

## МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ГРИ «ХТО ЗА МАСКОЮ?» ПРИ ВИВЧЕННІ УКРАЇНСЬКИХ НАРОДНИХ КАЗОК У ЗЗСО ТА ЗВО

### TECHNIQUE OF USING THE GAME “WHO IS BEHIND THE MASK?” WHEN STUDYING UKRAINIAN FOLK TALES IN ISSCE AND ISHE

Тендітна Н.М.,

[orcid.org/0000-0002-2001-5379](https://orcid.org/0000-0002-2001-5379)

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри української мови та літератури

Донбаського державного педагогічного університету

У статті розглядається методика використання гри «Хто за маскою?» у процесі вивчення фольклору, зокрема українських народних казок у закладах загальної середньої освіти (ЗЗСО) та закладах вищої освіти (ЗВО). Обґрунтовано педагогічну цінність гри як ефективного інструменту формування читачької компетентності, уваги до деталей, розвитку критичного мислення, комунікативних навичок та усвідомлення фольклорних символів. Здобувачі вчаться спостерігати та робити висновки за непрямими ознаками, аналізують вчинки, риси характеру, мотиви поведінки та особливості персонажів. Розкрито специфіку побудови гри: її структурні компоненти, типологію запитань, дидактичну функцію поетапного розпізнавання персонажа, методичні прийоми й можливості диференціації гравців за віком та рівнем підготовки. Зокрема, увага зосереджується на використанні гри для ідентифікації персонажів українських народних казок «Котигоршко», «Кирило Кожум'яка», «Телесик», «Кривенька Качечка», «Ох», «Рукавичка». Обґрунтовано доцільність використання гри як засобу модернізації фольклорної освіти, спрямованої на розвиток читачів з активною пізнавальною позицією, здатних до інтерпретації традиційного культурного коду. Така гра стимулює одночасно роботу візуальної і мовної пам'яті, що є ключовим для сприйняття фольклору, адже фольклорна традиція була усною, але мала й візуальні коди (вбрання, символи, жести). Також гра підсилює інтерес до читання, адже щоб відгадати замаскованого героя, потрібно уважно проаналізувати казку. Результати впровадження гри засвідчили її ефективність у підвищенні мотивації до вдумливого прочитання казок, розвитку навичок аналізу та типологізації фольклорних казкових образів, формуванні поваги до української фольклорної спадщини. Гра рекомендована до використання на уроках української літератури, фольклору, позакласних заходах, а також заняттях із фольклору та методики викладання літератури у ЗВО.

**Ключові слова:** фольклор, українська народна казка, образ персонажа, інтерактивні технології, читачька компетентність, національна ідентичність, інтерпретація фольклорного тексту.

The article examines the technique of using the game «Who is behind the mask?» in the process of studying folklore, particularly Ukrainian folk tales, in institutions of secondary comprehensive education (sISCE) and institutions of higher education (IsHE). The pedagogical value of the game as an effective tool for developing reading competence, attention to detail, critical thinking, communication skills, and awareness of folklore symbols is substantiated. Applicants learn to observe and draw conclusions based on indirect signs, analyze actions, character traits, motives for behavior, and character traits. The specifics of the construction of the game are revealed: its structural components, typology of questions, the didactic function of gradual character recognition, methodical techniques, and possibilities for differentiating players by age and level of training. In particular, the greatest attention is focused on using the game to identify characters from Ukrainian folk tales «Kotyhoroshko», «Kyrylo Kozhumiaka», «Telesyk», «Kryvenka Kachechka», «Okh», «Rukavychka». The feasibility of using the game as a means of modernizing folklore education, aimed at developing readers with an active cognitive position, capable of interpreting the traditional cultural code, is substantiated. Such a game simultaneously stimulates the work of visual and verbal memory, which is the key for the perception of folklore, because the folklore tradition was oral but also had visual codes (clothes, symbols, gestures). The game also increases interest in reading, because to guess the masked character, one needs to analyze the fairy tale carefully. The results of the implementation of the game have demonstrated its effectiveness in increasing motivation for thoughtful reading of fairy tales, developing skills in analyzing and typifying folklore fairy tale images, and forming respect for Ukrainian folklore heritage. The game is recommended for use in classes of Ukrainian literature, folklore, extracurricular activities, as well as folklore and literature teaching methods classes in IsHE.

**Key words:** folklore, Ukrainian folk tale, image of character, interactive technologies, reading competence, national identity, interpretation of folklore text.

**Постановка проблеми.** Зацікавити вивчати та досліджувати фольклор сучасного здобувача важливо і з використанням таких методів і форм навчання, які стимулюють пізнавальний та творчий інтерес, спонукають до самостійного мислення, порівняння та співставлення матеріалу. Візуалізація головних персонажів українських

народних казок, тимчасово прихованих за масками у процесі гри, – це відхід від традиційності, можливість проявити свою креативність. Проте немає чіткої методології використання та адаптації такої гри у галузі вивчення фольклорних творів.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Питання навчання через гру у своїх працях роз-

глядали багато науковців, але не маємо ґрунтовних праць, на які б могли спиратися під час застосування гри «Хто за маскою» при вивченні фольклору у середній та вищій школі.

**Постановка завдання.** Описати застосування методу гри «Хто за маскою» при вивченні українських народних казок, визначити правила та особливості її проведення, окреслити рекомендації щодо впровадження гри у навчання в закладах ЗЗСО та ЗВО.

**Виклад основного матеріалу.** Основне призначення гри полягає в тому, щоб забезпечити всебічний і глибокий аналіз тієї чи іншої проблеми, використовуючи так звані навчальні ролі. А. Слезенко та Л. Касьянова, зокрема, рольову гру визначають одним із активних методів навчання [1]. Адже саме рольові ігри активізують пізнавально-оцінювальну та практичну діяльність здобувачів на заняттях.

Метою застосування гри «Хто за маскою» при вивченні фольклору є: закріпити знання учнів/студентів про фольклорні персонажі, жанри, мотиви; розвивати критичне та асоціативне мислення; активізувати читання, переказ, уяву; формувати комунікативні навички, уміння ставити логічні запитання; поєднувати ігрову мотивацію з глибинним знанням фольклору.

Питання для гри створюємо з урахуванням віку, рівня мислення, логічного та алегоричного аналізу, складності прочитання та розуміння твору. Починаємо з узагальнюючих питань, потім поступово додаємо деталізацію (стать; вік; професія (рід занять); соціальний стан; коло спілкування; поведінка; сильні та слабкі сторони; особливі прикмети; істота / неістота; людина / тварина; людина / міфічна, казкова, фантастична істота; колір; звук тощо). Багато уникати прямих вказівок героїв типу «цар», «змій»... Гравці повинні думати, порівнювати, аналізувати, адже саме в цьому полягає ефект гри. Також при формулюванні питань варто враховувати деталі, які «доступні» лише при уважному прочитанні.

Компетентності, які формуються у процесі гри: когнітивна (жанрові ознаки казки, впізнавання фольклорного героя); комунікативна (постановка запитань, аргументація відповідей, мовна активність); критичне мислення (аналіз логічних зв'язків між деталями); громадянська (повага до народної культури, цінностей); соціальна (взаємодія в групі, слухання й повага до думок інших). Можливі формати гри: індивідуальний (1 гравець – персонаж, інші – ставлять запитання); парний (1 маска на пару, інші – запитують по черзі); командний (команди обирають персонажа одна

для одної); загальний (вчитель / викладач презентує героя під маскою за серією запитань для всієї аудиторії).

У тому випадку, коли питання створюють учні / студенти самостійно, то в процесі підготовки до гри вони закріплюють знання про фольклорних персонажів, жанри, мотиви, розвивають критичне та асоціативне мислення, активізують читацькі навички, переказ, уяву, формують комунікативні навички, уміння ставити логічні запитання.

Героям казок «Котигорошко», «Кирило Кожум'яка» та «Телесик» притаманні як специфічні риси, так вони мають чимало і спільного. Але деякі подібності характерні для всіх трьох казок: є представниками простого народу, перемагають зло... А деякі казки поєднуються попарно. Так, наприклад, народження і Котигорошка, і Телесика пов'язане з рослинами; Кирило і Котигорошко наділені міцною фізичною силою, виходять на двобій із змієм тощо. Саме такий підбір героїв для гри, на нашу думку, сприяє не тільки вдумливому прочитанню, але й навчає виділяти головне, істотне із загальної характеристики популярних фольклорних персонажів.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «**Кирило Кожум'яка**» для учнів ЗЗСО: 1. Діє не за винагороду, а заради справедливості; 2. Головний ворог – класичний символ зла; 3. Образ уособлює собою символ народної сили, честі та справедливості; 4. Його недооцінювали до того часу, як став відомим; 5. Його ім'я підкреслює простоту; 6. Лише малі діти змогли розчулити його серце; 7. Його сила – легендарна; 8. Не царевич і не боярин; 9. Має професію; 10. Професія пов'язана з ручною працею; 11. Мешкає у Києві над Дніпром; 12. Тепер це місце називається його ім'ям.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «**Кирило Кожум'яка**» для студентів ЗВО: 1. Звичайна людина стає героєм; 2. Власник надлюдської сили; 3. Проханий до допомоги; 4. Перемагає зло не за власною ініціативою; 5. Діє заради справедливості; 6. Простолудин; 7. Зважає на молодість, а не старість; 8. Власник довгої бороди; 9. Ім'я у перекладі з давньогрецької означає «господар», «володар»; 10. Має професійне прізвисько; 11. Професія пов'язана з великим фізичним навантаженням; 12. Виходить на двобій із душогубом.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «**Котигорошко**» для учнів ЗЗСО: 1. Наймолодша дитина у родині; 2. Молодший за інших, але хоробріший і мудріший; 3. Народжується у незвичайний спосіб;

4. Має шестеро братів та сестру; 5. Вирушає на порятунок родичів; 6. Не мстить, а визволяє; 7. Зраджують власні брати; 8. Зраджують побратими; 9. З народження має надзвичайну силу; 10. Власник традиційної зброї українського богатиря; 11. Ім'я персонажа пов'язане з їжею; 12. Народжений з горошини.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «**Котигорошко**» для студентів ЗЗСО: 1. Герой символізує боротьбу народу проти зла; 2. Пройшов шлях зростання не лише фізичного, а й морального; 3. Батьки не планували його народження; 4. Притаманна вірність родині; 5. Здатний на самопожертву заради родини; 6. Знайоме почуття зради родини; 7. Зраду долає з гідністю; 8. Ім'я стало загальним символом сили, перемоги й незламності в українському фольклорі; 9. Звичайний обід стає приводом до втрати сестри; 10. Ім'я говорить про спосіб народження; 11. Головний супротивник кидає виклик усьому світу; 12. «Одна голова добре, а дві краще» – це про супротивника.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «**Телесик**» для учнів ЗЗСО: 1. Не панікує в критичній ситуації; 2. Перемагає зло без фізичної сили; 3. Рятуються розумом і витримкою; 4. Має батьків похилого віку; 5. Дуже любить своїх батьків і виконує їхні прохання; 6. Народження пов'язане з рослиною; 7. Рятують від небезпеки явір; 8. Власник золотого транспортного засобу; 9. У критичній ситуації за допомогою звертається до птахів; 10. Ці птахи у народній творчості є уособлення материнської ласки; 11. Здійснив переліт на птахові; 12. Довірівся не впевнившись, що то була рідна людина.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «**Телесик**» для студентів ЗВО: 1. Герой – це яскравий приклад синтезу реального та фантастичного; 2. Не з цього світу, бо народився на прохання; 3. Народження – дар, випрошений у долі; 4. Єдина дитина літніх батьків; 5. Поневоленням стала не сила, а хитрощі; 6. Те, що виглядало знайомим, виявилось підробкою; 7. Вуха повірили, а серце не застерегло; 8. Потрапляє до чужого простору через порушення голосової інструкції; 9. Виконує низку кмітливих дій, щоби врятувати себе від знищення; 10. Поверхня водойми виявилася безпечнішою, ніж берег; 11. Повертається у батьківську домівку після випробувань; 12. Рятуються перельотом.

Наступна пара казок «**Коза-Дерева**» та «**Рукавичка**» характеризується олюдненням тварин (головними персонажами виступають тварини, які мають риси людей); короткою структу-

рою, чітким початком, кульмінацією і моральним фіналом; наявністю гумору, перебільшенням, гіперболізацією образів. Обидві казки побудовані навколо теми житла – простору, який стає центром конфлікту: у «**Козі-Дерезі**» – коза захоплює хатинку зайчика; у «**Рукавичці**» – звірі поселяються в загубленій речі – тимчасовим прихистком. Казки мають також повторювану структуру сюжетних подій: у кожній наступній сцені з'являється новий персонаж; зростаючий напружений темп – кульмінація приходить після послідовного повторення дій.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «**Коза-Дерева**» для учнів ЗЗСО: 1. Є символом того, що зовнішність буває оманливою; 2. Використовує силу замість справедливості; 3. Самовпевненість призводить до краху; 4. Змушує інших боятися та тікати; 5. Зустрічає того, хто ставить на місце; 6. Спочатку вона виганяє з дому, а потім її виганяють; 7. Зазіхає на чуже житло; 8. Залякує зайця, ведмеда, вовка, лисицю; 9. Її господар – власник червоних чобіт; 10. Єдиний кого боїться – це рак; 11. Має роги; 12. Персонаж – це ссавець, який утримується людьми в господарстві.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «**Коза-Дерева**» для студентів ЗВО: 1. Приходить туди, де не кликали; 2. Прикриває слабкість нахабством; 3. Свій страх компенсує агресією; 4. Командує навіть тоді, коли не питають; 5. Втілює не силу, а ілюзію сили; 6. Удає покірність, але виявляється агресивною; 7. Не сильна, але змушує тремтіти навіть тих, хто сильніші; 8. Її слово грізніше, ніж лапа ведмеда; 9. Використовує погрозу замість справедливості; 10. Її влада тримається доти, поки не прийде хтось, хто не боїться шуму; 11. Не велика на зріст, але велика на крик; 12. Коли вона приходить, то її важко позбутися.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «**Рукавичка**» для учнів ЗЗСО: 1. Має обмежені габарити; 2. Слугує прихистком для тих, хто потребує притулку; 3. Приймає кожного, хто приходить; 4. Розмір, форма чи вигляд гостей не є обов'язковим; 5. Гості прибувають в порядку зростання їхнього розміру; 6. Загальна кількість гостей – сім; 7. Останній гість змінює весь попередній уклад; 8. Народилася випадково; 9. Не істота, але заповнена істотами; 10. Її загубили, але потім знайшли; 11. Тривалість її «життя» – зимові місяці; 12. Внутрішній світ руйнує собака.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «**Рукавичка**» для студен-

тів ЗВО: 1. Алгоритм простору, що об'єднує; 2. Має межі; 3. Не промовляє жодного слова; 4. Є прикладом терпіння; 5. Має обмежені ресурси; 6. Набуває символики єдності; 7. Ілюструє українську традицію колективізму; 8. Герой не діє сам; 9. Використовується не за призначенням; 10. Пасивна, але довкола неї розгортається дія; 11. І за призначенням вже не можна використати; 12. Має сезонну прив'язку.

Героям казок «Ох» та «Кривенька качечка» притаманне подвійне єство, вони легко змінюють свою подобу, набувають образу птаха, казки навчають не судити за зовнішністю... Тому комбінуючи питання для гри для головних героїв цих казок можна подати до семи питань, які б були спільними для обох казок. А вже потім ідентифікувати кожну казку окремо: 1. З'являється несподівано; 2. Має подвійне єство; 3. Легко змінює подобу; 4. Зовнішність не відповідає внутрішньому світу; 5. Є здібності до чаклування; 6. Тварина й людина водночас; 7. Зустріч із героєм відбувається в лісі.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «Ох» для учнів ЗЗСО: 1. Здатен контролювати час; 2. Зовнішність оманлива; 3. Уособлює кару за непослух; 4. Не завжди діє агресивно; 5. Легко змінює подобу; 6. Має здібності до чаклування; 7. У його володіннях діють інші правила; 8. Щоб перемогти героя фізична сила не потрібна; 9. Умовою звільнення від нього є випробування та обман; 10. Йому підкоряються інші істоти; 11. Володар величезного підземного царства; 12. Шлях до нього починається з пеняка.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «Ох» для студентів ЗВО: 1. З'являється тоді, коли жадоба бере гору над обачністю; 2. Легко сплутати з беззахисним та безпомічним; 3. Не зовсім той, ким здається; 4. Його шукають ті, хто хоче більше, ніж має; 5. Може дати багато; 6. Забирає непомітно; 7. Важко перемогти силою; 8. Долають лише ті, хто має терпіння; 9. Завжди відкликається; 10. Навчає за допомогою магії; 11. Похилого віку; 12. Має бороду особливого кольору.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «Кривенька качечка» для учнів ЗЗСО: 1. З'являється несподівано; 2. Герой має подвійне єство; 3. Зовнішність не відповідає внутрішньому світу; 4. Виконує добрі справи для інших без очікування подяки; 5. Роботу виконує без допомоги магії; 6. Зустріч із героєм відбувається в лісі; 7. Сприймають не як гостя; 8. Стає частиною родини; 9. Після викриття зни-

кає; 10. Причиною викриття стає підглядання; 11. Тварина й людина водночас; 12. Здійснює переліт із птахами.

Приклади запитань для гри «Хто під маскою» на основі казки «Кривенька качечка» для студентів ЗВО: 1. Правда – прихована; 2. Тіло – маска; 3. Прихід – випробування; 4. Образ добра, щоб перевірити людське серце; 5. Потрапляє до бездітної родини; 6. Дякує за допомогу діями; 7. Те, що інші роблять на очах, робить нишком; 8. Ініціатором краху стосунків стає баба; 9. Вигляд неідеальний;

10. Має фізичну ваду; 11. Зникає після викриття таємниці; 12. Її прощання – диво.

Після «зняття» масок доцільно продовжити обговорення казок. Питання формуємо з урахуванням вікових особливостей та читацьких навичок. Саме вони мають стати логічним завершенням до цілісного аналізу цього жанру фольклору. Запитання комбінуємо як до декількох казок одночасно: як сила голосу та маніпуляції можуть домінувати над реальною силою? (казки «Телесик», «Коза-Дерева»); яка мораль казок у сучасному контексті: як їх можна прочитати у площині педагогіки, психології, політики та суспільства? Так і до кожної казки окремо: які психологічні уроки несе образ Оха; розкрийте перепопнення і крах системи у казці «Рукавичка»...

**Висновки.** Гра «Хто за маскою?» виступає ефективним дидактичним засобом, що поєднує активне відтворення знань (про персонажів, сюжети, символи); емоційне залучення до фольклорного тексту; інтелектуальну діяльність (постановка запитань, логічне мислення). Завдяки цьому гра не лише розважає, а й виконує важливу освітню функцію. Названа гра стимулює впізнавання та розпізнавання персонажів фольклорних казок за діями, словами, рисами, звичками, зростом, вагою, способом і часом народження; аналіз мотивів казки, особливостей жанру. Таким чином, учні / студенти не просто згадують образ, а відтворюють структуру казки через запитання, що відповідає принципам активного навчання. Окрім того, формат гри націлює студентів-філологів до активної мотиваційної професійної діяльності.

Гра «Хто за маскою?» є методом осмислення казки через гру; допомагає сформувати зв'язок між традицією і сучасністю, використовуючи фольклорні образи як інтелектуальні коди; підвищує мотивацію до читання фольклору; стимулює внутрішній діалог із текстом; формує емпатію до персонажів і розуміння їхніх вчинків; сприяє розвитку наскрізних умінь НУШ (уміння слухати,

аналізувати, аргументувати). Запропонована гра у часі текст, а живу структуру, яку можна вивчати демонструє здобувачам фольклор не як застиглий граючи.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:**

1. Слезенко А. О., Касьянова Л. С. Рольова гра як один з активних методів навчання. *Теоретичні питання культури, освіти та виховання*. 2013. № 47. С. 11–13.