

МОВОЗНАВСТВО ТА ЛІТЕРАТУРА

УДК 371.5.016:821.161

DOI: 10.37026/2520-6427-2025-121-1-59-64

Наталя РОМАНИШИНА,
доктор педагогічних наук,
професор кафедри української
та зарубіжної літератури
Рівненського державного
гуманітарного університету,
м. Рівне, Україна
ORCID: 0009-0001-3512-4703
e-mail: kul@rshu.edu.ua

ІГРОВЕ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ В СИСТЕМІ ШКІЛЬНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ОРІЄНТАЦІЇ

Анотація. У статті обґрунтовано інноваційність ігрового навчання української літератури в системі сучасної освітньої гейміфікації та профілізації старшої школи. Визначення профорієнтаційного змісту предмета, організація роботи з епізодами прочитаних програмових художніх творів, цікавими з проблем професій, професійної діяльності, рольова імітація певних сторін професійної діяльності, виконання «професійних» завдань у розроблених іграх-тренінгах «У світі філологічних професій», «Професія – журналіст», «Майстер інтерпретацій» та ін. формує предметний зміст спеціальностей, пов'язаних із роботою з текстом, майстерністю володіння словом; сприяє свідомому вибору майбутнього профілю навчання, фаху; розумінню власного покликання, розвитку талантів, здібностей.

«Ігровий» спосіб організації навчального матеріалу передбачає знайомство й відпрацювання

«літературних» навичок креативності, генерування оригінальних ідей, застосування практичного інструментарію художнього письма у затребуваних, високооплачуваних ІТ-спеціалізаціях: геймдизайнер, координатор онлайн-платформи, рерайтер, блогер та ін. Потенціал української літератури у системному та комплексному процесі, яким має стати профорієнтація в новій українській школі, – в актуалізації м'яких універсальних міжпрофесійних навичок: розвитку критичного мислення, аналітичних здібностей, комунікативності, здатності до роботи в команді, розв'язанні проблемних ситуацій, застосуванні теоретичних знань на практиці, до майбутнього професійного самовизначення.

Ключові слова: методика навчання української літератури, освітня гейміфікація, профілізація старшої школи, профорієнтаційні ігри.

Natalia ROMANYSHYNA,
Doctor of Pedagogical Sciences,
Professor of the Department of Ukrainian
and Foreign Literature
of Rivne State University of Humanities,
Rivne, Ukraine
ORCID: 0000-0002-8408-3784
e-mail: kul@rshu.edu.ua

GAME-BASED TEACHING OF UKRAINIAN LITERATURE IN THE SYSTEM OF SCHOOL PROFESSIONAL ORIENTATION

Abstract. The article substantiates the innovativeness of game-based teaching of Ukrainian literature in the system of modern educational gamification and profiling of high school. Determining the career guidance content of the subject, organizing work with episodes of read program works of art that are interesting in terms of problems of professions, professional activity, role-playing imitation of certain aspects of professional activity, performing

«professional» tasks in the developed training games «In the world of philological professions», «Profession – journalist», «Master of interpretations», etc. forms the subject content of specialties related to working with text, mastery of the word; contributes to the conscious choice of the future profile of study, profession; understanding one's own calling, development of talents, abilities.

For example, in the game «Master of Interpretations»,

with indicative stages: sequential presentation by players of hypotheses (interesting, new, unexpected considerations regarding the read work of art); discussion of the originality of the proposed ideas (makes you think, opens up something new; alternative to the stereotypical literary interpretation); if the option is uninteresting, the player drops out - the professional skills of a literary critic are developed. The practice of «expert» comprehension of new books will contribute to a thorough analysis of works of art as a solid background for the next level - professional; initiative, independence in selecting works for additional reading; formation of a culture of media consumption, life-building skills.

The «gaming» method of organizing educational material includes familiarization and practice of «literary» skills of creativity, generation of original ideas, application of practical tools of artistic writing in popular, highly paid IT specializations: game designer, online platform coordinator, rewriter, blogger, etc.

The potential of Ukrainian literature in a systemic and complex process, which should be career guidance in the New Ukrainian School, is in the actualization of soft universal interprofessional skills: development of critical thinking, analytical abilities, communication, ability to work in a team, solving problem situations, application of theoretical knowledge in practice, to future professional self-determination.

School study of literature using game forms and methods opens up space for fantasy, reading as acquaintance and pleasure, is an alternative to the «current», «standard» understanding of program works limited by formal factors. «Literary» games in the classification by educational subject especially correspond to the essential characteristics of the game: use in various roles, involvement of players in active participation through fantasy, narration, storyline; the game nature of artistic creativity, reading, their creative, emotional, conditional character.

Key words: Ukrainian literature teaching methodology, educational gamification, high school profiling, career guidance games

Постановка проблеми. Гейміфікація як глобальний тренд ХХІ сторіччя, переорієнтація української освіти на нові цілі й цінності актуалізували дидактичний потенціал ігрових технологій. Новим у педагогічному напрямі теорії ігрового навчання є пояснення відповідності сучасним вимогам освіти: конструювання навчальної діяльності в новій українській школі для одержання радості від пізнання, орієнтування на інтереси, здібності, побажання учня. Ігрове навчання сприяє формуванню ключових компетентностей: гра тлумачиться як метод взаємодії; поле самовираження, творчості, спрямоване на розв'язання проблемних ситуацій, прийняття рішень, застосування теоретичних знань на практиці; сприяє особистісному розвитку, соціалізації, успішному професійному становленню випускників закладів загальної середньої освіти.

Обговорюючи Україну в координатах майбутнього взаємопов'язаного світу, аналітики Всесвітнього Економічного форуму в Давосі у 2024 році побачили й українську перспективу: попри війну, не допустити, за Олівером Гірліхсом, «втрачених років для країни», її

економіки, інвестуючи не лише в розвиток технологічних знань, штучний інтелект, а й в людський капітал, кваліфікованих працівників. Риторичне питання, чи відбулися очікувані зміни у профосвіті, щоб заперечити висновок авторів публікації «Професійна орієнтація в НУШ»: наші здобувачі освіти переважно несвідомі власного покликання, не здатні обирати траєкторії свого майбутнього (Професійна орієнтація в НУШ, 2020, с. 5).

Аналіз наукових досліджень і публікацій. Грі – дивовижному феномену життя і діяльності людини, багатовимірному й складному явищу – присвячено широкий спектр напрямів дослідження в гуманітаристичі (філософії, культурології, антропології, педагогіці тощо). Філософське тлумачення гри запропонували Йоган Гейзінга («Людина, що грає»), Роже Каюа («Ігри та людина»). Теоретичні засади навчання через гру обґрунтовували Ян Амос Коменський, Джон Локк, Франсуа Рабле, Василь Сухомлинський, Фрідріх Фребель та ін. Методичне осмислення проблеми ігрового навчання літератури розвивають Ніна Пихтіна (літературні ігри на уроках читання), Анжела Мельник (гейміфікація при вивченні творів з «ігровим» способом організації художнього матеріалу), Юрій Бондаренко (можливості шляхів аналізу літературного матеріалу для організації літературних ігор) та ін. У історичних реаліях повномасштабного вторгнення РФ в Україну, довготривалого воєнного стану, – обґрунтовує Катерина Корнілова, – такі актуальні інтерактивні методи, як імітаційні та рольові ігри, сприяючи «здобуттю нових знань, нового досвіду їх опанування», ефективні для застосування «у критичних умовах», допомагають впоратися з «викликами» профільного навчання української літератури (Корнілова, 2023). Переважно вчителі літератури описують досвід використання ігрових завдань, творення різних видів ігор, погоджуємося, що в методико-літературному аспекті назване питання розкривається «більш практично, ніж теоретично», не набуло «комплексного осмислення з погляду навчання літератури» (Бондаренко, 2021, с. 34), системної професійної орієнтації у освітньому процесі закладу ЗСО.

Мета статті: враховуючи здобутки в галузі гейміфікації освіти, професійну спрямованість загальноосвітніх предметів, розкрити потенціал організації ігрового навчання української літератури у системному та комплексному процесі, яким має стати професійна орієнтація в новій українській школі, для формування у ЗО як профільних знань, так і м'яких універсальних міжпрофесійних навичок.

Виклад основного матеріалу дослідження. Вираженню ігрового характеру «Homo ludens» сприяє глобальна гейміфікація, використання елементів ігор в неігрових контекстах внаслідок розвитку цифрових технологій: навчальні курси у форматі онлайн-ігор, тренінгів, квестів, модифікація «традиційних» ігор із урахуванням правил, рівнів цифрової гри, сутності, принципів геймдизайну тощо – звичне інформаційно-освітнє середовище. Шкільне вивчення літератури із застосуванням ігрових форм та методів, що відкриває простір для «фантазії та маневрів», читання як «знайомства й насолоди», за Марією Горбач, протиставляють обмеженому «формальними» факторами

«поточному», «стандартному» осмисленню програмового твору. «Літературні» ігри (класифікація за навчальним предметом) особливо відповідають сутнісним характеристикам гри: «вживання» в різні ролі, залучення гравців до активної участі через фантазування, розповідь, сюжетну лінію; «ігрову природу» художньої творчості, читання, їх креативний, емоційний, умовний характер тощо.

Незважаючи на критику «нинішнього стану організації профорієнтаційної роботи у школах», обґрунтовано ефективність ігор з-поміж «форм та інструментів профорієнтації» на різних циклах навчання в закладах ЗСО (Професійна орієнтація в НУШ, 2020, с. 28). Однак щодо вибору пов'язаних із літературою профільних напрямів майбутнього навчання та сфери професійної діяльності, – як дослідила у студії «Ділова гра як передумова успішної профілізації учнівської молоді» Наталія Голова, – здобувачам освіти вони виявилися не цікавими, порівняно з «престижними» та «високооплачуваними» (з позицій молоді) інформаційними технологіями, спортом, медициною, журналістикою, іноземними мовами чи юриспруденцією. З-поміж «викликів» профільного викладання курсу української літератури Катерина Корнілова називає фактор «читання творів для багатьох нецікаве», що зумовлює потребу роботи з «розширення сфери гуманітарних інтересів» школярів (Корнілова, 2023).

Оскільки в сучасній середній школі є проблема із фахівцями для проведення профорієнтації, яку переважно проводять класні керівники, про зміст цієї роботи здобувачі освіти часто відгукуються: «нецікаво», «нічого особливого», відповідали на «неякісні тести» (Професійна орієнтація в НУШ, 2020, с. 6). Потенціал навчальних предметів у системному та комплексному процесі, яким має стати профорієнтація в новій українській школі, хоч вчителям-предметникам доцільно набувати відповідних фахових знань, підвищуючи кваліфікацію з цієї теми, – в актуалізації м'яких універсальних міжпрофесійних навичок. На досягнення інтегральних результатів у навчанні, як-от формування ключових компетентностей орієнтує й нещодавно затверджений Державний стандарт профільної середньої освіти, 2024. У Стратегії розвитку читання на 2021–2025 роки «Читання як життєва стратегія» із «критично важливою» трудністю шкільної української освіти – непривченістю до щоденного читання, порівняно зі школярами в країнах із тривалою книжковою традицією (Швеція, Франція, Данія, Норвегія, Канада та ін.), пов'язані відставання у здатності критичного мислення, застосування відомих категорій у новому контексті, висування припущень, самореалізації особистості й задоволення життям в умовах інформаційного перенасичення, нестабільної політичної, економічної ситуації. У контексті трансформаційних процесів викладання літератури, узагальнення світового досвіду, вчителя-словесника в Україні спонукають відмовитися від застарілої практики – стандартно опрацьовувати разом із учнями програмові твори для успішного складання атестаційних тестів, але готувати уроки літератури як простір виховання ставлень до літератури як до мистецтва, до читання як до ресурсу для особистісного розвитку. За оприлюдненими

результатами низки досліджень про вплив гейміфікації для активнішого включення школярів у процес навчання літератури (проведення книжкових битв, визначення рейтингу, нагородження лідерів читання, підготовка електронних портфоліо читачів, творчих звітів тощо), позитивний вплив цього методу на мотивацію до читання, більш детальне занурення у текст, розвиток читацьких здібностей, збагачення словникового запасу, подальше збереження читацьких звичок тощо «вже доведено» (Марценюк, 2022).

На різних циклах середньої освіти (початкова, базова, профільна) застосовують профорієнтаційні ігри: «Мої ресурси», «Сучасні навички», «Освіта впродовж життя», «Планування розвитку», «Прийняття рішень» та ін. (Професійна орієнтація в НУШ, 2020, с. 28). Як зазначає Таміла Яценко у статті «До проблеми вивчення літератури в умовах профільного навчання», зорієнтованість змісту курсу на майбутню професію передбачає організацію зустрічей із представниками «філологічних професій»: філолог, викладач, учитель, журналіст, диктор радіо/телебачення, редактор, коректор, перекладач, письменник, працівник прес-служби тощо, усвідомлення специфіки їхньої роботи. Подібні завдання вирішуються здобувачами освіти в процесі імпровізованого розігрування ситуації. Набувати умінь та навичок, необхідних для виконання різних видів практичної діяльності – завдання організованих ділових ігор. У профільному навчанні української літератури Вікторія Цьома пропонує учням імітувати реальні ділові (професійні, побутові та ін.) ситуації: «Прийом на роботу», «Перший робочий день», «Прийом відвідувачів», «Нарада» тощо. Ігрові ситуації, ділові й рольові ігри, ігри дискусійного характеру, які моделюють майбутню професійну діяльність, ділові стосунки у виробничому колективі, максимально наближені до реальних умов спілкування формують у школярів «професійно важливі комунікативні уміння, розвивають інтелект, пізнавальну активність, творче мислення», спонукають до самостійного пошуку інформації (Цьома, 2014).

Поєднуючи ігрові та неігрові симулятивні методи, учні не лише виконують ролі, імітуючи певні сторони професійної діяльності, а й аналізують досліджувані об'єкти, дії. Гра-тренінг «У світі філологічних професій» має мету поглибити знання про професії, зокрема пов'язані з літературою, заохотити до свідомого вибору майбутнього профілю навчання, фаху, зрозуміти та розвинути власні здібності. «Ведучий» до початку тренінгу готує картки із назвами професій. Під час гри «учасники» обирають одну зі складених надписом донизу варіантів професій, розповідають, що про неї знають. Інші гравці доповнюють. «Експерти» фахово інформують. Наприклад, рерайтер – майстер створення текстів, не обов'язково авторських, скопійованих із різних джерел; цінується не механічний копі-пейст, а майстерне поєднання різних текстів у цілість. Він відповідає не лише за добір «правильних» джерел, а й за грамотність. Схожі професії: копірайтер, спічрайтер, коректор, новинний менеджер, оглядач, блогер тощо. «Експерти» демонструють навички роботи (проекти): «Важливі літературні заходи в Україні упродовж року», «Новини про відзначення пам'ятних

літературних дат», «Огляд рецензій на цікаву книжку» тощо. Оформляти проєкти можна за зразками вебсторінок популярних сайтів пошуку роботи, як-от Work.ua з «рубриками»: визначення професії, затребуваність, перелік обов'язків, орієнтовний розмір зарплати, знання з яких предметів потрібні, загальногалузеві та ключові компетентності, переваги та недоліки в роботі. Відчуття максимального наближення до реалій професії дасть вивчення відгуків, оцінювання, наприклад, за 5-бальною шкалою в номінаціях: «кар'єрне зростання», «оплата», «задоволення», «безпека», «баланс між роботою та життям» тощо. Старшокласникам стане в нагоді докладна покрокова інструкція зі вступу на спеціальність (де вчитися, які іспити складати, як перекваліфікуватися тощо).

Відповідальний за профорієнтаційну роботу вчитель-предметник має моніторити зміни на ринку праці, вивчати дослідження кадрових порталів. Наприклад, пов'язана не лише з програмуванням, математикою, фізикою, дизайном, а й із літературою, навичками креативності, генерування оригінальних ідей, володінням практичним інструментарієм художнього письма, затребувана, цікава, високооплачувана, перспективна професія геймдизайнера. Ці талановиті професіонали створюють образи різних ігрових персонажів, зі своїми «історіями», планують, які емоції має відчувати геймер на кожному етапі гри тощо. Сучасна професія IT-спеціалізації, але потребує володіння як технічними, так і гуманітарними знаннями, перспективна, затребувана, завдяки розвитку глобальної інформаційної мережі, дистанційного навчання – координатор онлайн-платформи.

Гру моделюємо як варіант традиційної профорієнтаційної «Яка це професія?». Етапи гри: 1. Обраний ведучий називає професію. 2. Ведучий розповідає «легенду»: він – космічний прибулець, цікавиться «земними» професіями. 3. Учні вгадують, занотують характеристики, вимоги до координатора онлайн-платформи: вільне володіння українською, іноземними мовами, досвід написання текстів, роботи з комп'ютером, пошуку інформації в інтернеті, знання соціальних мереж, креативність, досвід співпраці з інформаційними, освітніми порталами тощо. 4. «Вписування» професії у роздану учням відому «Схему аналізу професій», визначивши якнайбільше відповідних критеріїв у блоках «предмет праці» (тексти, інформація в мережі інтернет; художній образ), «мета праці» (винахідництво, творення, власний розвиток), «засоби праці» (електронні пристрої, зокрема комп'ютери, функціональні – мова, міміка, зір, слух; теоретичні – знання, способи мислення); «умови праці» (сидяча робота, в офісі, віддалена або дистанційна, можливий неповний робочий день або взагалі фріланс); «характер спілкування» (індивідуальна робота, робота в команді, користувачі онлайн-платформ, українських та зарубіжних інформаційних, освітніх порталів); «рівень освіти» (вища освіта з гуманітарних дисциплін, сертифікат про завершення програм навчання на онлайн-платформах). 5. Клас ділиться на пари, кожен гравець обирає професію, записує, щоб не бачив партнер, «закодовує» відповідні характеристики фаху, обмінюється аркушем із однокласником, який намагається вгадати професію упродовж п'яти хвилин. 6. Разом із ведучим (учителем), доцільно обговорити, чи

правильно визначені ознаки певної професії. У малій групі кожен «закодовує» свою професію, розкодують всі учасники. Завдання учасникам для відпрацювання професійних навичок координатора онлайн-платформи: знайдіть літературні онлайн-платформи (Літота, Лепорт та ін.); проаналізуйте мету, завдання їхнього створення; вивчіть контент, тематичні, інформаційні матеріали, думки користувачів платформи; підготуйте пропозиції щодо удосконалення її роботи; поміркуйте, як організувати онлайн-літературну платформу для дітей.

Укладачі нових модельних програм із української літератури закладають основи професіоналізації особистості, наприклад, за програмою Марії Чумарної 2021 року п'ятикласники вчаться створювати рекламу повісті «36 і 6 котів-детективів» Галини Вдовиченко. Сучасні методисти у вищезгаданому творі рекомендують вчителям-предметникам працювати із епізодами, цікавими з проблем професій, професійної діяльності. Розумінню певною мірою змісту, специфіки професій Пр-менеджера, копірайтера, фахівця з маркетингу сприятиме професійне завдання: впоратися з «викликом», що у кав'ярні Стаса «і музика хороша, і кава смачна, і булочки», а з відвідувачів – «майже нікого», проаналізувати креативну економічну поведінку вусато-хвостатих героїв (Романишина, 2024). До речі, Brainstorming, який практикують персонажі цієї повісті Галини Вдовиченко, у шкільній практиці – один із трендових методів вирішення проблем шляхом вибору кращого варіанта з якнайбільшої кількості запропонованих креативними «гравцями», має «ігрову» структурованість (правила проведення, відбір учасників, визначення «ведучого» й розподіл інших «ролей», обов'язкові етапи проведення тощо).

Ураховуючи кінцеві результати навчання української літератури як комплексу «літературних» знань, способів діяльності, компетентностей, прийнято вважати, що дисципліна формує предметний зміст спеціальностей, традиційно пов'язаних із роботою з текстом, майстерністю володіння словом (письменник, журналіст, редактор, адвокат, філософ, історик тощо). Організуючи ігрове навчання, комунікуючи щодо прочитаних художніх творів із профорієнтаційною метою, вчитель-предметник може сприяти відкриттю здобувачами освіти певної професії в сукупності соціальних зв'язків, специфіки, пропонованих до її представників вимог, набуттю практичних навичок виконання професійних завдань. Наприклад, вивчаючи пригодницьку повість про мандрівку історичними місцями сучасної України, «екзотику старовинних українських замків» «Таємниця козацької шаблі» Зірки Мезантюк, учні виконують ролі журналістів. Аргументи трудової мотивації: професія популярна, особливо затребувана в інформаційну епоху; забарвлена романтикою, якою наділяють героїв-журналістів автори книг, кінофільмів. Професійні якості сучасного журналіста (співробітника ЗМІ, автора інформаційних та аналітичних матеріалів із різних тем): літературні здібності, аналітичний розум, вміння висловлювати свої думки, невичерпна цікавість, допитливість, вміння знаходити інформацію, увага до деталей, грамотне володіння мовою, широкий світогляд, ерудованість тощо. Спрямовуємо читачів-журналістів відчувати переваги професії: можливість багато подорожувати,

переживати нові враження, знайомитися й спілкуватися з цікавими людьми, розвиватися, постійно дізнаючись щось нове тощо. Орієнтовні «журналістські» завдання: інформативно й захопливо розповісти про одну з описаних у повісті Зірки Мезантьюк пам'яток культури України; доповнити інформацією про події сучасного життя, підготувати повідомлення у певному жанрі (стаття, репортаж, аудіо-, фото-, відеорепортаж, інтерв'ю, журналістське розслідування тощо), врахувати види, тематичні, аудиторні спеціалізації журналістики; розмістити матеріал у своєму профілі, блозі чи публічному сервері.

За спостереженням письменниці і видавчині Мар'яни Савки, українці, які читають, «інтелектуально зростають» і «вимагають найкращого», що вплинуло на професійний, освітній рівень, художню якість, креативність творців нашого книжкового світу. Сучасну українську літературу вивчають одинадятикласники за програмами рівнів стандарту та профільного, набуваючи компетентностей узагальнювати риси нового літературного покоління, оцінювати найвагоміші здобутки, жанрове й стиліське розмаїття, експериментаторство у поезії тощо. У новому Державному стандарті профільної середньої освіти вимоги до випускників мовно-літературної освітньої галузі – здатність «інтерпретувати» художні тексти, «спостерігати за /.../ літературними явищами» й аналізувати їх, використовувати «інформацію для збагачення власного досвіду», «досягнення життєвих цілей» (Державний стандарт профільної середньої освіти, 2024) – співвідносні з кращими зарубіжними освітніми практиками. Професорка Дженніфер Бюллер із провідного університету США Saint Louis University вважає, що дидактична функція навчання літератури має поступитися комунікативній, учитель не обмежується стандартним опрацюванням програмових творів вимогами знання програми, підготовкою до іспитів, а зорієнтовує школярів у літературному процесі, сучасній літературі, організовує читання як діалог, пошук відповідей на особисті проблеми й запитання; у класі, який стає «читацькою спільнотою» (Buehler, 2016). Опановуючи програмові твори Юрія Андруховича, Оксани Забужко, Сергія Жадана, Ігоря Римарука, Галини Пагутяк та ін., доцільно організувати гру «Майстер інтерпретацій», у якій може брати участь і вчитель-читач. Орієнтовний алгоритм гри: 1. Учасники послідовно висувають гіпотези: цікаві, нові, несподівані міркування щодо прочитаного. 2. Визначається право кожної думки на оригінальність (змушує задуматися, відкриває нове; альтернативне шаблонному літературознавчому тлумаченню). 3. Якщо варіант нецікавий, учасник вибуває. Перемагають два гравці, які лишилися. У грі розвиваються професійні вміння літературного критика, спеціальності, на яку зараз формується попит, адже кількість виданої літератури зростає, як і потреба в фахівцях, здатних зорієнтувати у різноманітному просторі літпроцесу. Практика «експертного» осмислення нових книжок сприятиме ґрунтовному аналізу художніх творів як міцному бекграундові наступного рівня – професійного; ініціативності, самостійності у доборі творів для додаткового читання; формуванню культури медіаспоживання, навичок життєконструювання.

Емпіричне дослідження учених Університету Південно-Східної Норвегії із навчання читання восьми-класників виявило продуктивність методу «Письмо в ролях»: учні в парі розігрують діалог між двома персонажами; індивідуально – монолог від імені одного героя прочитаного твору. Застосована методика проведення рольової гри ефективна у відпрацюванні професійних дій літературного критика: моделювання ситуації, в якій учасники грають ролі критика та відомого автора, у якого беруть інтерв'ю за підготовленими запитаннями для діалогу «на полі тексту», щоб «розкрити» майстра слова; з цікавими інтерпретаціями, розпізнаванням підтексту, багатозначності чи іронії прочитаних творів. Перевагами вигаданого «сценарію» гри є практика написання не, як в реальній ситуації, замовлених редакторами ЗМІ статей, а можливість обирати цікаву літературному критикові тему (наприклад, читання під час війни, чому, за словами Віктора Круглова, начитаний українець озброєний і проти ракет, і ворожого ІПСО тощо); рецензувати книгу, яка справила найбільше враження, відчитуючи її емоційність, окреслюючи, що схвилювало, здалося найбільш значимим.

Відзначаючи доцільність застосування «технологій» у навчанні літератури, одна із кращих наших вчительок, за версією Global Teacher Prize Ukraine, Діана Мельникова порекомендувала пропонувати здобувачам освіти пов'язані з ними інтерактивні завдання, зокрема грати і створювати ігри.

Висновки. Інноваційність ігрового навчання української літератури, обґрунтованого у традиційній методології навчання, в системі сучасної освітньої гейміфікації, – у «професійній» зорієнтованості; визначенні профорієнтаційного змісту предмета для посилення практики застосування набутих знань, умінь, здійснення професійних проб; інформування про нові спеціальності на ринку праці, майбутні переваги й ризики побудови кар'єри у безпосередньо пов'язаних із літературою професіях та, зокрема ІТ-спеціалізаціях, які потребують володіння і гуманітарними, і технічними знаннями. У системному і комплексному процесі, яким має стати профорієнтація в новій українській школі, ігрове навчання української літератури сприяє формуванню компетентностей у галузі літературної творчості також м'яких універсальних міжпрофесійних: креативності, аналітичних здібностей, комунікативності, здатності до роботи в команді, до майбутнього професійного самовизначення.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у застосуванні в навчанні української літератури програмно підтримуваного ігрового принципу, хмарного геймінгу; розробленні рольових комп'ютерних ігор за творами українських літераторів, подібно «Відьмакові», яка сприяла популярності польського письменника Анджея Сапковського, заохотила до читання його однойменного фентезійного літературного циклу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Професійна орієнтація в НУШ: посібник за програмою ЄС «EU4Skills». (2020). Київ: Український інститут розвитку освіти. 36 с.

Корнілова, К. (2023). Вивчення української

літератури в профільній школі: переваги та виклики. URL: www.apfn-journal.in.ua/archive/66_2023/part_2/40.pdf (дата звернення: 05.08.2024).

Бондаренко, Ю. (2021). Дидактичні ігри в процесі вивчення літератури. *Наукові записки НДУ імені Миколи Гоголя*. № 4. С. 33–41.

Державний стандарт профільної середньої освіти. (2024). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/851-2024-%D0%BF#n212> (дата звернення: 08.09.2024).

Марценюк, Т. (2022). Читацький імідж учителя літератури та методи навчання. URL: <https://osvitalnityka.kubg.edu.ua/2022/01/14/chytatska-spilnota-v-klasi> (дата звернення: 13.11.2024).

Романишина, Н. (2024) Інтерпретаційна модель детективу (за програмою з літератури Нової української школи). *Інноватика у вихованні*. № 20. С. 25–35.

Цьома, В. (2014). Проблеми організації профільного навчання української мови та літератури в умовах гімназії. URL: <https://doslidniks.at.ua> (дата звернення: 15.10.2024).

Buehler, J. (2016). Teaching reading with YA literature: complex texts, complex lives. Urbana, IL: NCTE.

REFERENCES

Profesiyna orientatsiya v NUSH [Professional orientation at New Ukrainian School]: posibnyk za programou ES «EU4Skills». (2020). Kyiv. 36 s. [in Ukrainian].

Kornilova, K. (2023). Bybchennja ukrainskoi Literatury v profilnij shkoli: perevagy ta vyklyky [Studying Ukrainian literature in a specialized school: advantages and challenges]. Available at: www.apfn-journal.in.ua/

archive/66_2023/part_2/40.pdf (Accessed: 05.08.2024). [in Ukrainian].

Bondarenko, U. (2021). Dydaktychni igry v prothesy vyvchennja Literatury [Didactic games in the process of studying literature]. *Naukovi zapyski NDU imeni Mykoly Gogolja*. № 4. S. 33–41. [in Ukrainian].

Derzhavnyj standart profilnoi serednjoi osvity [State standard of specialized secondary education]. (2024). Available at: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/851-2024-%D0%BF#n212> (Accessed: 08.09.2024). [in Ukrainian].

Marthenuk, T. (2022). Chytatskyj imidzh uchitelja Literatury ta metody navchannja [The reader's image of a literature teacher and teaching methods навчання]. Available at: <https://osvitalnityka.kubg.edu.ua/2022/01/14/chytatska-spilnota-v-klasi> (Accessed: 13.11.2024). [in Ukrainian].

Romanyshyna, N. (2024). Interpretatsijna model detektiv (za programou novoi ukrainskoi shkoly) [Interpretative model of the detective (according to the literature program of the new ukrainian school)]. *Innovatyka u vykhovanni*. № 20. S. 25–35. [in Ukrainian].

Tsjoma, V. (2014). Problemy organizatsii profilno-go navchannja ukrainskoi movy ta Literatury v umovah gimnazii [Problems of organizing specialized teaching of Ukrainian language and literature in a gymnasium]. Available at: <https://doslidniks.at.ua> (Accessed: 15.10.2024). [in Ukrainian].

Buehler, J. (2016). Teaching reading with YA literature: complex texts, complex lives. Urbana, IL: NCTE. [in English].

Дата надходження до редакції: 10.02.2025

УДК 81'27:[316.6:316.4]

DOI: 10.37026/2520-6427-2025-121-1-64-70

Наталія ШУЛЬЖУК,

кандидат філологічних наук,
доцент кафедри української мови
Рівненського державного
гуманітарного університету,
м. Рівне, Україна
ORCID: 0000-0002-6177-3336
e-mail: n_shulzhuk@i.ua

ПРАГМАЛІНГВІСТИЧНІ ПАРАМЕТРИ ПОГРОЗИ ЯК КОНФЛІКТНОГО МОВЛЕННЄВОГО АКТУ

Анотація. У статті розглянуто вплив як між-дисциплінарний феномен, активізація уваги науковців до якого пов'язана з інтенсифікацією соціальної напруги та толеруванням насильства в суспільстві. У поле дослідницької уваги потрапляє такий різновид негативного вияву впливу, як мовленнєва агресія, наслідком якої нерідко стає конфліктна комунікативна взаємодія. Серед конфліктогенів для докладного лінгвістичного опису обрано погрозу, кваліфіковано її як комунікативно-прагматичне явище, що поєднує ознаки

таких мовленнєвих жанрів, як директив та комісив.

Із-поміж засобів вербалізації погрози авторка на матеріалі художніх діалогів схарактеризувала прагматичний потенціал лексичних (експресивно забарвленої лексики негативної конотації), морфологічних (переважно різних форм дієслова), що формують як експліцитні погрози, так і передають ірреальність намірів мовця, та фразеологічних, що переважно потребують спільного когнітивного досвіду адресанта й адресата. Типовою формою презентації погрози