

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ФІЛОЛОГІЇ ТА МАСОВИХ КОМУНІКАЦІЙ  
КАФЕДРА УКРАЇНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ**

До захисту допустити:  
завідувач кафедри



Євмененко О.В.  
«20» листопада 2025 р.

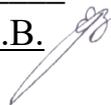
**ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК У ПРОЦЕСІ  
ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ ЗАСОБАМИ  
МОВНИХ ІГОР**

Кваліфікаційна робота  
здобувачки вищої освіти  
другого (магістерського) рівня  
вищої освіти  
освітньо-професійної програми  
«Середня освіта. Українська мова і література як іноземні»  
Шамлі Марина Федорівна

Науковий керівник:  
Євмененко Олена Валеріївна  
кандидат філологічних наук,  
доцент

Рецензент:  
Короткова Юлія Михайлівна,  
доктор педагогічних наук,  
професор кафедри правничої лінгвістики  
Національної академії внутрішніх справ

Кваліфікаційна робота захищена  
з оцінкою 87 В «добре»  
Секретар ЕК Євмененко О.В.  
«19» грудня 2025 р.



Київ – 2025

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади формування комунікативних навичок у процесі навчання української мови як іноземної</b> .....	6
1.1. Поняття комунікативної компетентності та її структура.....	6
1.2 Комунікативний підхід до викладання мови як іноземної.....	12
<b>РОЗДІЛ 2. Мовні ігри як засіб формування комунікативних навичок</b> ...	20
2.1. Поняття мовної гри в лінгводидактиці.....	20
2.2. Класифікація мовних ігор.....	22
2.3. Специфіка застосування лінгводидактичних ігор на різних етапах навчання української мови як іноземної.....	28
2.4. Використання цифрових ресурсів для розвитку основних видів мовленнєвої діяльності.....	32
<b>РОЗДІЛ 3. Методичні рекомендації щодо використання мовних ігор на заняттях з української мови як іноземної</b> .....	37
3.1. Методика організації мовних ігор на заняттях з української мови як іноземної.....	37
3.2. Приклади лінгводидактичних ігор для розвитку говоріння, аудіювання, читання, письма.....	40
3.3. Принципи добору та використання мовних ігор.....	59
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	64
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	66

## ВСТУП

**Актуальність** теми «Формування комунікативних навичок у процесі вивчення української мови як іноземної засобами мовних ігор» зумовлена низкою чинників, пов'язаних із сучасними освітніми та соціальними вимогами, а також зміною методологічних парадигм у лінгводидактиці. Модернізація системи освіти вимагає, щоб володіння мовою розглядалося як засіб спілкування та соціальної взаємодії. Цей запит підкреслює необхідність формування у студентів комунікативної компетентності, яка є комплексною здатністю спілкуватися, що враховує не лише мовну майстерність, але й уміння використовувати мову з точки зору доцільності, доречності та ситуації комунікації.

Серед зарубіжних дослідників комунікативного підходу у навчанні іноземних мов варто назвати таких, як Д. Брунер, Д. Грін, Д. Уілкінс, Д. Хаймс та інші. В українській науці над залученням цього підходу до викладання мов працювали Н. Азарова, Л. Байдак, Т. Білошицька, Л. Биркун, В. Вдовін, О. Вишневський, С. Король, Н. Голуб, М. Козак, А. Олешко, І. Шумило та інші. Комунікативний підхід у викладанні української мови як іноземної досліджували О. Горда, О. Трумко, Т. Лях, Б. Сокіл, М. Тишковець та інші. Мовна гра в навчанні іноземної мови, зокрема української мови як іноземної було в центрі уваги таких дослідників, як Л. Азарова, М. Балук, Л. Горчинська, Т. Кравчина, Т. Литньова, Л. Ясногурська та інші.

Попри це, потреба в теоретичному обґрунтуванні, систематизації та розробці диференційованих за рівнем практичних рекомендацій щодо застосування мовних ігор у поєднанні з інноваційними інструментами для забезпечення ефективного формування комунікативної компетентності у студентів, які вивчають українську мову як іноземну, зумовлює актуальність обраної теми.

**Об'єкт дослідження:** процес формування комунікативних навичок у студентів, які вивчають українську мову як іноземну.

**Предмет дослідження:** методика застосування мовних ігор (класичних, рольових, ситуативних та цифрових, зокрема з використанням штучного інтелекту) як засобу реалізації комунікативного підходу у викладанні української мови як іноземної.

**Мета роботи** полягає в теоретичному обґрунтуванні та розробці методичних рекомендацій щодо використання мовних ігор, включаючи інноваційні цифрові інструменти (AI), для ефективного формування комунікативної компетентності у студентів, які вивчають українську мову як іноземну.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

- проаналізувати поняття та структуру комунікативної компетентності та її складових.
- визначити сутність, принципи та механізми реалізації комунікативного підходу в сучасній лінгводидактиці.
- розробити методичні рекомендації щодо організації лінгводидактичних ігор та визначити критерії оцінки сформованості комунікативних навичок.
- створити приклади лінгводидактичних ігор, диференційованих відповідно до рівнів володіння українською мовою (A1–C1).
- обґрунтувати принципи інтеграції цифрових ресурсів та штучного інтелекту (AI) в ігровий процес для розвитку навичок говоріння та аргументації.

У дослідженні використовувалися такі методи: аналіз, синтез та узагальнення (для дослідження концепцій комунікативної компетентності та її структури, комунікативного підходу); моделювання (для розробки методичних рекомендацій, для створення конкретних сценаріїв лінгводидактичних ігор та AI-симуляцій для різних рівнів володіння мовою).

**Наукова новизна** дослідження полягає у систематизації та теоретичному обґрунтуванні застосування мовних ігор як ефективного засобу реалізації комунікативно-діяльнісного підходу у викладанні української мови

як іноземної. Теоретичному обґрунтуванню та моделюванню застосування технологій штучного інтелекту як засобу створення автентичного мовного середовища для тренування навичок спонтанного мовлення та аргументації.

**Практична значимість** дослідження полягає у розробці методичних рекомендацій щодо ефективної організації ігрової діяльності; наданні диференційованого інструментарію для викладачів української мови як іноземної у вигляді прикладів лінгводидактичних ігор, адаптованих до різних рівнів володіння мовою (A1–C2); демонстрації інструментарію інтеграції цифрових ресурсів та AI-симуляцій у навчальний процес.

Результати кваліфікаційної роботи **апробовані в таких публікаціях:**

1. Використання цифрових ресурсів для розвитку основних видів мовленнєвої діяльності. *Матеріали III Всеукраїнської конференції «Студії з інформаційної науки, соціальних комунікацій та філології в сучасному світі»* (23.10.2025, МДУ, Київ).

2. Мовні ігри як засіб формування комунікативних навичок у вивченні української мови як іноземної. *Дебют : збірник тез доповідей студентів факультету філології та масових комунікацій за результатами участі в Декаді студентської науки – 2024 / за заг. ред. док. політ. н., проф. М. В. Трофименка, к. пед. н., доц. Ю. О. Демидової.* Маріуполь : Маріупольський державний університет, 2025. С. 93 – 95.

**Структура роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох логічно пов'язаних розділів, висновків та списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи – 76 сторінок. Під час роботи над дослідженням опрацьовані різноманітні наукові і методичні джерела: список літератури до роботи містить 85 позицій.

## РОЗДІЛ 1.

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

#### 1.1. Поняття комунікативної компетентності та її структура

Комунікативна компетентність є багатоаспектним поняттям, яке на сучасному етапі вивчається як комплексна здатність спілкуватися, що враховує мовну майстерність та практичне оволодіння мовою. Це поняття охоплює не лише набір знань, але й уміння використовувати ці знання для вирішення реальних комунікативних завдань.

Єдиного трактування терміну «комунікативна компетентність» (від лат. *communico* – роблю загальним, зв'язую, спілкуюся і *competens* (*competentis*) – здатний) на сьогодні немає. Зважаючи на те, що поняття комунікативної компетентності розглядається в межах психології, лінгвістики, психолінгвістики, соціолінгвістики, соціології, дидактики тощо, спостерігаємо низку дефініцій щодо явища комунікативної компетентності у сучасній науці.

Одним з перших термін «комунікативна компетентність» вводить Д. Х. Хаймс, який поєднує як знання мови (граматичну компетентність), так і здатність використовувати мову з точки зору можливості, доцільності, доречності та ситуації комунікації: Чи є щось формально можливим і якою мірою? Чи є щось здійсненим і якою мірою завдяки доступним засобам реалізації? Чи є щось доречним (адекватним, успішним, прийнятним) у відповідь на контекст, в якому воно використовується та оцінюється? Чи щось насправді зроблено і якою мірою, і що це передбачає? [83].

Комунікативну компетентність, як синтез основної системи знань і навичок необхідних для комунікації, розглядали Кенел і Свейн. Вони розрізняли три види знань: «знання основних граматичних принципів, знання

того, як користуватися мовою в соціальному контексті для того, щоб виконувати комунікативні функції і знання того, як комбінувати висловлювання і комунікативні функції відносно принципів розмови» [34].

Існує значна кількість наукових досліджень та моделей комунікативної компетентності, розроблених за кордоном. Вітчизняна педагогічна наука зосереджується на необхідності чіткого визначення та адаптації концепції комунікативної компетентності, щоб сформулювати дефініцію, яка дозволить просто визначити її сутність та основні характеристики, відповідаючи національному контексту та потребам.

О. Низовець у дослідженні «Теоретико-методологічний аналіз феномену комунікативної компетентності» (2012) розглядає комунікативну компетентність як складну, системну соціально-психологічну властивість індивіда, що містить певним чином організовані когнітивні, емоційно-вольові компоненти, а також уміння усвідомлювати і долати комунікативні бар'єри [46, с. 247].

Вікторія Казібекова переконана, що під комунікативною компетентністю слід розуміти «спроможність особистості встановлювати і підтримувати різноманітні контакти з іншими людьми, певну систему знань, умінь і навичок, що забезпечують продуктивне спілкування. Вона включає уміння варіювати інтенсивність взаємодії і спілкування, чути, розуміти і бути зрозумілим для партнерів по спілкуванню. Комунікативна компетентність виникає і розвивається за умови безпосередньої взаємодії, тому виступає як результат досвіду міжособистісного спілкування» [25, с. 66].

Узагальнюючи результати власного дослідження, Ольга Корніяка розглядає комунікативну компетентність «як складно організоване, внутрішньо суперечливе поєднання комунікативних знань і вмінь, що відображають цілі та результати здійснюваної суб'єктом спілкування комунікативної діяльності» [30, с. 35].

І. Чеботарьова, досліджуючи трактування поняття «комунікативна компетентність», виокремлює два підходи – теоретичний і практичний. Так,

на її думку, прихильники теоретичного підходу «розробляють теоретичні концепції та моделі комунікативної компетентності, визначаючи її місце та роль в ефективному спілкуванні та взаємодії» [70, с. 209]. Представники ж практичного підходу «акцентують свою увагу на процесі розвитку і вдосконалення комунікативної компетентності» (розробляють методи розвитку комунікативних умінь, пропонують практичні рекомендації) [70, с. 209].

Зауважимо, що не всі науковці погоджувалися з поняттям «комунікативна компетентність», зокрема Тейлор пропонував термін «комунікативна майстерність», а Бекмен – «комунікативна мовна здатність». Увага до способу, як мова використовується з метою досягнення специфічної комунікативної мети в специфічному ситуативному контексті комунікації [34].

Незважаючи на різноманіття визначень, більшість науковців сходяться на думці про наявність ключових складових комунікативної компетентності, що відображає її комплексний характер. Традиційна структура (базується на моделях Канале і Свейна та ін.) містить такі основні компоненти:

1. *Мовна (лінгвістична) компетентність*: знання лексики, граматики, фонетики, правил морфології та синтаксису, здатність їх застосовувати.
2. *Соціолінгвістична компетентність* стосується того, якою мірою висловлювання продукуються та розуміються у різних соціальних контекстах (мета взаємодії, соціальні ролі співрозмовників тощо).
3. *Дискурсивна компетентність* передбачає майстерність у побудові зв'язних, логічних текстів (усних і письмових). Зв'язність повідомлення передбачає взаємозв'язки між різними значеннями в тексті, які можуть мати комунікативними функціями або соціальними значеннями.
4. *Стратегічна (компенсаторна) компетентність* забезпечує володіння комунікативними стратегіями або для підвищення комунікації, або для подолання труднощів у процесі спілкування; здатність використовувати

вербальні та невербальні засоби для компенсації прогалин у знаннях [83].

Д. Х. Хаймс виділяє декілька секторів комунікативної компетенції: 1) компетенція як граматичність; 2) компетенція як відповідність контекстів; 3) компетенція як прийнятне використання; «whether or not smth is in fact done»; 4) компетенція як виконання [Цит. за: 11, с. 16].

У. Ордон виділяє так звані «стартові компетентності» як обов'язкові складові для розвитку комунікативної компетентності:

- загальні гуманістичні знання (загальні знання про суспільство, культуру, історію тощо, які допомагають краще розуміти контекст спілкування);

- особистісна культура (розвинена особистість, заснована на цінностях, моральних принципах, етичних стандартах);

- інтелектуальні вміння (здатність до логічного мислення, аналізу, критичного мислення та розв'язання проблем, що сприяють якісному сприйняттю і розумінню інформації) [30, с. 35].

Стартові компетентності, своєю чергою, становлять основу для формування й розвитку ключових складових комунікативної компетентності: *«інформаційну* компетентність, що виражається у створенні структури, придатної для комунікації, і правильного передаванні інформації; *мовленнєву* компетентність, що включає культуру мови, правильність, виразність й естетичність мовлення; компетентність *соціальної взаємодії*, пов'язану зі встановленням контакту з іншими людьми, здатністю до залагодження конфліктів, вмінням діяти злагоджено у спілкуванні; компетентність у *сприйманні та розумінні іншої людини*, невіддільну від рефлексивності й емпатійності суб'єкта спілкування» [30, с. 35].

Одним із результатів дослідження Ольги Корніяки було створення моделі комунікативної компетентності з трьома основними функціями: комунікативно-мовленнєвою, соціально-перцептивною й інтерактивною.

Кожна функція об'єднує у своєму складі три основних групи вмінь, або здатностей, - основні структурні компоненти:

1. «Комунікативно-мовленнєву здатність, яка об'єднує такі вміння:

- а) отримання інформації;
- б) адекватне розуміння смислу інформації;
- в) програмування і висловлення своїх думок в усній і письмовій формі.

2. Соціально-перцептивну здатність як сприймання і розуміння сутності іншої людини, взаємопізнання і самооцінка. Ця здатність передбачає такі вміння:

а) створення образу іншої людини (розуміння її психологічної й особистісної сутності);

б) моральні уявлення (емпатію як усвідомлення почуттів, потреб, інтересів інших людей, повагу до партнера зі спілкування, тактовність тощо);

в) рефлексію (самоусвідомлення – розуміння своїх внутрішніх станів, емоцій, ресурсів й уподобань, інтуїція).

3. Інтерактивну здатність як вміння організовувати і регулювати взаємодію та взаємовплив і досягати взаєморозуміння. Ця здатність об'єднує такі вміння:

а) знання соціально-комунікативних норм, зразків поведінки, соціальних ролей;

б) здатність до соціально-психологічної адаптації;

в) контроль за поведінкою у взаємодії, вміння розв'язувати конфлікти;

г) здатність справляти вплив на партнера зі спілкування: вміння слухати і володіння ефективною тактикою переконання іншої людини» [30, с. 36].

Поряд із поняттям «комунікативна компетентність» варто звернути увагу на більш вузьке – «іншомовна комунікативна компетентність» (ІКК), яке так само не має єдиного визначення. Поліна Васільєва, розглядаючи різні підходи до трактування цього поняття, виділила три основні підходи. Згідно з першим підходом, іншомовну комунікативну компетентність розглядають як наявність знань іноземної мови. Зокрема, О. Тинкалюк пропонує таке

визначення: «знання мови, високий рівень практичного володіння як вербальними, так і невербальними її засобами, а також досвід володіння мовою на варіативно-адаптивному рівні залежно від конкретної мовленнєвої ситуації» [Цит. за: 10, с. 102]. Представники другого підходу поєднують набуте володіння мовою з її використанням в професійній діяльності. Наприклад, М. Галицька трактує ІКК, як «інтегровану професійну характеристику особистості, що визначає рівень професіоналізму майбутнього фахівця щодо його іншомовної комунікативної компетенції та включає потреби, мотиви, психологічні якості, предметні та інтелектуальні знання, уміння й навички, які дозволяють успішно використовувати іноземну мову для виконання професійних завдань» [14, с. 184]. Згідно з третім підходом, ІКК – здатність вільно й адекватно здійснювати міжкультурне спілкування та взаємодіяти з носіями іншої культури. Так, С. Ніколаєва твердить, що іншомовна комунікативна комунікація є здатністю «успішно вирішувати завдання взаємодії і взаєморозуміння з носіями мови, яка вивчається, відповідно до норм і культурних традицій в умовах прямого й опосередкованого спілкування» [48, с. 36].

Департаментом Європейського Союзу були розроблені «Загальноєвропейські компетентності володіння іноземною мовою: вивчення, викладання, оцінка». У ньому комунікативна мовна компетентність розглядається як така, що складається з трьох компонентів: лінгвістичного, соціолінгвістичного та прагматичного. Лінгвістичні компетенції включають лексичні, фонологічні, синтаксичні знання і вміння та інші параметри мови як системи незалежно від соціолінгвістичного значення їх варіантів та від прагматичних функцій їх реалізації. Соціолінгвістичні компетенції стосуються соціокультурних умов користування мовою. Прагматичні компетенції пов'язані з вживанням лінгвістичних засобів (продукуванням мовних функцій, актів мовлення тощо), стосуються умінь дискурсу злитності та зв'язності, ідентифікації типів і форм текстів, іронії та пародії [22, с. 32].

## 1.2. Комунікативний підхід до викладання мови як іноземної

Формування комунікативної компетентності виходить за межі простої лінгвістичної освіти і вимагає цілісного дослідження та впровадження ефективних методологічних підходів.

В історії методики викладання мови спостерігалася еволюція підходів:

Традиційний та структурно-граматичний підходи. Ці підходи тривалий час домінували, зосереджуючись насамперед на вивченні мови як системи лінгвістичних знань (фонетичного, лексичного, граматичного та стилістичного характеру). Навчальні посібники були переважно орієнтовані на розвиток мовної (лінгвістичної) компетенції. Однак цей підхід часто призводив до ситуацій, коли студент міг створювати граматично правильні речення, але був комунікативно некомпетентним, не знаючи, як використовувати мову доречно у реальній ситуації.

Джонсон і Марроу стверджували, що студенти, які виходять з традиційних класів, де акцент робиться на структурно-граматичних підходах, ймовірно стануть граматично компетентними, але комунікативно некомпетентними. Адже надмірна увага до граматичних категорій і синтаксичних структур має тенденцію гальмувати розвиток комунікативної компетенції [83].

Компетентнісний підхід є концептуальним орієнтиром сучасної освіти, який націлений на формування не лише знань, а й здатностей (ключових і предметних компетентностей). Компетентнісний підхід до навчання іншомовного спілкування реалізується у процесі комунікативної діяльності. Це означає, що учні не просто отримують знання, а виконують систему навчальних дій, що забезпечують практичне оволодіння цими знаннями. Таким чином, успіх у формуванні комунікативної компетентності досягається не через механічну репродукцію засвоєних одиниць, а через усвідомлене застосування лексичного та граматичного матеріалу в продуктивній мовленнєвій діяльності (породження висловлювань) та в рецептивній діяльності (розуміння прочитаних і прослуханих текстів).

Компетентнісний підхід спрямований на розвиток базових предметних компетентностей мовної особистості, формування розуміння суті мовних компетентностей як мети-результату мовної освіти, а також вироблення суб'єктивного досвіду застосування компетенцій у соціально-комунікативних ситуаціях.

Інтерактивний підхід забезпечує активне навчання, орієнтоване на учня. Інтерактивні технології, як інструмент компетентнісно-орієнтованого навчання, активізують діяльність учнів, тренують пам'ять, допомагають виробити мовні вміння та навички, стимулюють творчий потенціал. Принципи інтерактивного навчання включають діалогічну взаємодію та кооперацію.

У сучасній лінгводидактиці, зокрема у викладанні української мови як іноземної, комунікативний підхід розглядається як провідний і домінуючий. Комунікативний підхід з'явився в 60-70-х роках минулого століття у Великобританії. Тоді з'ясувалося, що надійні й випробувані традиційні методики перестали задовольняти потреби більшості іноземців, які намагалися вивчати англійську мову. Люди, які вивчали мову для спілкування, просто не володіли сучасною розмовною мовою і почували себе безпорадними. Це й стало основним поштовхом до пошуку нових прийомів, покликаних навчити ефективно спілкуватися в іншомовному середовищі.

На думку Д. Річардса, комунікативний підхід – це «набір загально узгоджених принципів, які можна застосовувати різними способами, залежно від контексту викладання, віку учнів, їхнього рівня, їхніх навчальних цілей...» [59, с. 10: 51].

«Комунікативний підхід до викладання УМІ, демонстрування реальних комунікативних ситуацій, опис соціального та національного контекстів комунікації забезпечує коректну мовленнєву поведінку іншомовця, запобігає виникненню комунікативних девіацій і сприяє досягненню комунікативної мети» [65, с. 33].

Цей підхід спрямований на розвиток діалогічного мовлення, передбачає направленість на співрозмовника, а тому також називається «комунікативно-

діяльнісим» [48].

Діяльнісний підхід є методологічною основою комунікативного навчання іноземних мов.

Мовне спілкування має діяльнісний характер, оскільки воно здійснюється через мовленнєву діяльність, яка слугує для вирішення завдань продуктивної людської діяльності в умовах соціальної взаємодії. У межах цієї теорії мова розглядається як засіб формування і формулювання думки.

Навчання за діяльнісним підходом відбувається через виконання мовленнєвих дій і моделювання реальних ситуацій спілкування. Це вимагає постановки та вирішення учнями конкретних навчальних завдань.

Сучасна лінгводидактика розглядає ігровий підхід не як допоміжний елемент, а як стратегічний інструмент, що базується на фундаментальних психологічних та освітніх теоріях.

Ефективність ігор у вивченні іноземної мови (зокрема української як іноземної) пояснюється декількома ключовими концепціями:

- Ігри задовольняють три базові потреби студента: в автономії (можливість вибору), компетентності (відчуття успіху через ігрові досягнення) та спорідненості (взаємодія з іншими гравцями).
- Стан глибокої концентрації та задоволення від діяльності виникає тоді, коли ігрове завдання забезпечує баланс між викликом та рівнем навичок студента.
- Ігрова діяльність створює «низькотривожне середовище», де студенти почуваються комфортно, роблячи помилки та ризикуючи у використанні нових мовних структур.

В основі комунікативного підходу, на думку Л. Байдак, лежать уявлення про те, що мова потрібна для спілкування, а отже метою навчання повинна стати комунікативна компетенція, до складу якої входять такі компетенції:

- 1) мовна (володіння мовним матеріалом для його використання у формі мовних висловлювань);
- 2) соціолінгвістична (здатність використовувати мовні одиниці

відповідно до ситуації спілкування);

- 3) дискурсивна (здатність розуміти і досягати зв'язності у сприйнятті та продукуванні окремих висловлювань у межах комунікативно-значимих мовленнєвих утворень);
- 4) стратегічна (рівень обізнаності з соціально-культурним контекстом функціонування мови);
- 5) соціальна (здатність і готовність до спілкування з іншими) [5].

Основні принципи комунікативного підходу до навчання іноземної мови відображені в роботах Дж. Річардса та Р. Роджерса:

- 1) Вивчення іноземної мови повинне відбуватися переважно через вільне спілкування.
- 2) Метою комунікативно-орієнтованого навчання є автентична і орієнтована на зміст комунікація.
- 3) Важливим показником реальної комунікації є зміст (текстів), який повинен враховуватися при проектуванні комунікативно-орієнтованих завдань.
- 4) Комунікація включає інтеграцію всіх чотирьох видів умінь: читання, письма, аудіювання, говоріння.
- 5) Навчання – це творчий процес використання мови, пов'язаний зі спробами та помилками [Цит. за: 5].

За Б. Соколом, комунікативний метод у професійно-орієнтованому підході поєднує:

- принцип мовленнєво-мисленнєвої активності – передбачає, що будь-який мовленнєвий матеріал (фраза, текст) активно використовується носіями мови у процесі спілкування;
- принцип індивідуалізації – головний засіб створення мотивації при оволодінні мовою;
- принцип функціональності – відповідно до цього принципу визначаються функції говоріння, читання, аудіювання і письма як засобу спілкування;

- принцип ситуативності – передбачає визнання ситуації як базової одиниці організації процесу навчання іншомовного спілкування;
- принцип новизни – забезпечує підтримку інтересу до оволодіння іноземною мовою, формування мовленнєвих навичок, розвиток продуктивності й динамічності мовленнєвих умінь [56, С. 17-18].

Український методист О. Тарнопольський виділяє такі принципи організації навчальної діяльності: «принцип комунікативно-особистісної організації навчальної діяльності; принцип обов'язкового використання і раціонального співвідношення алгоритмічних напівевристичних і евристичних навчальних дій під час засвоєння мовленнєвої комунікації; принцип організації одночасної навчальної діяльності на заняттях усієї мовної групи студентів під час формування навичок і умінь; принцип взаємопов'язаного навчання різних видів мовленнєвої діяльності з урахуванням їх особливостей і прискореним навчанням сприйняття мовлення; принцип циклічності побудови навчального процесу; принцип раціонального використання рідної мови під час навчання іноземної» [11, с. 16].

Комунікативний підхід інтегрує всі чотири мовні навички. Більшу частину заняття займає жива розмовна мова (хоча письмо, читання, аудіювання є невід'ємною складовою занять). «Тепер основним завданням фахівців із методики викладання є сформулювати в іншомовця не тільки лексико-граматичні знання, а й структурні, соціальні, культурні та функціональні знання, необхідні для ефективної комунікативної взаємодії [Цит. за: 65, с. 33]. Граматика вивчається й закріплюється в процесі спілкування мовою, яку вивчають: учні спочатку запам'ятовують слова, фрази, мовні моделі і тільки потім починає розбирати граматичні категорії.

Одним з основних принципів комунікативного підходу є використання автентичних матеріалів та реальних життєвих сценаріїв. Окрім матеріалів підручників, використовуються матеріали ЗМІ (газети, журнали, вебсайти), відео, реальні ситуації, з якими учні можуть стикнутися поза класом.

### *Роль викладача в комунікативному підході*

При комунікативному підході викладач має не просто надавати інформацію, а виступати в ролі фасилітатора, організатора спілкування, координатора, підтримки тощо. Це включає створення навчального середовища, яке заохочує взаємодію та комунікацію, а також надання учням інструментів і можливостей, необхідних для відпрацювання своїх навичок.

Д. Хармер таким чином пояснює роль учителя при комунікативному підході:

- вчитель є контролером всього, що відбувається у класі. Він контролює не тільки те, що учні роблять, але й коли вони говорять і якою мовою користуються;
- вчитель є керівником, організатором діяльності;
- вчитель є оцінювачем, який дає відгуки та поради, а також виправляє та виставляє оцінки;
- вчитель є учасником (співрозмовником) в організованій діяльності, такій як дебати або рольова гра;
- вчитель як спонукач заохочує учнів до участі або вносить пропозиції щодо подальших дій;
- вчитель є джерелом мови і знань;
- вчитель є інструктором, який викладає нові мовні моменти та навчає учнів мовних навичок [59, с. 13].

С. Стойко відзначає важливість трьох аспектів регулюючої діяльності вчителя: а) організація процесу; б) забезпечення мовленнєвого партнерства; в) створення психологічного клімату [60, с. 221].

Для забезпечення комфортного навчання, при якому студенти не відчуватимуть тиску з боку викладача як контролюючого органу комунікативний підхід передбачає «руйнування психологічного бар'єру між вчителем та учнем, і, коли ця дистанція зникає, - простіше почати розмову чужою мовою» [5].

Одним із завдань викладача є розробка та впровадження форм роботи, що сприяють змістовному спілкуванню. Це може включати організацію

рольових ігор, групових обговорень або створення завдань для вирішення проблемних ситуацій. Викладач має адаптувати методи та завдання до потреб та інтересів студентів, а також надавати відповідний зворотний зв'язок та підтримку.

Ще одним важливим аспектом ролі викладача є моніторинг та оцінювання прогресу студентів. Це передбачає не лише оцінку їхніх лінгвістичних навичок, але й їхньої здатності ефективно використовувати мову в різних контекстах. Викладач повинен вміти надавати конструктивний зворотний зв'язок, який допомагає студентам покращувати та розвивати свою комунікативну компетенцію.

## Висновки до розділу 1

Комунікативний підхід зумовив зміну курсу із вивчення структурної граматики до функціональної. Його головна мета – сформувати в іншомовця комунікативну компетентність шляхом вироблення необхідних мовних і мовленнєвих умінь у всіх видах мовленнєвої діяльності (читання, аудіювання, усне та писемне мовлення). Комунікативний підхід не відкидає навчання граматики, але вона вивчається для правильної побудови речень і має бути інтуїтивною, підпорядкованою спілкуванню.

Комунікативний підхід забезпечує ефективне засвоєння навичок через:

1) Створення позитивного емоційного клімату та використання інтерактивних ігрових форм роботи підвищує інтерес учнів до вивчення мови, активізує пізнавальну діяльність та знімає психологічну напругу перед спілкуванням.

2) Навчання відбувається через практичну діяльність і вирішення комунікативних завдань (рольові ігри, дискусії, проблемні завдання), що забезпечує природну потребу в багаторазовому повторенні мовного матеріалу і тренуванні вибору необхідного мовленнєвого варіанта.

3) Комунікативний підхід інтегрує всі види мовленнєвої діяльності (говоріння, аудіювання, читання, письмо), забезпечуючи, що граматичні та лексичні навички формуються взаємопов'язано та цілісно.

Отже, комунікативний підхід допомагає сформувати комунікативну компетентність – здатність ефективно використовувати мову для здійснення професійної чи повсякденної комунікативної діяльності.

## РОЗДІЛ 2.

### МОВНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК

#### 2.1. Поняття мовної гри в лінгводидактиці

Формування комунікативної компетенції є важливим завданням сучасної лінгводидактики, зокрема й у викладанні української мови як іноземної. Комунікативні навички визначаються як комплексна сукупність лінгвістичних, соціолінгвістичних, дискурсивних та стратегічних умінь, необхідних для ефективною взаємодії в різних мовленнєвих ситуаціях.

Теоретичний аналіз концепції комунікативних навичок та критеріїв їхньої сформованості підтверджує, що дидактична гра є високоефективним засобом їхнього розвитку. Ці методологічні принципи успішно екстраполюються на формування мовних навичок як в учнів молодшого шкільного віку, так і в дорослих студентів. Гра забезпечує імітацію реального спілкування, що дозволяє відпрацьовувати мовленнєві моделі у безпечному, контрольованому середовищі.

У «Великому тлумачному словнику української мови» поняття «гра» визначається як заняття, підпорядковане сукупності правил і прийомів або засноване на певних умовах, що розкриває її процесуальний зміст. «Багатогранність ігрової діяльності, яка розвиває, виховує, соціалізує та концентрується на конкретній меті, полягає у збагаченні особи знаннями, вміннями, досвідом та є процесом опанування знань з урахуванням досягнень і недоліків минулого, набуття навичок, умінь виконувати певні дії, виховувати та виробляти в собі певні якості, риси, вміння» [2, с. 11].

У методиці викладання мов гра є педагогічним прийомом, який використовується для активізації мовленнєвої діяльності здобувачів освіти, підвищення їхньої мотивації та створення умов для практичного застосування мовних знань» [2, с. 11].

Серед основних функцій ігрових методів виділяють: комунікативну (оволодіння діалектикою спілкування), навчальну (сприяє запам'ятовуванню лексичних одиниць і невимушеному засвоєнню граматичного матеріалу), спонукальну (підвищення зацікавленості), розвивальну (пам'ять, мислення, мовлення), розважальну та функцію самореалізації.

Під лінгводидактичною грою розуміють «вправи у природній комунікації в різних видах мовленнєвої діяльності». Мовленнєво-ігрова діяльність з лінгводидактичної точки зору визначається як здатність дитини доречно використовувати в ігрових ситуаціях зв'язні висловлювання [37].

Важливою особливістю ігор є їх спрямованість на наближення навчальної діяльності до реального спілкування [37].

Лінгводидактичні ігри є ефективним засобом формування, зокрема, іншомовної граматичної компетентності, оскільки сприяють запам'ятовуванню граматичних форм і вільному використанню їх у мовленні.

Останні роки характеризуються зміною акцентів у лінгводидактиці: від традиційного ігрового методу до широкого впровадження ігрових технологій та гейміфікації. Втім, навіть класичні підходи залишаються актуальними. Ігрові технології є високо ефективною педагогічною стратегією, що підвищує залученість, комунікацію та засвоєння мови. Вони мають великий освітній потенціал, який використовується у навчальному процесі на різних етапах. Науковці, серед яких О. Палінська, О. Шевченко, Н. Білоусенко та інші, активно досліджували теоретичні та практичні аспекти використання ігрових методів на заняттях з іноземної мови. Особлива увага приділялася ефективності застосування рольових ігор, що підкреслювало їхню роль у моделюванні реальних життєвих ситуацій.

Сучасні дослідження акцентують увагу не лише на лінгвістичному закріпленні, але й на психологічних аспектах: підвищенні впевненості в собі, розвитку критичного мислення та командної роботи. Це свідчить про те, що гра у викладанні української мови як іноземної еволюціонує від інструмента суто засвоєння мовних структур до інструмента соціалізації та емоційного

залучення. Емоційне залучення учнів підтримує їхній інтерес до навчання та поліпшує загальну атмосферу уроків, сприяючи таким чином не лише мовній, але й соціальній мобільності та толерантності.

Ігрові технології та інтерактивні методи розглядаються як інструмент компетентнісно-орієнтованого навчання, який активізує діяльність учнів, тренує пам'ять, допомагає виробити мовні вміння та навички, а також стимулює творчий потенціал.

«Ігрові технології сприяють виконанню важливих методичних знань. Створюють психологічне готовність студентів до мовного спілкування. Забезпечують природну необхідність багаторазового повторення ними мовного матеріалу. Тренують учнів у виборі необхідного мовного випадку, що є підготовкою до ситуативної спонтанності мови взагалі. Гра є засобом викладання, який дозволяє зробити навчальний процес цікавим та активізує розмовну діяльність учнів» [71].

## **2.2. Класифікація мовних ігор**

Класифікація мовних ігор вимагає детального аналізу конкретних критеріїв з метою визначення функцій, які вони виконують у навчальному середовищі. Часто деякі критерії перетинаються.

### За формою взаємодії (організацією)

- індивідуальні (кожен учень працює самостійно (наприклад, картки, завдання на підбір));
- парні (співпраця двох учнів (наприклад, діалоги, «Знайди відмінності»));
- групові (малі групи) (робота в невеликих командах (наприклад, створення історії));
- фронтальні (вся група, клас бере участь (наприклад, вікторини, «Відгадай слово по колу»)).

### За функцією у навчальному процесі

- тренувальні
- контролюючі
- мотиваційні
- інтеграційні

За дидактичною метою мовні ігри диференціюються відповідно до того мовного аспекту та виду мовленнєвої діяльності, який вони тренують, що дозволяє викладачам обирати гру для формування конкретних комунікативних умінь.

Ігри традиційно поділяють на лінгвістичні (мовні) та комунікативні (мовленнєві).

*Лінгвістичні (мовні):* метою є формування лінгвістичних умінь та навичок (фонетичних, лексичних, граматичних), засвоєння і відпрацювання правильних форм, конструкцій: фокус на правильності (accuracy).

*Комунікативні (мовленнєві):* створення психологічної готовності до спілкування; забезпечення природної необхідності багаторазового повторення мовного матеріалу; фокус на спілкуванні та вільності (fluency).

О. Вишневський поділяє навчальні ігри на такі групи: мовознавчі (спрямовані на засвоєння мовного матеріалу, які забезпечують лише засвоєння знань); умовно-комунікативні (зорієнтовані на виконання різноманітних операцій з мовленнєвим матеріалом, у центрі уваги яких є фонетична, лексична або граматична правильність висловлювань, а не їх комунікативна функція); комунікативні ігри (мають діяльнісний характер, проте у них відсутнє конкретне спрямування, а мовлення постає лише засобом їх реалізації. У процесі застосування таких ігор помітно активізується мимовільна увага і пам'ять, формується позитивне ставлення до мови як до засобу спілкування і досягнення певної мети) [1, с. 76].

Згідно з метою та завданнями навчальні ігри на уроках іноземної мови поділяються на

- а) мовні (фонетичні, лексичні, граматичні);

- б) мовленнєві (спрямовані на розвиток навичок аудіювання, говоріння);
- в) комунікативні (формування навичок спілкування) [5, с. 56].

Ігри можуть бути націлені на конкретні компоненти мовної системи:

1. **Фонетичні ігри** спрямовані на формування навичок коректної вимови, інтонації та наголосу. Наприклад, гра «Давайте працювати над інтонацією!» передбачає, що клас ділиться на команди, які повинні правильно поставити наголос та стрілочками відмітити підвищення або пониження голосу в реченнях, а потім правильно їх прочитати. Інший приклад – гра «Спіймай звук» (Catch the sound), яка використовується для швидкого розпізнавання та диференціації звуків.

2. **Лексичні ігри** передбачають запам'ятовування та використання нових лексичних одиниць.

3. **Граматичні ігри.** Їхньою метою є закріплення словоформ, морфології та синтаксичних конструкцій. Прикладом є гра «Утвори за зразком» (наприклад, перехід від іменника до прикметника: дерево – дерев'яний, торф – торф'яний, скло – скляний), що розвиває навички словотворення та деривації. Дидактична гра «Один і багато» спрямована на закріплення роду іменників української мови та їх форм множини.

4. **Ігри на читання та аудіювання** забезпечують розвиток рецептивних навичок. Це можуть бути завдання на засвоєння правил читання або вправи, де вчитель показує слова лише на 1-2 хвилини, а потім пропонує учням назвати ті, в яких був певний звук, що розвиває швидкість візуального та слухового сприйняття.

Ключовими для формування власне комунікативних навичок є ігри, що симулюють реальне спілкування:

1. *Рольові та ситуативні ігри.* Вони характеризуються імітацією соціальних ситуацій та дозволяють дітям чи дорослим вчитися висловлювати свої думки, слухати інших та адаптуватися до нових обставин. Через рольові ігри формується не лише лінгвістична, але й прагматична компетенція. Наприклад, гра «Ресторан» чи «Крамниця

іграшок» дозволяє тренувати діалогічне мовлення, вчитися працювати в команді та розуміти потреби «клієнтів».

2. *Ігри-імітації* передбачають створення певних мовленнєвих ситуацій для формування культури мовлення. Ігри на розвиток зв'язного мовлення, зокрема діалогічного, включають «У крамниці» (з різними товарами – іграшки, продукти, одяг) або «Розмова по телефону».
3. Особливе місце займають ігри, що *стимулюють мовленнєву гнучкість*, такі як гра «Секрет». У цій грі команди готують запитання, але називають літеру, яку заборонено використовувати у відповіді. Перемога залежить від того, наскільки швидко та креативно команда зможе відповісти, не вживаючи заборонений звук чи букву. Це змушує студентів активно використовувати синоніми та перефразувати, розвиваючи високий рівень комунікативної стратегії.

Можна констатувати, що ігри виступають у подвійній ролі. З одного боку, це контрольована практика (фонетичні, дидактичні ігри), спрямована на точність. З іншого боку, це вільна комунікація (рольові, ситуативні ігри), що фокусується на швидкості та змісті. Успішна методика навчання української мови як іноземної повинна забезпечувати плавний перехід від висококонтрольованої ігрової діяльності до вільної, ситуативно обумовленої комунікації.

Крім того, рольові ігри є ключовими для розвитку прагматичної компетенції та соціокультурної адаптації. Вони дають можливість студентам приміряти на себе різні соціальні ролі (продавця, клієнта, офіціанта, офісного робітника), що є важливим для вивчення української мови як іноземної, оскільки вони засвоюють не просто граматику та лексику, а й культурно-мовленнєві моделі поведінки, необхідні в українському соціумі.

Класифікацію, де кожен тип гри спрямований на розвиток певної навички, які учні практикують на різних етапах уроку пропонують зокрема В. Р. Лі (авторка книги «Викладання мов. Ігри та конкурси») та Джордж МакКаллум («101 гра зі словами»). Вони розподіляють ігри на такі типи:

- структурні ігри, які забезпечують практику за допомогою використання певних синтаксичних моделей у спілкуванні;
- словникові ігри (учні зосереджуються на вивченні нових слів);
- орфографічні ігри, метою яких навчити учнів правильно писати слова;
- ігри на вимову, під час яких практикують фонологічні аспекти мови;
- ігри з числами (учні під час гри класифікують речі за важливістю для них);
- ігри «слухай і виконуй», у яких за допомогою отриманого набору інструкцій учні виконують завдання;
- ігри з письмом, у яких учні повинні створювати письмові тексти;
- рольові ігри (пантоміми), де учні використовують зокрема й міміку і жести, щоб передати повідомлення, граючи роль іншої людини;
- дискусійні ігри, під час яких учні детально обговорюють певні теми, наводячи аргументи на їхню користь або проти них [82].

Варто також згадати класифікацію мовних ігор, яку пропонує британський методист А. Мелей. Він розрізняє такі типи ігор:

- 1) що ґрунтуються на спостереженні (і пам'яті);
- 2) що ґрунтуються на інтерпретації (і вгадуванні);
- 3) що базуються на індивідуальній чи груповій співпраці;
- 4) настільні ігри;
- 5) ігри з картками;
- 6) ігри з олівцем або з папером [Цит. за: 11, С. 17].

В. Вдовін надає короткий аналіз кожного типу ігор, звертаючи увагу на те, які навички тренуються, наводить приклади навчальних ігор (деякі з них запозичимо для уроків з української мови як іноземної).

За допомогою навчальних ігор першого типу, що ґрунтуються на спостереженні, покращуються комунікативні здібності і пам'ять в процесі вивчення іноземної мови. Другий тип – сприяє вдосконаленню вміння висловлюватися грамотно залежно від ситуації. Третій тип навчальних ігор сприяє розвитку монологічного і діалогічного мовлення, можуть мати індивідуальний характер або ґрунтуватися на груповій взаємодії. Настільні ігри четвертого типу розвивають пам'ять, заставляють швидко приймати рішення. Ігри п'ятого типу спрямовані на відпрацювання навичок сторітеллінгу, запам'ятовуванню лексичного та граматичного матеріалу. Шостий тип навчальних ігор дозволяє практично застосувати граматичні та лексичні конструкції під час спілкування [Цит. за: 11, с. 19].

Отже, «практика і навчання визначають еволюцію поглядів і пошук поєднання комунікативності з власне тренувальними вправами, рух “від мови до спілкування” і “від спілкування до мови”» [11, с. 20].

### **2.3. Специфіка застосування лінгводидактичних ігор на різних етапах навчання української мови як іноземної**

Для досягнення максимальної ефективності вибір ігрової технології повинен бути диференційований відповідно до рівня володіння мовою та поточних дидактичних завдань.

#### ***Початковий рівень (A1 – A 2)***

На початковому етапі основна дидактична мета полягає у первинному засвоєнні фонетичного та лексичного мінімуму, а також у формуванні навичок побудови найпростіших, граматично коректних речень.

Типові ігри на цьому рівні є висококонтрольованими та структурованими. Це можуть бути фонетичні ігри, які використовуються для тренування окремих звуків та правил читання, наприклад ігри, де потрібно швидко знайти слова з певним звуком; графічні ігри, словникові ігри (наприклад, «Хто швидше назве 5 предметів у кімнаті», «Хто швидше назви 5 фруктів»).

Лексико-граматичні дидактичні ігри слугують для тренування конкретних елементів української мови. Прикладами є ігри на відмінювання, визначення роду, або словотвір, як-от «Утвори за зразком» або «Один і багато», що допомагає закріпити граматичні категорії іменників (наприклад, лялька – ляльки, стільці – стілець).

Важливою особливістю роботи на цьому етапі є необхідність використання мультисенсорного підходу. Доцільне застосування фізичних дидактичних матеріалів (картинок із зображенням продуктів харчування, посуду) та рухливих елементів, як-от фізкультхвилинка «Інопланетяни». Завдання на кшталт «Хліб – у хлібницю, цукор – у цукорницю» поєднують лексику та фізичні дії, що забезпечує краще засвоєння нової графіки та фонетики української мови як іноземної.

### ***Середній рівень (B1 – B2)***

На середньому етапі акцент зміщується на здатність підтримувати діалог, застосовувати складніші граматичні конструкції та використовувати мову вільно.

Ключовими стають рольові ігри середнього рівня складності та ігри-імітації, що охоплюють ширше коло соціальних тем. Це можуть бути ігри «У лікаря» (з акцентом на веденні повноцінного діалогу між лікарем та пацієнтом) або «У книгарні» (діалог між продавцем і покупцем). Рольові ігри надають дітям унікальну можливість не лише розважитися, але й формувати важливі життєві навички через імітацію різних соціальних ситуацій.

На цьому етапі також ефективні ігри з елементами комунікативних обмежень, такі як «Секрет», оскільки вони стимулюють швидкий підбір лексики та гнучкість мовлення, що є ознакою рівня B2. Групова робота та змагання також підвищують емоційне залучення.

Критично важливим є моделювання типових українських соціально-економічних ситуацій. Наприклад, ігри «Ресторан», «Банк» повинні бути адаптовані до українського культурного контексту, щоб учні тренували не лише мову, а й забезпечували соціокультурне занурення, яке є необхідним для ефективного спілкування та подолання культурних бар'єрів.

### ***Просунутий рівень (C1 – C2)***

На просунутому етапі основна дидактична мета – це розвиток навичок публічного мовлення, аргументації та гнучкого використання мови в складних ситуаціях.

На цьому рівні традиційні рольові ігри стають недостатніми, і необхідно залучати дискурсивні та проєктні методи. Застосовуються дискусії, дебати та симуляції, які вимагають глибокого знання автентичної лексики та синтаксису. Проєктні ігри можуть включати онлайн-вікторини, картки домашніх завдань та тести. Ці методи відповідають вимозі сучасної

лінгводидактики використовувати електронні ресурси та інструменти для самостійного вивчення мови, спілкування та взаємодії з носіями.

Крім того, викладачі можуть використовувати нішеві гейміфіковані додатки (наприклад, Laika, що працює з українським лихослів'ям) для розширення словникового запасу у сфері соціокультурно-маркованої лексики та глибокого розуміння мовного контексту. На цьому етапі ігрові технології допомагають інтегрувати цифровий дискурс, симулюючи ведення блогів, участь в онлайн-дискусіях чи створення медіаконтенту українською мовою.

Демонстрацію диференціації методів на різних рівнях володіння мовою відтворено у Таблиці 2.1. відображає цю диференціацію методів.

*Таблиця 2.1.* Застосування ігрових технологій на етапах навчання української мови як іноземної

Етап навчання	Мета	Типи ігор	Дидактичний контроль	Комунікативна навичка
Початковий рівень (A1 – A2)	Засвоєння базових структур	Фонетичні, лексико-граматичні	Високий	Вміння формувати прості, граматично правильні фрази
Середній рівень (B1 – B2)	Розвиток ситуативного спілкування	Рольові ігри, ігри з обмеженням, гейміфіковані ігри	Середній (фокус на ефективності, а не лише на точності)	Впевнене ведення бесіди в стандартних (побутових) комунікативних ситуаціях

Просунутий рівень (C1 – C2)	Дискурсивна компетентність та аргументація	Дебати, проектні ігри, гейміфіковані онлайн- платформи	Низький (фокус на гнучкості та критичному мисленні)	Здатність до аналізу, синтезу та висловлення складної думки
--------------------------------	--	--	---	--

Ігри за своєю суттю є комунікативними, що робить їх природним та високоефективним інструментом для практичної реалізації принципів комунікативного підходу. Вони створюють динамічні умови, у яких студенти не просто відтворюють заздалегідь вивчені конструкції, а відчують справжню потребу взаємодіяти. Активна роль студентів у навчальному процесі, стимульована грою, сприяє спонтанним розмовам та моделюванню реальних комунікативних ситуацій, часто з використанням автентичних матеріалів. Отже, гра функціонує як потужний механізм, що трансформує навчальну діяльність з академічного когнітивного завдання у соціальну взаємодію.

## **2.4. Використання цифрових ресурсів для розвитку основних видів мовленнєвої діяльності**

Сучасне діджиталізоване освітнє середовище потребує нових навичок як від учня/студента, так і від вчителя/викладача. Викладачі мають орієнтуватися на студентоцентровані матеріали, які розширюють можливості учнів працювати незалежно. При цьому ефективність використання цифрових технологій визначається не потужністю обраного інструменту, а його здатністю сприяти самостійному осмисленню навчального контенту, надаючи студенту контроль над процесом.

Методологічна цінність цифрових технологій полягає у їхній здатності вирішувати важливі педагогічні проблеми. Гейміфікація, що визначається як застосування ігрових елементів (балів, рівнів, системи досягнень, змагань та нагород) у неігрових освітніх контекстах, стала потужним педагогічним засобом. Зокрема, вони дозволяють подолати проблему недостатньої диференційованості навчання, надають інструменти для персоналізації, особливо в гетерогенних групах. Крім того, цифрові технології скорочують часовий розрив між опануванням нового матеріалу та контролем результатів, а також сприяють розвитку навичок самостійної роботи.

Дослідження підтверджують, що ігрові елементи позитивно впливають на навчальну мотивацію. Оскільки самостійне вивчення мови часто стикається з проблемою втрати інтересу, застосування ігрових елементів та заохочень компенсує відсутність прямої взаємодії з викладачем. Це актуально і для вивчення української мови як іноземної, коли учні можуть не мати постійного доступу до носіїв мови. Гейміфікація полегшує формування звички до вивчення мови завдяки веселим завданням та нагадуванням. Крім того, зростає впевненість у собі та своїх можливостях, розвивається критичного мислення.

Цифрові інструменти (інтернет-платформи, програми, конструктори, мобільні додатки тощо) можуть бути класифіковані за їхнім впливом на час взаємодії. Синхронне навчання (наприклад, заняття в режимі реального часу

через відеоконференції в Zoom, Google Meet, Teams тощо) забезпечує швидкий зворотний зв'язок та організовану комунікацію. Натомість асинхронне навчання (наприклад, навчальні платформи LearningApps, Rosetta Stone, AI-репетитори тощо) пропонує гнучкість та індивідуальний режим навчання.

Технології мають багатоцільове призначення для вивчення іноземних мов. Цифрові платформи забезпечують ефективне середовище для розвитку усного мовлення, залучаючи психолінгвістичні механізми. Аудіо- та відеоматеріали активно використовують візуальне та аудіальне сприйняття, а інтерактивні вправи та повторення сприяють перенесенню мовних моделей у довготривалу пам'ять.

Онлайн-ресурси надають можливості для вдосконалення комунікативних навичок. Взаємодія у цифровому середовищі (спілкування через відеоконференції або чати з носіями мови чи іншими студентами, формулювання текстових повідомлень, створення спільнот для розв'язання прикладних чи наукових завдань тощо) дозволяє отримати практичний досвід використання мови у різноманітних ситуаціях, допомагає студентам адаптувати своє мовлення до різних контекстів, що є необхідним для ефективної комунікації в іншомовному оточенні.

Елементи гейміфікації, властиві додаткам на кшталт Duolingo, підвищують залучення та мотивацію студентів, завдяки грі формують позитивний емоційний досвід. Так, платформа Duolingo є найбільш популярним у світі способом вивчення іноземної мови онлайн (на жаль, вона не надає послугу вивчення української мови). Гейміфіковані функції платформи, цікаві завдання, підтримують мотивацію користувачів.

Поряд із глобальними платформами, активно розвиваються спеціалізовані українські застосунки, які фокусуються на конкретних аспектах комунікації:

Palianytsia App. Допомагає користувачам обирати найбільш влучні речення й краще говорити українською, збагачуючи словниковий запас. Він надає приклади використання лексики з авторитетних джерел, фокусуючись

на урізноманітненні мовлення. Для кожного вислову подається контекст, що дає змогу зрозуміти, про що йде мова, емоційний окрас тексту, тип лексики.

Давай займемось текстом. Програма пропонує навчальні курси та вивчення нових слів і фраз, використовуючи ігрову форму.

Laika. Нішевий безкоштовний застосунок, який працює з українським лихослів'ям, що демонструє, як ігрові технології можуть використовуватися для засвоєння соціокультурно-маркованої, автентичної лексики.

Аналіз демонструє, що цифрові інструменти спеціалізуються: Duolingo фокусується на комплексних навичках, тоді як Palianytsia App та Laika – на глибині лексики та соціокультурній компетенції. Це вказує на те, що викладач української мови як іноземної повинен використовувати екосистему гейміфікованих інструментів, кожен з яких покриває певну складову комунікативної компетенції.

Штучний інтелект (AI) може стати цінним інструментом для вивчення української мови. AI-системи аналізують мовні характеристики здобувачів освіти, надаючи персоналізований навчальний матеріал та зворотний зв'язок щодо прогресу, що дозволяє навчатися в індивідуальному темпі та на відповідному рівні.

З появою інструментів на основі штучного інтелекту (як-от репетиторів з мов Univerbal, TalkPal, Jumpspeak) стало можливим практикувати розмову в реальному часі понад 20 мовами. Ці інструменти сприяють відпрацюванню вимови, моделюють реальні мовленнєві ситуації, залучають рольові ігри тощо. Такі програми як Lingvist та Glosa допомагають розширити словниковий запас, пропонують широкий вибір інтерактивних ресурсів.

Водночас «просте використання технологій без урахування освітніх цілей та методологічних принципів може призвести до незадовільних результатів» [69, с. 66]. Тому викладач повинен ретельно спланувати й збалансувати використання якісного цифрового контенту задля комфортного засвоєння матеріалу. «Ризики цифровізації для суспільства полягають у дегуманізації освітніх, а далі і всіх інших соціальних відносин,

можливому поглибленню кризи інтелектуальної культури людей, їхньої здатності до творчості, зростання прагматизму та індивідуалізму на основі цінностей особистого комфорту та егоїстичного споживання» [12, с. 304]. Тому цифрові технології повинні фасилітувати навчання та співпрацю, а не спричиняти втрату особистого контакту викладача та студента.

## Висновки до розділу 2

Ігрові методи (як класичні дидактичні ігри, так і рольові ігри-імітації) є доведеними ефективними засобами формування комунікативних навичок, оскільки вони знижують психологічні бар'єри та створюють комфортне навчальне середовище.

За останні роки відбувся значний зсув у бік широкомасштабної гейміфікації, інтеграції штучного інтелекту.

Ефективність ігор прямо залежить від їхньої відповідності етапу навчання: від висококонтрольованих ігор на точність (A1) до складних дискурсивних симуляцій на вільне мовлення та гнучкість (C1).

Спираючись на вищезазначене, викладачам української мови як іноземної доцільно поєднувати пряму інтерактивну роботу в класі (класичні рольові ігри, що розвивають невербальні та соціальні навички) із самостійною, гейміфікованою практикою. Цифрові платформи забезпечують систематичне закріплення матеріалу та постійний зворотний зв'язок.

На середньому та просунутому етапах слід впроваджувати ігрові сценарії, які вимагають швидкої адаптації та мовленнєвої гнучкості (наприклад, комунікативні ігри з обмеженнями). Рольові ігри повинні моделювати реальні, автентичні ситуації, забезпечуючи не лише мовну, але й культурно-мовленнєву підготовку.

### РОЗДІЛ 3.

## МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР НА ЗАНЯТТЯХ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

### 3.1. Методика організації мовних ігор на заняттях з української мови як іноземної

Ефективність ігрової діяльності залежить від чіткої організації. Процес впровадження гри в навчальний процес складається з наступних послідовних кроків.

Підготовчий етап передбачає такі кроки, як вибір гри відповідно до мети та рівня володіння мовою (A1 – C1); вибір місця та форми проведення; визначення чітких часових меж кожної навчальної гри; підготовка наочності, атрибутів, карток, презентацій, цифрових інструментів або AI-протів. На цьому етапі можливе ознайомлення студентів із необхідною лексикою, синтаксичними конструкціями, моделями діалогів тощо.

Обов'язковий інструктаж. Правила гри та критерії оцінювання повинні бути чіткими й зрозумілими. Викладач має пояснити правила максимально доступно, за потреби використовуючи жести або демонстрацію. Для перевірки розуміння правил гри викладач ставить запитання: *«Що ми зараз робимо?»*, *«Хто починає першим?»*. Нарешті викладач розподіляє на пари, групи або призначає індивідуальні ролі.

Під час гри викладач виконує роль спостерігача та фасилітатора. Він не повинен переривати гру для виправлення дрібних помилок, щоб не руйнувати комунікативний потік. При цьому моніторить і фіксує типові помилки для подальшого аналізу.

Післяігровий етап (дебрифінг) передбачає оцінку результатів, визначення переможців, якщо гра була змагальна. Саме на цьому етапі обговорюються типові помилки, які виникли під час гри.

Рефлексія. Запитання до студентів: «Чи було складно?», «Які нові слова ви запам'ятали?» тощо.

Для проведення ігор на заняттях з української мови як іноземної можна запропонувати такі рекомендації:

- створювати безпечне середовище, де студент не боїться зробити помилку (принцип добровільності);
- задати ігровий сюжет, який спонукає всіх учасників до досягнення ігрових цілей;
- контролювати час гри, яка не повинна затягуватися, щоб студенти не втратили інтерес;
- залучення усіх студентів у гру;
- результат гри повинен бути різним залежно від зусиль гравців;
- ігрові завдання слід підбирати так, щоб їх виконання було пов'язане з певними труднощами;
- можливість спростити або ускладнити правила залежно від реакції групи;
- у грі не повинно бути єдиного можливого шляху досягнення мети.

Для оцінки ефективності роботи мають бути встановлені чіткі критерії оцінки, зокрема, критерії оцінки сформованості комунікативних навичок (мовна правильність, спонтанність, доречність тощо). Приблизні критерії та показники сформованості комунікативних навичок представлено у *Таблиці 3.1*.

**Таблиця 3.1. Критерії та показники сформованості комунікативних навичок у студентів, які вивчають українську мову як іноземну**

<b>Критерій</b>	<b>Показники</b>	<b>Високий рівень</b>	<b>Середній рівень</b>	<b>Низький рівень</b>
Мовна правильність	Граматичне, лексичне, фонетичне	Майже без помилок; уживання	Є поодинокі помилки, не	Часті граматичні та лексичні помилки, що

	оформлення висловлювання	складних граматичних конструкцій, вдало дібрана лексика	заважають розумінню	утруднюють спілкування
Комунікативна доречність	Здатність добирати мовні засоби відповідно до ситуації спілкування	Висловлювання відповідає ситуації, адекватний стиль і тон	Переважно доречно, трапляються стилістичні неточності	Недоречні висловлювання, відсутність урахування контексту
Спонтанність і ініціативність мовлення	Уміння самостійно починати, підтримувати й завершувати розмову	Вільно ініціює діалог, активно ставить запитання, реагує природно	Реагує після стимулу, іноді вагається, ініціатива епізодична	Пасивний у спілкуванні, потребує постійних підказок
Взаємодія комунікації	Здатність співпрацювати з партнером, слухати, реагувати	Активно взаємодіє, використовує невербальні засоби, виявляє емпатію	Переважно підтримує контакт, іноді не реагує на партнера	Ігнорує співрозмовника, порушує логіку діалогу
Змістовність висловлювання	Інформативність, логічність, структурованість мовлення	Висловлення логічне, послідовне, з власними прикладами	Думка зрозуміла, але бракує аргументації чи логіки	Висловлення уривчасті, без структури, малоінформативні
Соціокультурна компетентність	Розуміння культурних норм, типових комунікативних ситуацій	Упевнено орієнтується в соціокультурному контексті, вживає мовні кліше доречно	Має загальне уявлення, але припускається неточностей	Не розуміє соціокультурних норм, припускається комунікативних порушень

А думку Л. Бахмана та А. Палмера [83] усі компоненти комунікативної компетентності можуть бути виміряні за допомогою тестування та об'єктивно оцінені. Тож методами контролю ігрової діяльності можуть бути спостереження, самооцінка, тести, діалогічні завдання, презентації.

### **3.2. Приклади лінгводидактичних ігор для розвитку говоріння, аудіювання, читання, письма**

Типові мовні ігри, спрямовані на розвиток навичок продуктивного мовлення (говоріння), як правило, моделюють реальні комунікативні ситуації, вимагаючи від учня спонтанного використання мовного матеріалу.

Рольові ігри передбачають примірювання на себе певної ролі (продавець, покупець, лікар, пацієнт тощо) та імітують життєву ситуацію. При цьому розвиваються прагматична та соціокультурна компетенції. Обирається автентичний навчальний контент, враховуючи інтереси студентів. Наприклад, «На прийомі у консула», під час якої маємо обговорити мету візиту, повторити формули етикету, потренуватися з оформленням окремих документів, запитів. Так само на уроці можемо «завітати до ЦНАП» із конкретним запитом: потрібно оновити водійські документи. Офіційно-діловий стиль, канцеляризми та мовні штампи, вживання дієслівних форм – усе це стає матеріалом для опрацювання. «Замовляємо традиційну українську страву в ресторані», «Шукаємо сувенір з подорожі Чернівцями» тощо перетворюється на рольові діалоги.

Ситуативні ігри занурюють у конфліктні або незвичайні ситуації, які можуть вирішуватися лише за допомогою мови, яку вивчають. Акцент робиться на співпраці та вирішенні проблеми. Окрім здатності логічно будувати висловлювання, розвивається здатність виходити з комунікативних труднощів (загубився в київському метро, обікрали помешкання, спростовуєш фейкові новини про Україну тощо). До речі, для останнього завдання гарно підійде також робота з подкастами. Перший варіант – форма інтерв'ю з

експертом, який спростовує фейки. Другий варіант – у подкасті подаються кілька новин, які студенти мають обговорити в аудиторії і знайти фейкові новини.

Гра «Пресконференція» - приклад групової роботи. Студенти діляться на групи – журналісти та «зірки» (це можуть бути зірки спорту, музики, кіно, відомі журналісти чи політики). Журналісти ставлять запитання, а «зірки» відповідають, імпровізуючи. Відповідно до граматичної теми, викладач може запропонувати для використання обов'язкові синтаксичні конструкції чи мовні кліше.

Дискусійні ігри та дебати формують навички монологічного мовлення, аргументації, вміння погоджуватися або заперечувати певні твердження, підтримувати діалог на абстрактні теми («Онлайн навчання: переваги й недоліки», «Вакцинація: за і проти» тощо). Учні діляться на групи «за» і «проти» певного твердження та аргументують свою позицію.

Навчальна гра «Плануємо подорож Україною» має характер групової проєктної діяльності. Студенти об'єднуються в групи, обговорюють маршрут, вид транспорту, місця для відвідування, складають коротку усну презентацію подорожі. Під час гри студенти розвивають монологічне мовлення, вміння аргументувати вибір, узгоджувати дії в групі.

Одна з класифікацій мовних ігор, яка видалася нам найбільш вдалою для комунікативного підходу, - класифікація А. Мелея. Тому в нашому дослідженні спробували дібрати навчальні ігри до кожного типу.

Тип гри – ігри що ґрунтуються на спостереженні для покращення комунікативних здібностей і пам'яті.

Для рівня А1 можна запропонувати гру «Що зникло на столі?». Навчальний фокус зосереджено на запам'ятовуванні лексики (предмети побуту), вміння дати відповідь на просте запитання, використання знахідного та родового відмінків.

За правилами гри, на стіл викладаються 10 – 15 простих предметів (ручка, книга, яблуко, телефон тощо). Учні дивляться 10 секунд. Потім

закривають очі, вчитель прибирає 2 – 3 предмети. Учні відкривають очі та по черзі називають, що зникло: *«Зникла книга. Зникло яблуко. Я бачу, що немає ручки. Я не бачу телефона»*.

Для рівнів B2/C1 цікавою грою може бути «Свідок ДТП», що вимагає вміння формулювати складні розповіді, використовувати вставні конструкції, пасивний стан, часи дієслів, доконаний/недоконаний вид, непряму мову.

Учням демонструють приблизно 15-секундний відеофрагмент (або слайд-шоу з 5 – 6 кадрів) дорожньої чи соціальної події з великою кількістю деталей. Після цього вони отримують «протокол», де мають заповнити пропуски та відповісти на «запитання слідчого» (наприклад: *«О котрій годині, на Вашу думку, це сталося?»*, *«Яким був настрій водія, судячи з його поведінки?»*).

Можна таку гру проводити в групах, де кожен учень окремо записує те, що він запам'ятав. Потім нотатки порівнюються з іншими і врешті (після повторного перегляду) обговорюють точність відповідей та помилки. Можна додати у гру слідчого, який буде «допитувати» членів групи [11].

Тип гри – ігри, що ґрунтуються на інтерпретації і вгадуванні

Такий тип гри сприяє вдосконаленню вміння орієнтуватися в конкретній комунікативній ситуації, правильно будувати висловлювання.

Гру «Кольорова пляма» можна запропонувати студентам з рівнем володіння українською мовою A2/B1 задля тренування фокусування, а також формування текстів-описів з обов'язковим залученням прикметників, порівнянь (схоже на..., можливо це...), запам'ятовування лексики з теми «Природа» або «Місто».

Проектується розфокусоване зображення (наприклад, пейзаж або елемент архітектури). Учні в парах обговорюють, що це може бути, використовуючи прикметники (темне, яскраве, розмите). Кожні 30 секунд фокус трохи загострюється. Учні коригують свої гіпотези, тренуючи висловлювання сумніву та впевненості.

Для вищого рівня B2 пропонуємо гру «Вгадай емоцію», де використовуючи міміку учні інтерпретують і описують психологічний стан, формулюють причиново-наслідкові зв'язки, використовують модальні слова.

Хід гри полягає в тому, що один учень виконує мімікою та жестами певну емоцію чи стан (глибока задумливість, розчарування після невдачі, прихована радість). Інші учні висловлюють свої припущення, використовуючи складні конструкції: «Він, мабуть, щось втратив, тому що його плечі опущені...», «Це може бути хвилювання, хоча він намагається це приховати» тощо.

Тип гри – ігри, що ґрунтуються на індивідуальній чи груповій співпраці задля розвитку монологічного і діалогічного мовлення

Для початкових рівнів A1/A2 для знайомства та запам'ятовування з лексикою, яка стосується продуктів, одягу або інших покупок, використаємо гру на кшталт кумулятивної казки, де утворюємо ланцюжок з покроковим додаванням одного елемента. Опрацьовуємо граматичну тему «Знахідний відмінок». Назвемо гру «Візок з покупками». Перший учень заявляє, що він йде в магазин за покупками: «Я йду в магазин і купую **хліб**». Другий учень продовжує: «Я йду в магазин і купую **хліб та молоко**». Третій: «Я йду в магазин і купую **хліб, молоко та сир**». Продовжується по колу, поки хтось не помилиться.

Такі елементарні ланцюжки можна будувати з іншими тематичними групами слів (одяг, техніка, кольори тощо).

Ціуавий варіант гри описує В. Вдовін. Учні сидять у колах по 10 осіб. Одна людина починає, називаючи своє ім'я та вигадану професію (наприклад, «Я Фред, я зварювальник»). Наступна людина повинна повторити цю інформацію (наприклад, «Ти Фред, ти зварювальник») і додати себе («Я Джейн, і я репортер»). Гра продовжується, поки не повернеться до «Фреда», який повинен повторити всю послідовність [11, с. 19]. Професію можна замінити будь-яким іншим видом інформації (мені подобається..., я ненавиджу... тощо), враховуючи рівень складності лексики.

Гра «Віртуальний перекладач» передбачає тренування у перефразуванні. Під час гри вдосконалюємо знання синонімії, використання офіційно-ділового стилю та наукової термінології, здатність перефразувати складні речення, абзаци. Викладач дає групі складний уривок (наприклад, з наукової статті чи науково-популярної книги). Учні по черзі (кожен додає одне речення) мають колективно перекласти або перефразувати цей уривок, зберігаючи сенс, але спрощуючи або ускладнюючи стиль (за завданням викладача). Зважаючи на складність пропонованих текстів, ця гра підійде для рівня С1.

Тип гри – тренувальні настільні ігри

Для розвитку пам'яті, навчання мислити іноземною мовою оберемо настільну гру «Граматична клітинка» (закріплюємо знання про присвійні займенники, відмінки та утворення множини для рівня А2).

На ігровому полі клітинки містять граматичні завдання (наприклад, «Моя», «Твій», «Давальний»). Гравець кидає кубик і пересуває фішку. Якщо він потрапляє на клітинку, він тягне картку зі словом (наприклад, *кіт*). Якщо клітинка «Твій», він має сказати: «Це твій кіт». Якщо «Давальний», він має скласти речення: «Я даю їжу коту».

Для більш досвідчених студентів (рівень В2/С1) додаємо в навчальний процес гру «Фразеологічна дуель», вдосконалюючи вміння застосовувати фразеологічні звороти в контексті. Картки містять українські фразеологізми. Гравець тягне картку (наприклад, «водити за ніс»). Його опонент має дати правильне тлумачення, а потім гравець має використати його у складному, доречному контексті («Політик, замість того щоб виконати обіцянки, уже півроку водить нас за ніс своїми безглуздими поясненнями»). Якщо відповідь правильна, то опонент забирає картку собі, якщо допущено помилку, то гравець залишає картку в себе. При наявності більшої кількості учасників, за умови правильної відповіді, хід переходить опоненту, за умови неправильної відповіді, учасник пропускає хід. Виграє той, хто збере найбільшу кількість

карток. До гри можна залучити незалежного орбітра (викладача), який буде підтверджувати правильність відповіді.

Картки можуть містити також запитання, правильні/неправильні синтаксичні конструкції, конкретні предмети або дії тощо.

Тип гри – ігри з картками, що допомагають розповідати історії

Гра для початківців (A1/A2) «Сюжетні кубики», під час якої пропрацьовуємо дієслова руху, прикметники, послідовність дії (потім, спочатку, післязавтра тощо). Учні кидають 3 – 4 кубики, на гранях яких зображені прості об'єкти (дім, собака, людина, сонце). Учні по черзі додають по одному реченню до колективної історії, використовуючи зображені елементи. Історія має бути логічною (на їхньому рівні).

Ускладнюємо завдання для рівнів B1/B2, залучивши студентів до гри «Причинно-наслідковий колаж», закріплюючи знання про використання складних сполучників (однак, незважаючи на те що, як тільки, хоча), вчимося описувати почуття.

Кожен гравець отримує 5 випадкових зображень. Його завдання – скласти історію, яка б логічно пов'язувала ці зображення, використовуючи не менше трьох складних сполучників. Інші учні оцінюють логіку та граматику.

Тип гри – ігри з олівцем або папером, що дають можливість перевірити практичне застосування граматичних конструкцій.

У гру «Вимоги до квартири» пропонуємо зіграти, вивчаючи умовний спосіб дієслів, з використанням дієслів зі значенням бажання. Учні в парах: один – Орендар, інший – Рієлтор. Орендар має описати ідеальну квартиру, використовуючи умовний спосіб і конструкції з щоб. Рієлтор має відповісти, використовуючи конструкції якщо б та але. (наприклад, Орендар: «*Я хотів би, щоб вікна виходили на парк, і було б добре, якби у ванній кімнаті була велика ванна*». Рієлтор: «*Це можливо, але якщо б ви погодилися на меншу кухню...*»).

Працюючи зі стилістикою, зокрема, удосконалюючи знання про офіційно-діловий стиль та науковий стиль, обираємо гру «Продовжи

доповідь». Учні навчаються використовувати мовні кліше, пасивний стан та безособові конструкції, а також логічно структурувати доповідь, зокрема вступ і висновки.

Учитель починає офіційну доповідь (наприклад, про економіку, екологію чи культуру) з вступного речення (наприклад, *«Зважаючи на актуальність порушеної проблеми, нами було проведено комплексний аналіз...»*). Учні по черзі (кожен додає по 2-3 речення) мають продовжити по 2 – 3 речення доповіді у такому ж формальному стилі, забезпечуючи логічну послідовність і граматичну доречність (для рівня C1).

Звичайно, під час заняття гра може бути лише складником на певному етапі. Водночас спробуємо розглянути урочні блоки із використанням мовних ігор для різних рівнів володіння мовою.

#### Блок 1

Тема: «Знайомство та опис зовнішності»

Комунікативна мета: студенти можуть представитися, запитати ім'я та описати одну-дві риси зовнішності.

Лексична та граматичні компетенції: називати імена, використовувати етикетні формули-вітання (Привіт! Доброго дня!); використовувати особові займенники, дієслова (звати – мене звати, мати – я маю, бути – він/вона є), прикметники (великий, малий, світлий, темний)

Рівень: A1 (Базовий)

Після організаційного етапу та налагодження контакту зі студентами, активізуємо лексику вітання. Кожен учасник вітається і називає своє ім'я.

Презентаційний блок передбачає введення нових лексичних одиниць: викладач демонструє картки з частинами обличчя (*очі, волосся*) та прикметниками (*великі, карі, світле, коротке*). Студенти повторюють слова за викладачем.

Далі для закріплення нової лексики використовуємо гру «Я бачу...» (*Я бачу людину, у неї є...*) Викладач описує когось із групи (або відому особу), використовуючи лише нові слова. Студенти вгадують, про кого йшлося.

Протягом гри викладач контролює вживання нових лексичних одиниць та граматичних структур (*У нього/неї є...*).

На наступному етапі заняття змінюємо форму взаємодії. Студенти працюють у парах. За правилами гри з олівцем «Зустріч на вечірці» один із студентів описує зовнішність вигаданого друга, інший намагається намалювати його/її або знайти схожу людину в аудиторії. Під час гри студенти тренують діалог і монолог-опис, говоріння вільне, але ситуативно обмежене.

Для закріплення матеріалу повторюємо ключові фрази. Викладач запитує 2 – 3 учнів: *«Опишіть, будь ласка, свого сусіда/сусідку»*.

## Блок 2

Тема: «Обговорення планів на майбутнє та висловлення непевності»

Комунікативна мета: студенти можуть обговорити свої плани, висловити сумнів, припустити та пояснити причини своїх рішень.

Лексична та граматична компетенції: Використання *умовного способу* (якби, якщо), *майбутній час* (збираюся, планую), *модальні дієслова* (можливо, маю намір).

Рівень: B1 (Середній)

Після організаційної частини заняття, проводимо мотиваційний етап з обговоренням минулого тижня («Що ви робили минулого тижня? Чи все вдалося?»). Під час бесіди активуємо знання минулого та теперішнього часу.

Під час презентаційного блоку викладач представляє конструкції для висловлення непевності та сумніву (*Я сумніваюся, що..., Не певен, чи варто..., Якби я мав можливість...*). Демонструємо використання цих виразів в контексті. Таким чином вводимо складні синтаксичні конструкції.

Продовжуємо заняття завданням на продовження фрази. Викладач починає умовне речення, учень повинен логічно його продовжити. Наприклад:

*Якби я виграв мільйон, то...; Я не певен, чи...* Завдання побудовано на контрольованому використанні умовного способу та нових мовленнєвих кліше.

Наступним етапом заняття може бути дискусійна гра «Мої три бажання». Студенти працюють у малих групах (3 – 4 особи). Кожен формулює три бажання, використовуючи умовний спосіб. Група має спростувати їх, висловивши обґрунтований сумнів та альтернативне припущення. Студенти опрацьовують комунікативну навичку вести дискусію, аргументувати.

Насамкінець викладач опитує студентів - «Чиї плани здалися вам найреальнішими?» з коротким обговоренням.

### Блок 3

Тема: Дискусія «Сучасні екологічні виклики України: міфи та реальність»

Комунікативна мета: Учні можуть вільно обговорювати складні абстрактні та суспільно значущі теми, висловлювати філософські погляди та оперувати стилістично маркованою лексикою.

Лексичні та граматичні компетенції: офіційно-діловий та публіцистичний стиль (*дилема, критерій, гіпотеза, імплементація, беззаперечний факт*), складні синтаксичні конструкції (відокремлені члени, інверсія, вставні конструкції).

Рівень: C1 (Автономний)

Мотивуючий етап уроку розпочинається з укладання асоціативного ряду. Викладач пише слово «Екологія». Студенти називають 3 – 4 асоціації, використовуючи лише складні іменники (*кризовий менеджмент, сталий розвиток, кліматичні зміни*). Активуємо високочастотну та абстрактну лексику.

Наступним етапом є швидке читання уривка з наукової статті про українські екологічні проблеми. Аналіз 3 – 4 складних синтаксичних конструкцій та книжкової лексики.

Розпочинаємо гру «Перефразування». Студенти отримують 5 простих речень. Їхнє завдання – перетворити їх на складні речення публіцистичного стилю з використанням аналізованих конструкцій та інверсії.

Дебати «Екологічний пріоритет». Група ділиться на 2 команди: «Технократи» (пріоритет економічного розвитку) проти «Екологи» (пріоритет збереження довкілля).

Дискусійна гра – найвищий рівень вільного говоріння, формуються навички критичного мислення та навички переконання українською мовою.

Рефлексія: кожен учень формулює один висновок із сьогоднішньої дискусії, використовуючи фразу «*На підставі вищевикладеного, можна зробити беззаперечний висновок, що...*» (закріплення складних кліше).

### **Ігри-симуляції**

Тип гри – ігри, що ґрунтуються на груповій співпраці та розвитку діалогічного і монологічного мовлення.

#### **Навчальна гра «Мафія» (рівень володіння мовою B1/B2)**

Навчальна мета гри комбінована (поєднує мовну і комунікативну), полягає у тренуванні мовної аргументації: вмінні висловлювати недовіру, невпевненість, захищати свою позицію, наводячи переконливі аргументи; а також вдосконаленні навички використання складнопідрядних речень причини, умови та модальних дієслів.

*Етап 1.* На початку гри викладач розподіляє ролі та надає інструкції до гри. До гри залучаються 8 – 10 гравців, кожен з яких витягує картку й виконує обрану роль.

Необхідні матеріали для гри – картки з ролями, секундомір для лімітування часу обговорення.

#### **Таблиця 3.2. Картки-розподілені ролі**

Роль	Кількість гравців	Мета	Мовна вимога
------	-------------------	------	--------------

<b>Ведучий</b>	1 (як правило, викладач)	Керує грою, дає інструкції, стежить за дотриманням мовних правил.	Говорить тільки українською мовою, використовує чіткі інструкції
<b>Мафія</b>	2 – 3	Вигнати з гри всіх мирних жителів	Складна аргументація, відволікання уваги, непряма мова
<b>Комісар</b>	1	Щоночі перевіряти одного гравця	Точність висловлювання підозр, здатність переконувати
<b>Мирний житель</b>	Усі інші	Вираховувати та виганяти Мафію	Аналіз мовлення інших, послідовна аргументація своєї позиції

Відповідно до навчальної мети і рівня володіння мовою (B1/B2) викладач має ознайомити студентів із мовними конструкціями, які є обов'язковими для використання у побудові висловлювань. Натомість гравці мають активно використовувати ці структури під час обговорення. Наведемо приклади мовних конструкцій (*таблиця 4*).

**Таблиця 3.3. Приклади мовних конструкцій**

<b>Функція</b>	<b>Приклади речень</b>
Причина	Я голосую за [ім'я], тому що він/вона не має чіткої позиції. Це свідчить про його/її причетність, оскільки...
Висловлення припущення або сумніву	[Ім'я] може бути Мафією, хоча я не впевнений/впевнена. Його слова звучать непереконливо.

Модальність (висловлювання необхідності)	Ти повинен/мушиш пояснити, чому так вважаєш. Нам варто звернути увагу на...
Умова	Якщо ми виключимо [ім'я], і він/вона виявиться Мирним жителем, то Мафія виграє. Якби я був/була Мафією, я б діяв/діяла інакше.
Захист	Я рішуче заперечую це звинувачення. Моя позиція ґрунтується на логіці.

Етап 2. Покроковий процес гри.

Крок 1. Розподіл ролей.

1. Ведучий роздає картки. Гравці дивляться на свою роль і кладуть картку перед собою лицем донизу.
2. Фраза Ведучого: *«Заплющте очі. У місті настала ніч. Усі сплять».*

Крок 2. Ніч (тренування розуміння інструкції)

1. Ведучий до Мафії: *«Мафіє, прокиньтесь і познайомтеся. Оберіть свою першу жертву, вказуючи пальцем. Дякую. Мафе, засинайте».*
2. Ведучий до Комісара: *«Комісарє, прокинься. Кого ти хочеш перевірити? Дякую. Комісарє, засинайте».*
3. Ведучий до всіх: *«Ранок. Усі прокидаються».*

Крок 3. Обговорення (тренування діалогічного мовлення й аргументації)

1. Ведучий оголошує, хто «загинув» вночі, якщо такі є. Цей гравець більше не бере участі в обговоренні, але може спостерігати.
2. Кожен гравець по черзі має 30 – 60 секунд (залежно від рівня) для висловлення своєї думки.
3. Обов'язкова умова: гравець має використати принаймні одну складну конструкцію (складнопідрядне речення причини або умови) або модальне дієслово для обґрунтування своєї підозри.
  - Неприпустимі фрази такого типу: *«Я думаю, що це Олег».*

- Допускається: *«Я підозрюю Олега, тому що він намагається змусити нас голосувати за Марію, а це може бути відволікаючим маневром».*

4. Після першого кола обговорення починається вільна дискусія, під час якої гравці можуть ставити запитання та висувати контраргументи.

Крок 4. Голосування та захист (тренування монологічного мовлення)

1. Гравці висувують 1 – 2 кандидатів на виключення.
2. Кожен кандидат отримує 60 секунд, щоб захистити себе (монолог). Це їхня остання можливість переконати інших у своїй невинуватості, використовуючи переконливі аргументи.
3. Вимоги до захисту: Використання формальних фраз (наприклад, *«Я вважаю це звинувачення необґрунтованим...»*), опис своїх мотивів і спростування доказів.
4. Після захисту проводиться голосування. Гравець, який набрав найбільше голосів, вибуває та розкриває свою роль.

Крок 5. Кінець гри

Гра продовжується, чергуючи Фазу 2 (Ніч) і Фази 3-4 (День), доки:

- Мирні жителі виганяють усіх гравців Мафії (перемога Мирних).
- Кількість Мафії дорівнює кількості Мирних жителів, що залишилися (перемога Мафії).

**Порада для Ведучого:** під час обговорення виписуйте на дошці влучні, але граматично неправильні вислови учнів. Обговоріть і виправте їх після закінчення раунду.

Навчальна гра «Мафія» є корисним інструментом для прокачування навичок аргументації та діалогічного мовлення.

Як варіант навчальної гри для індивідуального проходження, за допомогою Gemini Canvas було створено інтерактивну симуляцію гри «Мафія», яка фокусується на мовних завданнях рівня B1/B2. Гравець має використовувати граматичні та лексичні конструкції *тому що, якщо б, муши,*

*рішуче заперечую* тощо під час обговорення та захисту, що дає можливість відпрацювати навички аргументації в контрольованому середовищі.

Викладач надсилає покликання на гру-симуляцію (<https://gemini.google.com/share/4e20c7707d5d>), в якій кожний студент працює самостійно.

Правила користування симулятором досить прості. Для того, щоб розпочати і отримати випадкову роль (Мирний житель, Мафія або Комісар) потрібно натиснути на «Почати гру» у модальному вікні.

## Детективна Мафія: Симулятор В1/В2

Сценарій для 8 гравців: 5 Мирних, 2 Мафії, 1 Комісар. Ваше завдання — тренувати аргументацію та захист, використовуючи обов'язкові конструкції В1/В2.

**Ваша Роль: Мафія**

**Почати гру**

На другому етапі «День. Вас висунуто на виключення!» гравцю буде запропоновано висунути підозру проти іншого випадкового гравця. Мовне завдання полягає в тому, щоб записати свій аргумент за відведений час (60 секунд), обов'язково використовуючи надані слова та хоча б одну складну синтаксичну конструкцію (на цьому слайді, наприклад, система пропонує слова «ґрунтується на», «вважаю», «необґрунтованим», «рішуче заперечую»). Після введення тексту система перевірить наявність цих слів.

## Вас висунуто на виключення!

Ви, Софія, маєте 60 секунд, щоб захистити себе. Це ваше монологічне мовлення.

**⚠️ Обов'язково використайте: \*\*рішуче заперечую, ґрунтується на, необґрунтованим, вважаю\*\* (мінімум 2).**

Я рішуче заперечую це звинувачення, оскільки...

Захистити себе

Наступним етапом є голосування за виключення гравця.

## Детективна Мафія: Симулятор В1/В2

День 2: Голосування

Мирних: 5 | Мафії: 2

**Софія**

(Ваша роль:  
Мафія)

**Назар**

(Живий)

**Олег**

(Живий)

**Віктор**

(Вибув: Комісар)

**Марія**

(Живий)

**Андрій**

(Живий)

**Яна**

(Живий)

**Оксана**

(Живий)

Оберіть гравця для виключення:

Назар

Олег

Марія

Андрій

Яна

Оксана

Софія (Я)

Якщо симуляція призведе до того, що гравця оберуть для виключення, з'явиться модальне вікно, у якому гравець має сформулювати монолог на свій захист (етап «Захист»), використовуючи надані фрази чи слова.

## Перемога Мафії!

Мафія здобула перемогу. Схоже, Ви не змогли довести свою правоту. Спробуйте ще раз!

Закрити

Гра триватиме до перемоги однієї зі сторін.

Можливості штучного інтелекту також використовуємо для викладання української мови як іноземної, акцентуючи на розвитку навичок говоріння та комунікативній компетентності, де співрозмовником буде саме налаштована система. Інтеграція штучного інтелекту може значно підвищити персоналізацію, миттєвий зворотний зв'язок та автентичність мовного середовища для вивчення української мови як іноземної.

Так, студенти можуть спілкуватися з чат-ботом, створених на базі великих мовних моделей, наприклад Gemini, який виконує роль конкретної особи чи ситуації. Приміром, AI-система програмується на роль адміністратора готелю в Полтаві, його завданням є відмовити в поселенні, поки клієнт не надасть усі необхідні відомості. Студент відіграє роль клієнта, який намагається домовитися про поселення. AI-співрозмовник забезпечує цілодобову доступність та необмежену кількість спроб для подолання мовного бар'єру.

Штучний інтелект може також виступати в ролі аудіокритика. Студент робить аудіозапис своєї відповіді на завдання. AI розшифровує мовлення учня,

оцінює його за кількома критеріями (використання граматики, лексична різноманітність) та надає миттєвий зворотний зв'язок на зразок *«Ваше використання кличного відмінка було правильним, але вимова звука [И] у слові «говорити» потребує корекції»*. Це імітація викладача у режимі реального часу, яка працює над найскладнішою частиною – вимовою та інтонацією, які традиційні письмові ігри не розвивають.

Крім того, можна запропонувати гру на кшталт «Морфемного детектива», яка поєднує вивчення лексики та морфології з використанням штучного інтелекту для генерації та перевірки слів. Наприклад, AI пропонує український корінь слова (наприклад, *-вод-*) та тему (наприклад, «Транспорт»). Студент має назвати якомога більше похідних слів (*водій, завод, проводити*), пояснивши їхнє значення. AI миттєво перевіряє існування такого слова в українській мові та його відповідність темі, допомагаючи закріпити правила словотвору.

Розглянемо більш детально сценарій однієї рольової гри, де одну з ролей виконує штучний інтелект.

### **«Проблема з орендованою квартирою»**

Ця гра моделює реальну, дещо конфліктну ситуацію, де студенту необхідно вести офіційний або напівофіційний діалог, аргументувати свою позицію та домогтися вирішення проблеми.

Аспект	Опис
Комунікативна мета	Сформувати навичку скаржитися (висловлювати незадоволення), пояснювати проблему та досягати домовленості в офіційно-діловому стилі.
Лексична мета	Побутова лексика (сантехніка, електрика, меблі), формули ввічливості ( <i>Вибачте, будь ласка; Чи могли б Ви...?</i> ), фрази-маркери.

Граматична мета	Умовний спосіб ( <i>Я був би вдячний, якби...</i> ), наказовий спосіб, дієслова доконаного/недоконаного виду для опису стану та дії.
Рівень	B1 –B2

### ***Етап 1. Інструкція для AI (налаштування системи)***

AI-співрозмовник (наприклад, Gemini, ChatGPT, Claude) отримує таку інструкцію:

1. *Роль*: Ви – пані Ольга, відповідальна менеджерка агентства з оренди нерухомості у Києві.
2. *Стиль спілкування*: Розмовляйте напівофіційно, ввічливо, але стримано. Не використовуйте сленг. Звертайтеся до співрозмовника лише на Ви.
3. *Проблема (основний сценарій)*: Клієнт телефонує, щоб поскаржитися, що в орендованій ним квартирі зламався водонагрівач (бойлер), і вже другий день немає гарячої води.
4. *Правила AI (виклик для студента)*:
  - вимагайте деталі (не погоджуйтесь одразу. Спершу запитайте про точну адресу, час виявлення поломки та спробу самостійного вирішення).
  - створіть перешкоду: «Наш майстер зайнятий до завтрашнього вечора». Змусьте клієнта наполягати або пропонувати альтернативу (наприклад, оплату найманого майстра).
  - досягніть домовленості про конкретний час візиту або компенсацію.

### ***Етап 2. Інструкція для студента***

Студенту дається роль орендаря квартири та таке завдання:

«В орендованій Вами квартирі зламався бойлер. Ви телефонуєте до агентства, щоб:

- 1) повідомити про проблему;
- 2) змусити їх викликати майстра сьогодні;

3) домовитися про компенсацію, якщо майстер прийде лише завтра.  
Починайте розмову!»

**Етап 3. Початок гри (зразок діалогу)**

<b>Учасник</b>	<b>Приклад репліки</b>	<b>Комунікативна функція</b>
<i>Студент</i>	Добрий день! Мене звати [своє ім'я]. Я орендую квартиру на вулиці [назва] і мені потрібна допомога.	Встановлення контакту
<i>AI (пані Ольга)</i>	Добрий день, [ім'я]. Я Вас слухаю. Яка у Вас виникла проблема?	Запит інформації
<i>Студент</i>	У мене в квартирі зламався бойлер. Вже другий день немає гарячої води. Це дуже незручно.	Висловлення скарги
<i>AI (пані Ольга)</i>	Вибачте, будь ласка, за незручності. Чи могли б Ви уточнити точну адресу та час, коли Ви виявили поломку?	Вимога деталей

Діалог продовжується, AI чинить опір, поки студент не запропонує конкретне рішення або не використає аргументований тиск

**Етап 4. Зворотний зв'язок від AI (оцінювання)**

Після завершення діалогу (коли проблему вирішено/домовлено), AI перемикається в режим «Критик» і надає учневі структурований звіт:

1. Навчальний успіх: Чи досягнута мета? (Наприклад: «*Ви успішно домовилися про візит майстра. Компромісне рішення знайдено: майстер прийде сьогодні, але ввечері. Мета досягнута*»).
2. Лексичний аналіз: Виділення сильних та слабких слів/фраз. (Наприклад: «*Ви добре використали фразу “це не може чекати”. Але замість “дуже погано” варто було використати “це неприйнятно”*»).

3. Граматичний аналіз: Корекція помилок, що вплинули на розуміння. (Наприклад: «*Використання інфінітиву у фразі “Я дзвонити Вам вчора” є помилкою. Правильно: “Я дзвонив Вам вчора”*»).

4. Фонетична оцінка (якщо є аудіо): Аналіз вимови ключових слів.

Така гра з AI-симулянттом забезпечує аутентичне мовленнєве середовище з миттєвою та багатоаспектною корекцією, що є ідеальним для інтенсивного тренування навичок говоріння. За таким самим сценарієм можна побудувати діалог між турагентом і клієнтом щодо вибору туристичного пакету, між покупцем та продавцем/продавчиною у книгарні щодо придбання книги за певним запитом (подарунок на день народження другу/подрузі), офіціантом та клієнтом щодо вибору блюд та напоїв з меню, врахувавши певні дієтичні вимоги або наявність алергії тощо.

Отже, використання AI-інструментів дозволяє викладачам української мови як іноземної перейти від простих ігор на відтворення матеріалу до складних, аутентичних комунікативних симуляцій, які максимально наближають навчальне середовище до реального спілкування. Це робить процес формування навичок говоріння індивідуалізованим, ефективним та мотивованим.

### **3.3. Принципи добору та використання мовних ігор**

Ефективне використання мовних ігор у викладанні української мови як іноземної ґрунтуються на принципах комунікативного підходу, які обумовлюють такі ігрові завдання, як сприяння жвавій комунікації, розуміння конкретної мети спілкування, створення психологічно комфортного середовища.

Виділемо такі:

*Психологічна адаптація.* Психологічні дослідження доводять, що ігри мають здатність знижувати навчальну тривожність, підвищувати рівень залученості та допомагати запам'ятовуванню. Студенти повинні почувати себе комфортно, щоб «ризикувати» і не боятися робити помилки. Саме це

сприяє спонтанному мовленню. Отже, гра повинна допомогти подолати психологічні бар'єри та стимулювати внутрішню мотивацію учня. Роль викладача – забезпечити фокус гри на змісті та мовленні, а не лише на граматичній досконалості.

*Відповідність віковим особливостям учнів.* Добір мовних ігор має врахувати вік, навички та інтереси студентів для максимальної їх залученості.

*Врахування національної та соціокультурної специфіки учнів.* Ігри повинні інтегрувати соціокультурний контекст країни, мова якої вивчається для формування міжкультурної комунікації. Наприклад, використання в ігровій діяльності елементів української культури, звичаїв та традицій дозволяє іноземним студентам засвоювати не лише мову, а й поведінкові норми носіїв (рольова гра «Купую вишиванку»).

Доступність ігрових завдань відповідно до рівня мовної компетенції. Цей принцип вимагає комбінування типу гри, навчального матеріалу та мовного рівня підготовки студентів.

*Поєднання навчальної та розважальної складових.* Якісна дидактична гра вимагає балансу між трьома компонентами: залученістю, оцінюванням та навчанням. Якщо гра занадто складна або її дидактична мета не інтегрована в ігровий процес, вона може розчарувати студента, знизити ефективність навчання. Тобто пізнавальне завдання (навчання) не повинно існувати окремо від ігрового завдання (розвага). Наприклад, у грі «Секрет» ігровим викликом є заборона літери, що має й навчальну мету (тренування лексичної гнучкості, збільшення словникового запасу). Завдяки розвагам, розслабленню студенти легше запам'ятовують лексику та граматичні структури.

*Чітка комунікативна мета гри.* Відповідно до принципів комунікативного підходу мовна гра має бути не просто розвагою, а змістовним завданням, що використовує мову для досягнення конкретної комунікативної мети. Найкращим прикладом чіткої комунікативної мети є ігри з інформаційними прогалинами. Вони створюють природну необхідність спілкування, оскільки один студент володіє інформацією, яка потрібна іншому

для завершення завдання. Методисти пропонують класифікувати ігри за типом комунікативної дії, яку вони стимулюють: описати (describe), поєднати (connect), порівняти (compare), створити (create). Вибір однієї з цих категорій гарантує чітку комунікативну мету. Наприклад, гра «Кореспондент» має чітку мету: скласти чотири запитання за темою уроку та відповіді на них. Це тренує навички постановки запитання та надання інформації.

*Використання автентичних матеріалів.* Автентичні матеріали привносять «контекст реального світу в аудиторію», що є ключовим для формування практичної комунікативної компетенції. Матеріалом можуть бути реальні предмети, іграшки, відеоматеріали або текстові приклади. Ігри-імітації, які створюють пені мовленнєві ситуації, є найбільш ефективними у формуванні культури мовлення. Такі ігри дозволяють студентам практикувати лексику.

Правильний добір навчальних матеріалів і проведення мовних ігор є важливою складовою для вдалого застосування на заняттях і покладається на викладача. Але вони можуть припускатися помилок, які, зазвичай, стосуються порушення вищезазначених принципів.

1. Порушення балансу «навчання – розвага», або гра заради гри. Якщо розважальний елемент домінує, і дидактична мета стає неочевидною, гра перетворюється на непродуктивну перерву. Натомість якщо ігрове завдання вимагає знань, які перевищують рівень компетенції студентів (принцип доступності), це призводить до розчарування та низької результативності.
2. Нечіткість комунікативної мети.
3. Неправильне комбінування параметрів (тип, рівень, навчальний матеріал).
4. Надмірна корекція помилок. Викладач виправляє граматичні та лексичні помилки під час творчої комунікативної гри. Це руйнує комфортну атмосферу, пригнічує спонтанне мовлення, повертає

страх помилитися. Корекція має бути відкладена або надана у непрякій формі.

5. Використання ігор, які недоречними/некоректними щодо культурного або національного контексту, що може призвести до прагматичних помилок.
6. Помилки у формулюванні, неточні інструкції, що може ускладнити розуміння правил іноземними студентами.

### **Висновки до розділу 3**

Ефективність мовних ігор як методу підтверджується їхньою здатністю підвищувати мотивацію, знижувати навчальну тривожність і забезпечувати баланс між навчанням та розвагою, що сприяє міцнішому запам'ятовуванню лексичних і граматичних структур та стимулює спонтанне мовлення.

Успішна реалізація ігрового підходу вимагає чіткої методичної структури, що охоплює три обов'язкові етапи: підготовчий (добір гри відповідно до рівня A1–C1 та мети), етап виконання (де викладач виступає фасилітатором) та післяігровий етап з обговоренням типових помилок.

Основні методологічні вимоги до мовної гри включають: створення безпечного середовища, чітку комунікативну мету (наприклад, реалізація інформаційної прогалини), врахування соціокультурного контексту та використання автентичних матеріалів.

Оцінювання комунікативних навичок у процесі ігрової діяльності має ґрунтуватися на комплексних критеріях, що включають не лише мовну правильність (граматичне, лексичне оформлення), а й спонтанність, комунікативну доречність, взаємодію та змістовність висловлювання.

Інтеграція технологій штучного інтелекту (AI) дозволяє вивести мовні ігри на новий рівень, створюючи автентичні, індивідуалізовані симуляції. AI може виконувати роль складного співрозмовника або аудіокритика, забезпечуючи миттєвий зворотний зв'язок щодо граматики, лексики та вимови, що є критично важливим для інтенсивного тренування навичок говоріння на рівнях B1–C1.

## ВИСНОВКИ

Обґрунтовано, що сучасна лінгводидактика вимагає розглядати володіння мовою як засіб спілкування та соціальної взаємодії. Комунікативна компетентність є комплексною здатністю, що охоплює не лише мовну майстерність (граматичні знання), але й уміння використовувати мову з точки зору доцільності, доречності та ситуації комунікації. З'ясовано, що комунікативна компетентність має багатокомпонентну структуру, яка включає мовну, соціолінгвістичну, дискурсивну та стратегічну (компенсаторну) компетентності.

Комунікативний підхід виник як реакція на традиційні методи, орієнтовані на граматику, які надавали перевагу точності над спонтанним мовленням, і став одним з найбільш впливових підходів до викладання іноземної мови.

Основна мета комунікативного підходу полягає в тому, щоб розвинути комунікативну компетентність учнів, дозволяючи їм ефективно використовувати мову в реальних життєвих ситуаціях.

Комунікативний підхід суттєво впливає на засвоєння граматичних і лексичних навичок, сприяє вивченню лексики в контексті та націлений на перетворення пасивного словникового запасу на активний через постійну практику. Граматика при цьому підкоряється цілям комунікації та вивчається як інструмент для передачі сенсу. Завдяки комунікативному підходу студенти часто засвоюють граматичні структури імпліцитно шляхом сприймання мовленнєвих зразків.

Мовні ігри визначені як високоефективний засіб, оскільки лінгводидактична гра є «вправами у природній комунікації», що наближають навчальну діяльність до реального спілкування. Ігрові технології сприяють підвищенню мотивації та активізують пізнавальну діяльність, створюючи комфортне навчальне середовище, що знімає психологічну напругу перед спілкуванням.

Надано диференційований інструментарій, що включає конкретні приклади ігор (рольові, ситуативні, дискусійні) для різних рівнів. Встановлено, що оцінка сформованості комунікативної компетентності повинна базуватися на комплексних критеріях, які включають не лише мовну правильність, але й комунікативну доречність, спонтанність мовлення, взаємодію та соціокультурну компетентність.

Обґрунтовано принципи інтеграції цифрових ресурсів та штучного інтелекту в ігровий процес для розвитку навичок говоріння та аргументації. Використання AI-симуляцій є новаторським підходом, що значно підвищує персоналізацію та автентичність мовного середовища. AI-співрозмовник може моделювати реальні ситуації та надавати миттєвий структурований зворотний зв'язок щодо граматики, лексики та вимови.

Дослідження підтвердило, що для ефективного формування комунікативних навичок у студентів, які вивчають українську мову як іноземну, необхідно поєднувати пряму інтерактивну роботу в класі (класичні рольові ігри) із самостійною, гейміфікованою практикою з використанням цифрових платформ.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Азарова Л. Є., Пустовіт Т. М., Горчинська Л. В. Використання мультимедійних технологій у вивченні фразеологізмів на заняттях з української мови як іноземної. *Закарпатські філологічні студії*. 2020. Вип. 13. Т. 1. С. 7–12.
2. Азарова Л. Є., Горчинська Л. В. Особливості інтеграції ігрових методів на заняттях з української мови як іноземної. *Закарпатські філологічні студії*. Випуск 36. С. 9–11. URL: <http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/36/3.pdf>
3. Андрейко Я. В. Іншомовна професійна комунікативна компетенція. *Педагогічні науки*. 2018. Вип. 63. С. 238–241.
4. Базілевич Л. Є. Розвиток мовленнєвих умінь на уроках англійської мови в старшій школі за допомогою ігрових форм роботи. *Матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції «Мова і література в університетській освіті»*. Київ, 2017. С. 20–23.
5. Байдак Л. І. Суть комунікативного методу викладання іноземних мов. URL: <https://repo.snau.edu.ua/bitstream/123456789/4956/1/%D0%91%D0%B0%D0%B9%D0%B4%D0%B0%D0%BA%20%D0%9B.%20%D0%86.%20%D0%A1%D1%83%D1%82%D1%8C%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%83%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE%20%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%83.pdf>
6. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики : підручник. Київ : ВЦ «Академія», 2009. 374 с.
7. Бех І. Д. Особистісно-зорієнтоване виховання : навч.-метод. посіб. Київ : ІЗМН, 1998. 204 с.

8. Білошицька Т. Ю. Комунікативний підхід у навчанні іноземної мови студентів спеціальності «Туризм і рекреація». С. 470–473. URL: <https://eprints.zu.edu.ua/43768/1/1.pdf>
9. Бориско Н.Ф. Діалог культур: необхідність, можливості і межі. *Тези доповідей Міжнародної науково-практичної конференції «Інноваційні підходи до навчання іноземних мов та культур у новому тисячолітті»*. Дніпропетровськ: Дніпропетровський університет економіки та права, 2002. С. 12–15.
10. Васільєва П. Іншомовна комунікативна компетентність: проблеми, підходи, пошуки. *Міжнародний науковий журнал «Університет і лідерство»*. 2020. № 1 (9). С. 98–108.
11. Вдовін В. В. Комунікативний підхід як оптимальний засіб вивчення іноземної мови у ВНЗ. *Вісник Національний університет «Львівська політехніка»*. 2007. № 586. С. 15–20. URL: [https://vlp.com.ua/files/07\\_36.pdf](https://vlp.com.ua/files/07_36.pdf)
12. Ворначев А. Цифровізація у процесі вивчення англійської мови. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 71, том 1. С. 301–306.
13. Ворон М. Методична робота в умовах кооперативного навчання. 2006. Веб-сайт. URL: <https://osvita.ua/school/method/technol/1501/>
14. Галицька М.М. Складники комунікативної компетентності студентів вищих навчальних закладів. *Освітологічний дискурс*. 2015. № 2 (10). С. 39–48.
15. Гладких Г. В., Шаров С. В. Напрями формування комунікативної компетентності студентів. *Інноваційна педагогіка*. 2019. Випуск 11. Т. 1. С. 70 – 74. URL: <https://elar.tsatu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/31afaa5e-6616-4a14-97d9-7242c1e9d605/content>
16. Грицаєнко Л. М. Роль соціокультурного компоненту у формуванні комунікативної компетентності в процесі вивчення української мови як

- інозменої. Інноваційна педагогіка. 2020. Випуск 21. Т. 1. С. 104–109.  
URL: [http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2020/21/part\\_1/24.pdf](http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2020/21/part_1/24.pdf)
17. Данченко Г. В. Психологічні детермінанти розвитку комунікативної компетентності менеджера освіти шкільного рівня: дис. на здобуття наук. ступеня канд. психол. наук: 19.00.07. Київ, 2002. 207 с.
18. Данчишин Н. Р. Відеоінтерв'ю з митцем як засіб вивчення сучасної української культури в курсі УМІ. *Народознавчі зошити*. 2019. № 5 (149). С. 1291–1295. URL: <https://nz.lviv.ua/archiv/2019-5/27.pdf>
19. Данчишин Н. Р. Реалізація комунікативного підходу й аудіовізуального методу у вправах для вивчення української мови як іноземної. *Вчені записки Таврійського національного ун-ту ім. В. І. Вернадського. Серія «Філологія. Соціальні комунікації»*. 2020. Том 31. № 4. Ч. 1. С. 44–48.
20. Даскалюк О. Прагматика адресованого волевиявлення в українській мові: лінгводидактичний аспект. Теорія і практика викладання української мови як іноземної. Львів, 2009. Вип. 4. С. 266–272.
21. Демішева А. К. Рольові ігри на уроках англійської мови. *Англійська мова та література*. № 13. 2010. С. 2 – 9.
22. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання. Відділ сучасних мов. Київ : Ленвіт, 2003. 361 с.
23. Зелінська М. З. Комунікативна та соціолінгвістична компетенції: підходи до розуміння і компонентного складу в українській та зарубіжній науковій літературі. *Міжнародний науковий журнал «Грааль науки»*. 2023. № 31 (вересень). С. 323–329. URL: <https://archive.journal-grail.science/index.php/2710-3056/article/view/1607/1627>
24. Іванишин Г. Реалізація концепції українськомовної підготовки іноземних громадян у типовій навчальній програмі для підготовчих факультетів ВНЗ України. *Теоретична і дидактична філологія. Серія «Педагогіка»*. 2015. Вип. 21. С. 21–29.

- 25.Казібекова В. Ф. Психологічні особливості комунікативної компетентності майбутніх фахівців. *Інсайт: психологічні виміри суспільства*: наук. журн. 2019. Вип. 2. Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2019. С. 64–71.
- 26.Клікман В. П. Навчальні ігри на уроках англійської. *Англійська мова та література*. № 27. 2004. С. 2–7.
- 27.Козак М. В. Комунікативний метод навчання іноземних мов. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. Випуск 32 (Серія: Педагогіка, соціальна робота). С. 93–95. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/3fa69709-ff91-4114-8d49-9ebc2aad702a/content>
- 28.Корніяка О. М. Психологія розвитку комунікативної компетентності на різних етапах професійного становлення особистості. *Наукові записки Інституту психології імені Г. С Костюка*, 2011. С. 210–222.
- 29.Корніяка О.М. Вивчення розвитку комунікативної компетентності студентів *Психолінгвістика: Зб. наук. праць ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»*. Переяслав-Хмельницький : ПП «СКД», 2009. Вип.3. С. 60–69. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/5390/1/%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%BD%D1%96%D1%8F%D0%BA%D0%B0\\_%D0%95%D0%BB\\_%D0%B1%D1%96%D0%B1%D0%BB\\_%237.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/5390/1/%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%BD%D1%96%D1%8F%D0%BA%D0%B0_%D0%95%D0%BB_%D0%B1%D1%96%D0%B1%D0%BB_%237.pdf)
- 30.Корніяка О.М. Особливості розвитку комунікативної компетентності фахівців на різних етапах їх професійного становлення. *Психолінгвістика: Зб. наук. праць ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»*. Переяслав-Хмельницький: ПП «СКД», 2011. Вип.8. С. 33 – 45. URL: <https://files.core.ac.uk/download/pdf/32305852.pdf>
- 31.Король С. В. Комунікативний підхід у навчанні іноземних мов. *Педагогічний дискурс*. 2012. Вип. 11. С. 133 – 136. URL:

[http://nbuv.gov.ua/UJRN/0peddysk\\_2012\\_11\\_33](http://nbuv.gov.ua/UJRN/0peddysk_2012_11_33)

- 32.Кравчина Т. В. Методичні аспекти використання рольових ігор на уроках іноземної мови. *Науковий вісник Ужгородського університету*. 2016. Випуск 2 (39) (Серія: Педагогіка. Соціальна робота). С. 114–116. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/fb723fb7-c0d5-4c91-9938-c85b64673b01/content>
- 33.Кухта І.В. Іншомовна компетентність у контексті формування комунікативної культури студентів у процесі вивчення іноземної мови // <http://conf.vntu.edu.ua/humed/2008/txt/Kuchta.php>
- 34.Лемешко О. В. Визначення моделей комунікативної компетентності. *Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України*. 2018. Випуск 3. URL: [https://dspace.nadpsu.edu.ua/bitstream/123456789/2716/1/Vnadped\\_2018\\_3\\_9.pdf](https://dspace.nadpsu.edu.ua/bitstream/123456789/2716/1/Vnadped_2018_3_9.pdf)
- 35.Лизак М. Подкастинг як новітній спосіб набуття аудитивних навичок. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 42. Т. 1. С. 324–328. URL: [http://www.aphn-journal.in.ua/archive/42\\_2021/part\\_1/48.pdf](http://www.aphn-journal.in.ua/archive/42_2021/part_1/48.pdf)
- 36.Лизак М. Розвиток навичок говоріння під час вивчення теми «Підприємство». *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 38. Т. 2. С. 160–164. URL: [http://www.aphn-journal.in.ua/archive/38\\_2021/part\\_2/29.pdf](http://www.aphn-journal.in.ua/archive/38_2021/part_2/29.pdf)
- 37.Литнєва Т. В. Лінгводидактичні ігри як засіб формування іншомовної граматичної компетентності молодших школярів. *Актуальні питання в сучасній науці*. 2025. № 5 (35). С. 1178–1189. URL: <https://eprints.zu.edu.ua/43901/1/1.pdf>
- 38.Літвінова О. В. Ігрові форми роботи як засіб підвищення мотивації учнів до навчання англійської мови в старшій школі. *Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. Серія «Філологічні науки»*. 2019. Вип. 43. С. 88–93.

- 39.Лях Тетяна. Комунікативний метод у професійно-орієнтованому підході до навчання української мови іноземних студентів медичних спеціальностей. URL: [file:///C:/Users/evles/Downloads/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D1%83%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%B9\\_%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%83\\_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%BE\\_%D0%BE.pdf](file:///C:/Users/evles/Downloads/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D1%83%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%83_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%BE_%D0%BE.pdf)
- 40.Мацюк З. Лінгвістичні основи методики викладання граматики української мови як іноземної. Теорія і практика викладання української мови як іноземної. Львів, 2007. Вип. 2. С. 31–39.
- 41.Методика викладання іноземних мов в середніх навчальних закладах: підруч. для студ. вищ. навч. закл. освіти / Ніколаєва С. Ю., Бігич О. Б., Бражник Н. О. та ін. Київ : Ленвіт, 2002. 328 с.
- 42.Москаленко В. В. Соціальна психологія : Підручник. Видання 2-ге. Київ : Центр учбової літератури, 2008. 688 с.
- 43.Мушировська Н. В. Роль когнітивно-комунікативного підходу в оптимізації процесу викладання української мови за професійним спрямуванням. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Психологія і педагогіка»*. 2014. Вип. 29. С. 138–143.
- 44.Назаревич Л. Т., Гавдида Н. І. Українська мова для іноземців. Практикум (Рівні В1–В2). 2-ге вид. Тернопіль : ФОП Паляниця В. А., 2017. 212 с.
- 45.Низовець О. А. Розвиток комунікативної компетентності у процесі професійної підготовки майбутніх психологів. Актуальні проблеми професійної діяльності молодих спеціалістів URL: <https://ap.uu.edu.ua/upload/publicationpdf/a152fd3e602f924b75f55dcf321eafb4.pdf>
- 46.Низовець О.А. Теоретико-методологічний аналіз феномену комунікативної компетентності. Актуальні проблеми психології. Київ-

- Ніжин : Видавництво НДУ, ДС «Міланік», 2012. Том 10. вип. 1. С.153-160.
47. Низовець-Кропта О.А. Структурно-змістові характеристики образу комунікативно-компетентного психолога. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія : Психологічні науки.* 2015. Вип. 128. С. 191-196. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuPH\\_2015\\_128\\_44](http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuPH_2015_128_44)
48. Ніколаєва С.Ю. **Методика навчання** 2013
49. Ніколаєва С. Ю. Цілі навчання іноземних мов в аспекті компетентнісного підходу. *Іноземні мови.* 2010. № 1. С 11–17.
50. Олешко А. Комунікативний підхід як складова ефективного вивчення іноземної мови. URL: <https://repo.snau.edu.ua/bitstream/123456789/4544/1/%D0%9E%D0%BB%D0%B5%D1%88%D0%BA%D0%BE%20%D0%90.%20%D0%92.%20%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D1%83%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%B9%20%D0%BF%D1%96%D0%B4%D1%85%D1%96%D0%B4.pdf>
51. Олійник К.С. Характеристика комунікативної компетентності майбутніх соціальних працівників як невід’ємного складника професіоналізму. *Інноваційна педагогіка.* 2019. Вип. 18. Т. 2. С. 50–54.
52. Палінська О. М. Використання ігор на заняттях з української мови як іноземної. *Українська мова у світі* : матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф., 8–9 листоп. 2012 р. Львів : Львів. політехніка, 2012. С. 185–191.
53. Пасічник О. О. Особливості використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови у ВНЗ. *Науковий вісник Ужгородського університету. Сер. : Педагогіка. Соціальна робота.* 2014. Вип. 30. С. 125–127.
54. Потюк І. Комунікативна компетенція невід’ємний складник навчально-виховного процесу. *Молодь і ринок.* 2012. № 1 (84). С. 128–132.
55. Секрет І. В. Іншомовна професійна компетентність: проблема визначення. URL: <http://vuzlib.com/content/view/322/84>

- 56.Сокіл Б. Методи вивчення української мови як іноземної та їх характеристика. *Теорія і практика викладання української мови як іноземної*, 2007, вип. 2, с. 14–18.
- 57.Солодар. Л. В. Діалогічне мовлення – основний вид мовленнєвої діяльності при вивченні української мови як іноземної. *Вісник Вінницького політехнічного інституту*. 2011. № 2. С.163–164.
- 58.Ставицька І. В. Іншомовна компетентність: місце дефініції у термінологічному полі сучасних наукових суджень. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2013. № 4 (30). С. 280–286.
- 59.Ставрук О. Комунікативний підхід до навчання англійської мови як засіб розширення словникового запасу учнів старшої школи. *Матеріали студ. наук. конф. Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича*, м. Чернівці, 12-24 квіт. 2022 р. Чернівці, 2022. С. 257-258.
- 60.Стойко С. В. Реалізація комунікативного підходу в навчанні іноземних мов. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету*. 2011. Вип. 85 (Серія: Педагогічні науки). С. 220–223.
- 61.Сура Н А. Іншомовна професійна компетентність: головні принципи та компоненти процесу навчання професійно-орієнтованого спілкування. *Вісник Луганськ. держ. пед. ун-ту ім. Т. Г. Шевченка*. 2003. № 4 (60). С. 190–192.
- 62.Тарнопольський Б. Методика викладання англійської мови. Київ : Вища шк., 1993. 167 с.
- 63.Трумко О. Розвиток монологічного мовлення на заняттях з української мови як іноземної. *Labyrinths of Reality : Collection of scientific works*. 2020. Issue 4 (9). P. 21–23.
- 64.Трумко О. Теоретико-методологічні засади викладання непрямих мовленнєвих актів в іншомовній аудиторії. Актуальні питання суспільних наук та історії медицини. Серія «Філологічні науки». 2019. № 1 (21). С. 62–66.

65. Трумко О. М., Горда О. М. Сучасні тенденції у реалізації комунікативного підходу до викладання української мови як іноземної. *Закарпатські філологічні студії*. Випуск 24. Т. 2. С. 32–37. URL: [http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/24/part\\_2/6.pdf](http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/24/part_2/6.pdf)
66. Туз В. І., Харченко Т. В. Використання ігрових технологій у навчанні англійської мови на старшому етапі навчання. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Серія № 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання. - 2014. - Вип. 21. - С. 150-155.
67. Федоренко Ю. П. Формування у старшокласників комунікативної компетенції в процесі вивчення іноземної мови. Автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.09 / Ю.П. Федоренко; Волин. держ. Ун-т ім. Л. Українки. Луцьк, 2005. 20 с.
68. Флод Л. С. Рольова гра у навчанні англійської мови. *Англійська мова та література*. № 4. 2010. С. 2–4.
69. Цифрові інструменти у викладанні гуманітарних наук: постановка проблеми і потенціал розвитку / Білоцерківська Ю. О., Блага О. Б., Ільїна Ю. Ю., Остащук В. І. *ZESZYTY NAUKOWE WYŻSZEJ SZKOŁY TECHNICZNEJ W KATOWICACH*. 2023. nr 16. s. 63–74.
70. Чеботарьова І. О. Комунікативна компетентність: теоретичний аспект. *Наукові записки кафедри педагогіки*. 2014. Випуск XXXVI. С. 205 – 215. URL: <file:///C:/Users/evles/Downloads/1917-Article%20Text-3687-1-10-20150428.pdf>
71. Чернишук Ю. І. Використання ігрових технологій при вивченні іноземних мов як інструмент компетентнісно-орієнтованого навчання у ВНЗ. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Випуск 44. Т. 2. С. 47–50.
72. Чорна В. М. Особливості іншомовної комунікативної компетентності в удосконаленні фахової діяльності вчителя іноземної мови. *Калейдоскоп мов*. 2021. № 5 (200). С. 81 – 84. URL: <file:///C:/Users/evles/Downloads/245320->

[%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-565209-1-10-20211203%20\(1\).pdf](#)

73. Черноус Віра. Комунікативний підхід до навчання іноземної мови майбутніх медичних працівників у закладах вищої освіти. *Health & Education*. 2025. Вип. 2. С. 223-227.
74. Шабат-Савка С. Т. Категорія комунікативної інтенції в українській мові. Чернівці : Букрек, 2014. 412 с.
75. Шаповалова О.О. Використання ігрових форм роботи на уроках англійської мови з метою підвищення мотивації до навчання. *Науковий вісник Полтавського університету економіки і торгівлі. Серія «Філологія»*. 2018. Вип. 3 (80). С. 92–96.
76. Швець Г. Д. Теоретико-методичні засади навчання української мови іноземних студентів гуманітарних спеціальностей : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.02. Київ, 2021. 730 с.
77. Шевченко О. М., Владимірова В. І. Рольові ігри на заняттях з української мови як іноземної. *Мова і міжкультурна комунікація: теорія та практика : матер. III Всеук. наук.-практ. конф., 25 травня 2022 р.* Полтава : ПДАУ, 2022. С. 281–285.
78. Щерба Н. С. Застосування методу контент-аналізу до визначення поняття «стратегічна компетенція». *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. № 29. С 166–169.
79. Ясногурська Л. Роль ігрових технологій у навчанні іноземним мовам. *Інноватика у вихованні*. Т. 2. № 13. С. 223–231. URL: <https://doi.org/10/35619/iuu.v2i13.333>
80. Ященко Ю.В. Сутнісний зміст формування іншомовної комунікативної компетентності у студентів ВНЗ. *Вісник Черкаського університету : Науково-теоретичний збірник. Серія Педагогічні науки*. Черкаси : Видавництво ЧНУ ім. Б. Хмельницького, Вип. 149. 2009. С. 57–60.

81. Communicative Language Teaching: Approach, Design and Procedure Xiao Qing Liao <https://scispace.com/pdf/communicative-language-teaching-approach-design-and-4dn7ympjyj.pdf>
82. Oprean Alexandru-Florin. Classification of Games Used in an ELT Classroom. URL: <https://edict.ro/classifications-of-games-used-in-an-elt-classroom/>
83. Richards J.C., Rodgers T.S. Approaches and Methods in Language Teaching. – Cambridge: Cambridge University Press. 1995. – 482 p.
84. Rogers, T. Language teaching methodology. 2001. Retrieved Feb. 2011 URL: <http://www.cal.org/resources/digestlrogers.html>
85. Taylor, A. Communicative English Teaching. Веб-сайт. URL: <https://blog.tjtaylor.net/method-communicative/>