

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

FEATURES OF THE APPLICATION OF EDUCATIONAL AND GAME TECHNOLOGIES IN UKRAINIAN LANGUAGE LESSONS IN INSTITUTIONS OF GENERAL SECONDARY EDUCATION

У статті розглянуто значення навчально-ігрових технологій як ефективної форми навчання, визначено сутнісні характеристики гри як засобу навчання; окреслено перспективи застосування навчальних ігор на уроках української мови в закладах загальної середньої освіти. З'ясовано, що навчально-ігрова технологія передбачає чітко сформульоване дидактичне завдання, ігровий задум, спрямований на досягнення певної навчальної мети, керівництво з боку вчителя, встановлені й наперед зумовлені чіткі правила, обговорення правильності досягнутих результатів. Описано цілісну структуру навчально-ігрової технології, яка охоплює певну частину освітнього процесу і спирається на єдиний зміст, сюжет, персонажів. Обґрунтовано використання навчально-ігрових технологій, які підпорядковано таким цілям: дидактичній, розвивальній, виховній. Доведено, що навчально-ігрова технологія включає широкую групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор. Дібрано оптимальні методи, форми й засоби, що забезпечать застосування навчально-ігрових технологій на уроках української мови в закладах загальної середньої освіти. Підкреслено, що реалізація ігрових прийомів у навчанні відбувається за певними напрямками. Наголошено, що у 5-7 класах найчастіше використовують мовні ігри-загадки (шаради, метаграми, анаграми, криптограми, логогрифи). Охарактеризовано суть ділової гри, яка полягає у відтворенні певної професійної ситуації у її стандартизованому вигляді та пошуку оптимальних напрямків розвитку та шляхів вирішення певної ситуації. Зазначено, що ігрові дії мають підпорядковуватися нормам компетентних дій і нормам соціальних відносин. Акцентовано увагу на ігрову дискусію, яка передбачає колективне обговорення спірною питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Доведено, що основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки.

Ключові слова: повна загальна середня освіта, методика навчання української мови, навчально-ігрова технологія, дидактична гра, мовні ігри-загадки, ігрова дискусія.

The article considers the importance of educational and game technologies as an effective form of learning, defines the essential characteristics of the game as a means of learning; the prospects of using educational games in Ukrainian language lessons in general secondary education institutions are outlined. It was found that the educational and game technology involves a clearly formulated didactic task, a game idea aimed at achieving a certain educational goal, guidance from the teacher, established and predetermined clear rules, discussion of the correctness of the results achieved. The integral structure of educational and game technology is described, which covers a certain part of the educational process and is based on a single content, plot, and characters. The use of educational and game technologies is substantiated, which is subordinated to the following goals: didactic, developmental, educational. It has been proven that educational and game technology includes a wide group of methods and techniques of organizing the pedagogical process in the form of various pedagogical games. The optimal methods, forms and tools that will ensure the use of educational and game technologies in Ukrainian language lessons in institutions of general secondary education have been selected. It is emphasized that the implementation of game techniques in education takes place in certain directions. It is emphasized that language riddle games (charades, metagrams, anagrams, cryptograms, logographs) are most often used in grades 5–7. The essence of the business game is characterized, which consists in reproducing a certain professional situation in its standardized form and finding optimal directions of development and ways to solve a certain situation. It is noted that game actions should be subject to the norms of competent actions and norms of social relations. Attention is focused on the game discussion, which involves collective discussion of a controversial issue, exchange of opinions, ideas between several participants. It has been proven that the main purpose of this method is to identify differences in the interpretation of the problem and establish the truth in the process of a friendly dispute.

Key words: complete general secondary education, Ukrainian language teaching method, educational game technology, didactic game, language games-puzzles, game discussion.

УДК 373.3/5.018].016:811.161.2
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/61.1.8>

Дика Н.М.,

канд. пед. наук, професор,
завідувач кафедри мовно-літературної освіти
Інституту післядипломної освіти
Київського університету імені Бориса
Грінченка

Глазова О.П.,

канд. пед. наук, доцент,
доцент кафедри мовно-літературної освіти
Інституту післядипломної освіти
Київського університету імені Бориса
Грінченка

Постановка проблеми. Серед запропонованих Концепцією НУШ технологій навчання, заснованих на співпраці і підпорядкованих розвитку соціалізації учнів, першими названо ігри [3, с. 15]. В оприлюдненій у липні 2023 року «Візії майбутнього освіти і науки України» зазначено: «Освіта має сформувати в учнів необхідні навички:

критичне мислення, здатність розв'язувати проблеми, гнучкість і креативність» [2]. Важливим інструментом формування таких навичок так само є навчально-ігрові технології, які нині потребують особливої уваги педагогів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Гра як діяльність, що має в житті людини особливе

значення, завжди перебувала в центрі уваги філософів, психологів і педагогів. Значної уваги проблемі використання навчально-педагогічних ігор надавав видатний український педагог К. Ушинський, стверджуючи, що саме в грі «формуються всі сторони душі людської, її розум, її серце, її воля». Про значення гри в житті дитини писав В. Сухомлинський: «У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» [8, с. 95].

Проблемі застосування ігрових технологій навчання присвячені наукові праці Л. Варзацької, І. Дичківської, П. Щербаня, Н. Бібік, Н. Максименко, П. Підкасистого, Н. Кудикіної, О. Проскури та ін. Дослідженням ігрових методів навчання української мови нині займаються науковці А. Богуш, Н. Голуб, О. Горошкіна, С. Караман та ін.

Мета статті – розкрити значення навчально-ігрових технологій як ефективної форми навчання, визначити сутнісні характеристики гри як засобу навчання; окреслити перспективи застосування навчальних ігор на уроках української мови в закладах загальної середньої освіти.

Виклад основного матеріалу. «Енциклопедія освіти» тлумачить освітню технологію як опис засобів і методів педагогічного процесу, який веде до наперед запланованого результату» [1, с. 907]. Як стверджує М. Пентилюк, педагогічна технологія має відповідати основним критеріям технологічності: системності (логічність процесу, взаємозв'язок його частин, цілісність); керованості (можливість діагностики досягнення цілей, планування процесу навчання); ефективності (врахування оптимальних затрат, гарантія досягнення певного результату); відтворюваності (можливості застосування іншими суб'єктами, в інших умовах) [6, с. 48]. Навчально-ігрова технологія передбачає чітко сформульоване дидактичне завдання, ігровий задум, спрямований на досягнення певної навчальної мети, керівництво з боку вчителя, встановлені й наперед обумовлені чіткі правила, обговорення правильності досягнутих результатів.

Навчально-ігрова технологія має цілісну структуру, охоплює певну частину освітнього процесу і спирається на єдиний зміст, сюжет, персонажів [7].

Загалом використання навчально-ігрових технологій підпорядковано таким цілям:

- дидактичній (служать організації пізнавальної діяльності, формуванню певних умінь і навичок);
- розвивальній (сприяють розвитку уваги, пам'яті, мислення, мовлення, уміння порівнювати,

співставляти, знаходити аналоги, розвитку творчих здібностей);

- виховній (виховують самостійність, наполегливість, формують навички співробітництва, колективізму);
- набуття соціальних навичок (формують комунікативні навички, сприяють саморегуляції поведінки).

Поняття «навчально-ігрова технологія» включає широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор.

На відміну від ігор взагалі педагогічна гра має істотну ознаку, яка відрізняє її від інших – це чітко визначена мета навчання і відповідний їй педагогічний результат, які характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. У педагогічній грі поєднані й взаємодіють навчальний (пізнавальний) та ігровий (цікавий для учнів) аспекти. Використовуючи таку гру, вчитель навчає, а учні, граючись, навчаються.

Єдиного підходу до тлумачення педагогічних ігор науково-методична література не дає. Розглядають такі їх різновиди, як дидактична, ділова, імітаційна ігри, ігрові заняття тощо. Дидактичні ігри є різновидом ігор за правилами, де одночасно поєднуються дві сфери людської діяльності – навчання та гра [5].

Дидактичну гру науковці розглядають з різних позицій, визначаючи її як засіб навчання, форму навчання, метод навчання. П. Щербань розглядає дидактичну гру як творчу форму навчання, виховання і розвитку [11, с. 28].

Дидактична гра – це індивідуальна, групова або колективна навчальна діяльність учнів, що обов'язково включає в себе:

- елементи суперництва (хто найшвидше? хто правильно? хто детальніше?);
- ініціативність і самодіяльність у засвоєнні знань, умінь та навичок;
- набування досвіду пізнавальної діяльності та спілкування.

Важливими для досягнення цілей дидактичної гри є дії, які

- регламентуються заздалегідь визначеними правилами гри;
- сприяють розвиткові пізнавальної активності учнів;
- надають учню/учням можливість застосувати наявні знання, вміння та навички;
- створюють можливість для виявлення кожним учасником гри своїх здібностей.

Дидактична гра має завершуватися підбиттям підсумків – підрахунком балів, визначенням команди-переможниці або особливим відзначенням учнів, які досягли найкращих результатів. Бажано підтримати й інших учасників гри, окресливши перспективи їх майбутніх успіхів.

В освітньому процесі використовують рольові, ділові, ігри, ігрові дискусії, ігри-вправи, ігрові ситуації тощо.

Виклад основного матеріалу. Навчальна гра створює умови для активної розумової діяльності, активізує пам'ять, робить навчальний процес захопливим і цікавим.

Реалізація ігрових прийомів у навчанні відбувається за такими напрямками:

- дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання (відгадай, упізнай, виправ, перебудуй, хто швидше? хто більше?);
- навчальний матеріал використовується як засіб гри;
- навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове;
- успішність виконання навчального завдання пов'язується з ігровим результатом.

У 5–7 класах найчастіше використовують мовні ігри-загадки (шаради, метаграми, анаграми, криптограми, логогрифи). Емоційна залученість, чесна змагальність як засіб притаманного дитячому й підлітковому вікові бажання самоствердитися, потреба в швидкості реагування роблять такі ігри захопливими, привабливими й бажаними для учнів. Наприклад:

- Всього чотири літери у слові, а значення його міняють початкові.

З Г – буде чорна птиця дика, з П – інша, горда і велика.

З К вже напій пахучий буде, що для гостей його готують люди.

З Л – виріб, дошка з стояками, де спочиваємо ми з вами (Гава, пава, кава, лава).

- додавши до кінця слова звук, перетворіть розповідний жанр народної творчості на його оповідача (казка – казкар).

Значну цікавість викликають також ігрові ситуації, «включившись» у які, учні 5–7 класів використовують здобуті мовні знання, змагаються в ініціативності, засвідчують креативність і самостійність мислення. Наприклад: складіть перелік найцікавіших, на вашу думку, книжок для першокласника; напишіть листа-запрошення до вашої школи Святому Миколаю та ін.

На уроках української мови у 8–11 класах організовують рольові ігри, які поділяють на сюжетно-рольові, ділові, організаційно діяльнісні, ситуативно-рольові та інші. Проведення таких навчальних ігор спрямоване на формування мовної та мовленнєвої компетентностей учнів, розвиток комунікативних, творчих здібностей, уміння створювати оригінальні усні й письмові висловлювання в будь-якій формі, користуючись фонетичним, лексичним, стилістичним, граматичним багатством рідної мови [5].

Сценарії рольових ігор мають відтворювати реальні ситуації, відповідаючи при цьому віковим зацікавленням підлітків.

Суть ділової гри полягає у відтворенні певної професійної ситуації у її стандартизованому вигляді та пошуку оптимальних напрямків розвитку та шляхів вирішення певної ситуації. Ігрові дії мають підпорядковуватися нормам компетентних дій і нормам соціальних відносин.

У вивченні в 10–11 класах практичної риторики важливе місце належить ігровій дискусії, яка передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки. Цей метод навчання дає змогу, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний. Мета проведення ігрової дискусії – розвиток критичного мислення та формування комунікативної, мовної та мовленнєвої компетентностей.

Висновки і пропозиції. Не викликає сумніву, що гра значно урізноманітнює види навчальної діяльності, сприяє глибшому засвоєнню знань, створює стабільну ситуацію успіху, дає учням радість і водночас щонайповніше забезпечує їхній мовний і мовленнєвий розвиток. Використовувати ігрові технології слід обережно та вдумливо, розуміючи інструментальну роль конкретної гри, проаналізувавши її значення в навчальному процесі та усвідомивши завдання, вирішенню яких вона має сприяти. Слабкість педагогічного потенціалу гри цілком може перетворити її на недоцільну забавлянку, що призведе до девальвації освітнього процесу. Саме ці питання нині потребують уважного дослідження.

На жаль, застосування навчально-ігрових технологій поки що не посідає в шкільній практиці належного місця. Цій проблемі не надано уваги в освіті майбутніх учителів та розвитку професіоналізму в системі підвищення кваліфікації словесників. Особливості застосування навчально-ігрових технологій на уроках української мови залишається одним із найбільш актуальних питань.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; головний ред. В.Г. Кремень. К.: Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
2. Візія майбутнього освіти і науки України URL: <https://osvita.ua/news/89546/>
3. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи URL: https://drive.google.com/file/d/1ckvA3jdB4nMLvJrTuP_60LEEwW2a70dL/view
4. Мелешко Л. Навчальна гра як засіб розвитку комунікативних здібностей учнів на уро-

ках української мови. *Методичний пошук: Викладацько=студентські наукові роботи з питань методики викладання мови і літератури*. Житомир: Вид-во: ЖДУ ім. І. Франка, 2014. Вип. 12 (1) С. 150–158.

5. Москалюк О.І. Дидактична гра як ефективний метод підготовки фахівців соціальної сфери URL: https://dubgd.edu.ua/sites/default/files/3_nauka/visnyky/visnyk/13/13_32.pdf

6. Пентиліук М.І., Окуневич Т.Г. Сучасний урок української мови. Х.: Вид. група «Основа», 2007. 176 с. (Б-ка журн. «Вивчаємо українську мову та літературу»; Вип. 7(44).

7. Полєвікова О.Б. Формування мовної особистості учня засобами ігрових технологій у контексті Нової української школи. *Розвиток життєвої компетентності особистості в умовах освітніх трансформацій: виховний, психологічний, інклюзивний*

виміри: збірник матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф., м. Херсон, 20–21 вересня 2018 р. Том II. Херсон: Айлант, 2018. С. 20–23.

8. Радченко Ю. Використання навчально-дидактичних ігор на уроках: Методичні рекомендації для вчителів української мови та літератури. *Школа*. 2013. №2. С. 30–31.

9. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. *Вибрані твори*: в 5-ти т. Т. 3. К.: Рад. школа, 1977. С. 9–98.

10. Федоренко В. Л. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови. Х.: Основа, 2008. 424 с.

11. Щербань Петро Становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2664/1/Scherban.pdf>