумачення поняття "навчально-ігрова діяльність" потребує деякого уточнення. Навчально-ігрову діяльність пояснюємо як ігрову діяльність, спрямовану на досягнення навчальних цілей, її результат характеризується особистісними змінами й навчальними досягненнями, оскільки вона пов'язана із засвоєнням знань, моделей комунікативної поведінки й виконанням різних навчально-предметних завдань.

Характерною ознакою навчально-ігрової діяльності в шкільному курсі української мови є мовна гра. Відповідно теоретичними засадами навчально-ігрової діяльності є лінгвофілософські й лінгвістичні концепції мовної гри. Вважається, що поняття мовна гра в науковий обіг увів у ХХ столітті Л. Вітгенштейн. Зокрема, у праці "Коричнева книга" він з погляду лінгвофілософії називає мовними іграми такі системи комунікації, які відображають моделі наказу, запитання – відповіді, пояснення, опису, використання чисел у мовленні тощо. На його думку, мовні ігри схожі на те,

що ми в повсякденній мові називаємо іграми. Розвинув погляди на мовну гру Й. Гейзінга, він розмірковував про ігровий характер мови поетичних образів. Як зазначив Й. Гейзінга, те, що мова поезії робить з образами, є гра. Саме вона розміщує їх у стилістичній упорядкованості, вона покриває їх таємницями, тому кожний образ – граючи – розв'язує певну загадку.

Т. Космеда розглядає мовну гру як функціонально-стилістичне явище, що найповніше виявляється на рівні тексту (дискурсу), як усвідомлене відхилення від літературної норми, коли адресант навмисно порушує чинні норми з конкретною метою, розрахованою на те, що адресат має дешифрувати це відхилення (Космеда, 2011, 137-141).

За Т. Біленко, "мовна гра припускає такі лексичні варіанти, які виявляють відмінності (специфіку) інтелектуального та культурного рівня суб'єкта, а також рівень соціальної (громадянської) відповідальності. У цьому полягає принципова відмінність мовної гри від гри загалом (Біленко, 2013, 92-100).

Мовна гра є одним із основних принципів сучасної мисленнєвої системи, для якої характерний погляд на текст як особливе саморозвивальне явище, у якому реалізується множинність смислів тексту. Мовна гра, суть якої полягає в грі з формами мовлення і мови, у вільному естетичному відношенні до цих форм, стає самодостатньою парадигмою, концептуальний стрижень якої становить мовна атракція (притягування). Мовні ігри використовуються для створення тексту, для його смислопородження.

У сучасній науці поняття "мовна гра" – багатоаспектне. Цей підхід до мовної гри дає нам змогу виділити розгляд мовних ігор як способу актуалізації мови й основних ідей змісту відповідного їй навчального предмета як лінгводидактичну умову ігрової методики навчання.

Мовна гра нерозривно пов'язана з категорією комічного як семантична категорія, у складі якої відрізняються різновиди, що диференціюються за ступенем представленості в них пейоративно-оціночної модальності (гумор, іронія, сатира, сарказм), та балагурство, якому притаманний не оціночний, а розважальний характер. Таким чином, мовна гра є таким використанням риторичних засобів (засобів мовленнєвої виразності), яке націлене на створення дотепних, здебільшого комічних висловлювань, яким притаманні влучність, оригінальність та несподіваність, а факультативно – ексцентричність, епатажність в різних наборах та комбінаціях.

За лексикографічним джерелом методичного змісту мовна гра – це мовленнєва поведінка, особливості спілкування, які здійснюються за допомогою перетворення мовних засобів і спрямовані на досягнення додаткових ефектів, зазвичай з розважальною метою, для забави, підсилення мовленнєвого впливу. Крім цього, мовні ігри тлумачаться як вид ігрових вправ, призначених для формування вимовних, лексичних, граматичних навичок і тренування у вживанні мовних знань на підготовчому, передкомунікативному етапі оволодіння мовою. Автори словника зазначають, що до мовних ігор належать ігри з використанням кросвордів,

ребусів, лото, ігри з алфавітом, побудова речення із застосуванням ілюстрації й моделі речення, які відпрацьовуються (Галаєвська, 2016, 19).

Водночас мовні ігри, разом із навчальними кросвордами, шарадами, визначають і розглядають як навчальні жанри цікавої граматики. Своєрідність цих жанрів різної складності полягає в тому, що вони дають змогу в цікавій формі комплексно вивчати мову, ілюструвати, повторювати, закріплювати, поглиблювати знання учнів; розвивати, вдосконалювати їхню орфографічну та пунктуаційну грамотність, їхні вміння з граматики, а також з деяких елементів лексики, етимології, стилістики, графіки; розвивати й збагачувати їхнє мовлення

З огляду на сказане варто підкреслити, що в контексті дидактичного дискурсу мовна гра як ігрове використання мовних одиниць виявляється, поперше, у креативній мовленнєвій поведінці вчителя, учня (як мовностильовий прийом чи словесний спосіб навчання); по-друге – у використанні образних текстів як дидактичних засобів, які потребують асоціативного мислення, лінгвокультурологічного знання для їх сприймання. Проблема мовної гри в лінгводидактичному дискурсі стосується двох аспектів мовленнєвої діяльності: продукування мовної гри та сприймання й розуміння гри як мовностильового прийому. Навчально-ігрова ситуація задає умови для мовної гри, а мовна гра становить спосіб комунікативної самореалізації, інтерпретації теми, навчального матеріалу. Мовні ігри на уроках мови можуть мати місце в актах читання, аудіювання, говоріння, письма. Ігрові моделі навчання української мови пов'язують, з одного боку, учня (учнів), дидактичний дискурс, учителя, а з іншого – автора, дидактичний текст, учня (учнів, учителя).

Підсумовуючи, зазначимо, що в ігровій лінгвометодиці мовна гра – компонент навчально-ігрової діяльності, специфіка цього компонента полягає в тому, що мовна гра поєднує в собі поняттєві ознаки ігрового використання мовних одиниць у мовленні (як мовностильового прийому) і засобу та способу навчання. Оволодіти цим способом можна лише в процесі практичного застосування мовної гри з метою реалізації навчально-виховних задумів і цілей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бондаренко, Н. В. (2022). Актуальні опції теорії методів навчання української мови. *Українська мова і література в школі*. № 4. С. 13–18.
2. Біленко Т. (2013). Герменевтичні аспекти мовної гри (контекст екзистенції). *Людознавчі студії*. Випуск 28. Філософія С. 92–100.
3. Галаєвська Л. В. (2016). Методи активного навчання української мови в школі. *Українська мова і література в школі*. № 6. С. 16–21.
4. Галаєвська Л. В. (2021). *Метод бесіди у традиційному навчанні мови. Методи навчання української мови: сучасний контекст: збірник матеріалів круглого столу, присвяченого пам'яті члена-кореспондента НАПН України, доктора педагогічних наук, професора Біляєва Олександра Михайловича (25 березня 2021 р., м. Київ) Інститут педагогіки, м. Київ, Україна.*

5. Гадамер, Ганс-Георг (2021). Герменевтика і поетика. К.: Юніверс, 228.
6. Енциклопедія освіти (2008). Акад. пед. Наук України; головний ред. В.Г. Кремень. К.: Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
7. Космеда, Т. М. (2011). Мовна гра у системі мовних термінів. *Культура слова*. № 74. С. 137–141.
8. Кучерук, О. А. (2011). Система методів навчання української мови в основній школі: теорія і практика. Житомир: Вид-во ЖДУ імені І. Франка, 2011. 420 с.

Гостіщева Н. О.

*Мелітопольський державний
педагогічний університет
імені Богдана Хмельницького
(Мелітополь, Україна)*

Харченко Т. І.

*Мелітопольський державний
педагогічний університет
імені Богдана Хмельницького
(Мелітополь, Україна)*

ВИКОРИСТАННЯ НЕЙРОННОЇ ТЕХНОЛОГІЇ DALL-E В НАВЧАННІ ЛЕКСИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Життя і навчання в умовах воєнного стану зумовили необхідність адаптуватися як викладачів, так і студентів. Реалії обставин, у яких опинилися і ті і інші, максимально різні, але усі вони поза зоною комфорту, обмежені у звичних ресурсах. Це створило з одного боку необхідність переорієнтуватися і вибудувати нові вектори освітніх траєкторій. З іншого боку, з'явилися нові мотиваційні фактори щодо необхідності оволодіння англійською мовою як засобу спілкування не у штучних умовах навчальних комунікативних ситуацій, методично створених викладачем, а в умовах реальної дійсності та необхідності спілкування. Зокрема, студенти, які опинилися в іншомовному середовищі, відчували вітальну необхідність володіння англійською мовою. Ті, хто не перебуває в Європі чи закордоном, також відчували потенційну ймовірність опинитися в умовах, подібних до тих, в який перебувають їхні друзі, знайомі, родичі тощо. Тож, ситуація, коли ти опиняєшся в життєвих умовах, де іншомовні навички надають перевагу в облаштуванні, працевлаштуванні та елементарному спілкуванні, моделюється не штучно, а, у більшості випадків, досить природно. Цей мотиваційний потенціал має бути максимально задіяний в процесі навчання англійської мови і супроводжуватися досвідом використання інноваційних технологій в навчальному процесі.