

Іванна Смик

*(студентка другого освітнього рівня II курсу, спеціальність «Освітні,
педагогічні науки», педагогічний факультет)
(Наук.керівн. – д.пед.н., професор Стражнікова І.В.)*

Мовні дидактичні ігри як ефективний метод підготовки майбутніх фахівців ЗВО

Явище гри упродовж усієї історії людства привертало увагу вчених: філософів, соціологів, психологів та педагогів. Зокрема, філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри відображені у мислителів минулого (Арістотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. Коменський, Г. Сковорода та ін.).

Оцінку ігрової діяльності та значення гри в різних педагогічних аспектах розглядали у своїх працях С. Шацький, А. Макаренко, В. Сухомлинський та ін. Психологічні особливості гри розкриті у дослідженнях Б. Ананьєва, Л. Виготського, О. Леонтьєва, С. Рубінштейна, Д. Ельконіна та інших вчених.

Наукові розвідки засвідчують, що дидактична гра має багато різновидів, однак їх спільними характеристиками є елементи власне гри. Численні теорії та концепції ігрової діяльності визначають дидактичну гру як:

- провідний (практичний) вид діяльності протягом життя;
- метод та форму активного навчання;
- засіб активізації пізнавальної діяльності учнів (студентів);
- цілісну, самостійну (ігрову) технологію;
- складову (елемент) іншої технології;
- різновид практичного заняття або його частини тощо.

Прагнення викладачів активізувати пізнавальну діяльність студентів або сприяти її підвищенню призвело до появи методів активного навчання. В учбовому процесі у неприхованому вигляді проявляються три види активності: мислення, дія та мовлення; у прихованому ще один – емоційно-особистісне сприйняття інформації. В залежності від типу використовуваних методів активного навчання може реалізуватися один із видів, або їх поєднання. Ступінь активізації студентів розглядається в залежності від того, які і скільки з чотирьох видів активності студентів проявляються на занятті.

Конкретні форми організації навчального процесу – це лише застосування загальних форм відповідно до конкретної дидактичної мети й завдань. Колективна форма навчання – принципово нова форма навчання в сучасній освіті. Пошук інновацій у формах навчання привів до появи нестандартних занять, серед яких одним з найбільш поширених є, зокрема

дидактична гра. Унікальність цієї організаційної форми навчання й виховання в одночасній реалізації трьох факторів розвитку творчого стилю діяльності: проблематизації, рефлексії, діалогу, спільна дія яких і складає механізм розвитку особистості, але за умови самовизначення в проблемних ситуаціях, самостійної постановки цілей та їх здійснення в умовах вільного вибору засобів. Адже необхідність діяти в рамках раніше заданої ролі, природно, накладає певні обмеження на свободу мовленнєво мислительних дій педагогів, а також на можливість самореалізації та не впливає на формування повноцінної комунікації між партнерами. Це зумовлено тим, що спілкування за своєю природою діалогічне. Колективна взаємодія є основою комунікативно-ігрових прийомів навчання. Звичайно, добираючи ту чи іншу форму навчання, викладачам доводиться враховувати цілий ряд чинників: її вплив на розвиток особистості, дидактичну мету заняття, зміст і характер навчального матеріалу, навчально-матеріальну базу, власний досвід тощо. Одна й та ж форма навчання може мати різну модифікацію й структуру залежно від завдань та методів навчальної роботи.

Під час проходження практики експериментальним шляхом підтверджено, що під час дидактичної гри у студентів активізуються усі види активності, а ступінь засвоєння навчального матеріалу становить до 90%. Тому, можна стверджувати, що дидактична гра є однією з унікальних форм проведення заняття. Без сумніву вона дозволяє зробити роботу студентів цікавою та захоплюючою. Умовний світ гри робить монотонну діяльність з запам'ятовування, повторення, закріплення або засвоєння інформації позитивно забарвленою. Завдяки емоційності гри активізуються усі психічні процеси і функції студентів. Дидактична гра може слугувати своєрідною практикою для використання знань, отриманих і на занятті, і під час виконання самостійної роботи студентів.

Дидактична гра – це вид учбових занять, що організовані у вигляді учбових ігор, які реалізують низку принципів ігрового, активного навчання та відрізняються наявністю правил, фіксованою структурою ігрової діяльності та системи оцінювання, є одним із методів активного навчання (В. М. Кругліков) [7].

Аналіз наукових праць дає змогу виокремити основні функції дидактичної гри: *спонукальну* (викликає інтерес у студентів), *комунікативну* (особистісна взаємодія та спілкування майбутніх фахівців у системі «студент-студент» і «викладач-студент»), *самореалізацій* (кожен учасник гри реалізує свої можливості), *розвивальну* (розвиток пізнавальних здібностей та інших якостей), *діагностичну* (рівень оволодіння професійними знаннями, уміннями і навичками, рівень творчості), *розважальну* (отримання

задоволення), *корекційну* (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутнього фахівця) [6, с. 184-185].

Найсуттєвішим моментом дидактичної гри має бути збереження її своєрідності як ігрової діяльності в межах навчальної, що створює можливості для максимального виявлення самостійності, ініціативи, активності і творчості. Ігрове моделювання розкриває простір для пошуку самостійного розв'язання професійного завдання, корекції цього процесу. За допомогою гри відбувається перехід навчальної діяльності у навчально-творчу, оскільки створені умови сприяють виявленню потенційних можливостей студентів, їх творчих здібностей. Ігрове моделювання дає змогу уникнути педагогічних стереотипів, шаблонів, що особливо важливо для розвитку готовності до майбутньої професійної діяльності. Тому особливу увагу необхідно звертати на такі ознаки гри: моделювання умов, наближених до реальних, що імітують професійно-педагогічну діяльність; поетапний розвиток гри, внаслідок чого виконання завдань попереднього етапу впливає на хід наступного; наявність складних і конфліктних ситуацій; обов'язкову спільну діяльність учасників гри; опис ситуацій та об'єкта ігрового імітаційного моделювання; контроль ігрового часу; заздалегідь розроблену систему оцінок; правила, які регулюють хід гри; елементи змагання.

При цьому основними умовами проведення дидактичної гри є: 1) наявність у педагога певних знань і вмінь стосовно дидактичної гри; виразність проведення гри; 2) необхідність включення в гру педагога як учасника, як керівника, який має забезпечити поступальний розвиток гри відповідно до навчальних і виховних завдань, але при цьому без тиску на гравців, виконуючи другорядну роль, спрямовуючи гру в потрібне русло; 3) оптимальне співвідношення цікавості й навчання; 4) засоби й способи, що підвищують емоційне ставлення до гри, розглядати не як самоціль, а як шлях до виконання дидактичних завдань; 5) між викладачем і студентами має бути атмосфера взаємоповаги, взаєморозуміння, довіри й співпереживання; 6) наочність, що використовується в дидактичній грі, має бути простою й інформативною [5, с. 156].

Не варто залишати поза увагою й те, що характер навчальної дисципліни та особливості тем, що вивчаються студентами, визначатимуть вид дидактичної гри, кількість учасників, способи її проведення та обговорення гри.

Педагогічна цінність гри полягає у:

- стимулюванні до навчання;
- активізації психічних процесів учасників: увага, запам'ятовування, спостережливість, кмітливість, інтерес, сприйняття, мислення, тощо);

- застосуванні знань у різноманітних ігрових умовах;
- здійсненні самостійного пошуку знань;
- активізації різноманітних розумових процесів;
- підвищенні емоційної радості студентам;
- формуванні правильних взаємовідносин між студентами;
- вихованні колективізму;
- художньому вихованні (вдосконалення рухів, виразності мовлення, розвиток творчої фантазії, яскрава прониклива передача образу);
- виконанні аналітичної та синтетичної діяльності;
- підведенні до узагальнення та класифікації;
- навчанні студентів долати різноманітні труднощі у їх розумовій і етичній діяльності, тощо [1].

А для того, щоб дидактична гра пройшла вдало, слід дотримуватися таких вимог до її проведення:

- ✓ відповідність теми гри та цілей заняття;
- ✓ чіткість і визначеність мети та спрямованості гри;
- ✓ значущість ігрового результату для учасників і організаторів гри;
- ✓ відповідність змісту гри характеру вирішуваного завдання;
- ✓ спроможність виконувати ігрові дії за їх видами, характером складності;
- ✓ стимулюючий характер гри;
- ✓ точність і однозначність правил гри та обмежень;
- ✓ об'єктивні критерії оцінювання успішності ігрової діяльності студентів;
- ✓ адекватні способи контролю та оцінювання перебігу та результату гри;
- ✓ сприятливий психологічний клімат стосунків;
- ✓ простір для особистої активності та творчості;
- ✓ обов'язковий елемент змагання між учасниками гри навичок [3].

Прийнято розрізняти два основні типи ігор: ігри з фіксованими правилами й ігри з прихованими правилами. Прикладом ігор першого типу є більшість дидактичних, пізнавальних і рухливих ігор, сюди також відносяться розвивальні інтелектуальні, музичні, ігри-забави, атракціони. До другого типу відносяться сюжетно-рольові ігри. Правила в таких іграх не є чіткими. Вони – у нормах поведінки відтворюваних героїв.

Варто зазначити, що розповсюдження спроб застосування ігрових технологій має свої позитивні та негативні сторони, і, відповідно, своїх прихильників і противників. З'явилися дві протилежні тенденції їх осмислення: *позитивна* – підтверджує можливість педагогічних ігор як інструменту формування особистості фахівця та активізації навчального

процесу і *негативна* – яка пов'язана з недостатньо глибоким розумінням сутності дидактичної гри як педагогічного явища (основне в якій – не зовнішня форма, а складні психолого-педагогічні чинники, що діють у сукупно з нею) [4, с. 222].

Поняття «мовна гра» є міждисциплінарним, розглядається рядом гуманітарних наук – психологією, літературознавством, лінгвістикою, методикою навчання мови. Поняття «мовна гра» ввів австрійський учений Л. Вітгенштейн, який розумів мовні ігри як «компонент діяльності, або форму життя» [2].

Оволодіти граматичною будовою мови означає: навчитися правильно вживати відмінкові закінчення слів, дієслівні форми та їх видозміни, суфікси, префікси; узгоджувати іменники з іншими частинами мови за родом та числом; правильно будувати речення, дотримуючись відповідного порядку слів у ньому; вживати прийменники, сполучники; будувати складносурядні й складнопідрядні речення.

Під час обстеження мовлення студентів науковцями було виділено найтипівіші помилки:

- 1) Граматичні помилки у словотворі.
- 2) Граматичні помилки в словозміні:
 - а) неправильне вживання відмінкових закінчень іменників;
 - б) відмінювання невідмінюваних іменників;
 - в) неправильне вживання роду іменників;
 - г) вживання іменників, що мають тільки однину, в множині, а тих, що мають тільки множину, в однині;
 - д) неправильне вживання дієслівних і дієприкметникових форм, займенників, числівників;
 - е) неправильне вживання прийменників в, на, у, під, між, біля.
- 3) Структурна несформованість речення.
- 4) Пропущення або неправильне вживання службових частин мови (аграматизми повною мірою можуть бути виправлені завдяки спеціально організованому навчанню).

У корекційний процес необхідно включати заняття з формування лексико-граматичних категорій. Дані заняття рекомендують переважно проводити з одним або кількома студентами (1-4) однакового рівня мовленнєвого розвитку.

Ігри та вправи на засвоєння граматичної будови мови включають у зміст занять з формування звукової сторони мови та занять з розвитку мовлення і з використанням художньої літератури.

Під час проведення фронтальних та індивідуальних занять під час проходження практики ми намагались добирати цікавий змістовий матеріал, створюючи проблемні мовленнєві ситуації, вирішення яких сприяє граматико-орфографічній пропедевтиці знань майбутніх викладачів ЗВО.

Також на заняттях з формування лексико-граматичних категорій навчали студентів:

- ✓ правильно будувати прості, складні речення;
- ✓ спостерігати зв'язок слів у словосполученнях і реченнях;
- ✓ поширювати речення другорядними і однорідними членами.

Зокрема, на філологічному факультеті навчання здійснюють на основі мовних зразків, застосовуючи метод моделювання. У процесі корекційної роботи використовують тренувальні вправи, призначених для формування граматичних навички на лексичному матеріалі.

Пропонуємо систему граматичних вправ, які можна використовувати на заняттях, що 1) відповідає природі мовленнєвої діяльності, наближається до параметрів мовленнєвих актів; 2) забезпечує високий рівень автоматизму всіх операцій. Водночас форми проведення граматичних вправ, їх технології мають відповідати психологічним, фізіологічним і віковим особливостям студентів. Тому, для вправ з метою їх ознайомлення з новими граматичними одиницями, добирається добре відомий лексичний матеріал, а нові слова включаються лише в ті граматичні конструкції, якими вони володіють впевнено. При цьому треба дотримуватися послідовності вправ, адже на заняттях вивчаються граматичні конструкції та форми тільки на практиці, граматична термінологія не застосовується. Проте використовуються деякі лінгвістичні терміни (слова — предмет, дія, ознака, помічник тощо), а відтак засвоєні значення даних слів застосовуватимуться ними в самостійному мовленні.

Таким чином, систематична робота над аграматизмами розвиває у майбутніх викладачів ЗВО слухову увагу, привчає прислухатися до мовлення співрозмовника та свого власного.

Мета всіх мовних вправ — формування і удосконалення культури мовлення.

Так, зокрема актуальність дидактичної гри під час формування професійної комунікативної компетентності майбутніх викладачів ЗВО полягає в тому, що вона дозволяє їй учасникам розкрити себе, навчитися займати активну позицію, випробувати власне «Я» на професійну належність, удосконалювати професійну комунікативну компетентність під час вивчення таких комунікативно зорієнтованих дисциплін, як «Ділова українська мова», «Методика викладання української мови». Викладачі-

практики вважають, що гра дозволяє перетворити серйозну інтелектуальну діяльність у яскраве видовище, свято знань, захоплююче змагання.

Отже, сучасна дидактика вищої школи звертається до ігрових форм навчання, бо вбачає в них можливості ефективної взаємодії викладача й студентів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності, неудаваної цікавості. Рольова гра має на меті досягнення начальних цілей, характеризується активністю, динамічністю, колективністю, емоційністю, проблемністю, самостійністю, конкурентністю пізнавальної діяльності студентів. Цінність методу використання дидактичних мовленнєвих ігор на заняттях за професійним спрямуванням полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Дидактична задача реалізується протягом всієї гри через здійснення ігрової задачі, ігрових дій, а підсумок її вирішення знаходиться у фіналі. Тільки при цій умові дидактична гра може виконати функцію навчання і разом з тим буде розвиватися як ігрова діяльність.

Тому, цілі дидактичних ігор при навчанні у вищій школі, як правило, пов'язані з активним застосуванням отриманих знань, наприклад, в змаганнях з написання викладів з гуманітарних наук, при розв'язанні кросвордів при вивченні будь-якої дисципліни, «подорожі» по історичних педагогічних стежках тощо. Перспективним є використання дидактичних ігор в умовах активного вивчення мови, коли при використанні методів «занурення» у мовне середовище студенти отримують різноманітні рольові функції. Поєднання принципів змагальності, соціального співробітництва і взаємодії, зацікавленості як в процесі, так і в результаті робить можливим суттєвий прогрес у формуванні культури мовлення студентів. При чому цей успіх настільки великий і загально визнаний принцип рольових функцій при «зануренні», що може вважатися візитівкою сучасних дидактичних ігор.

«Занурення» у мовне середовище являє собою характерний приклад використання дидактичних ігор для двоєдиної мети: навчання певної дисципліни в умовах моделювання (імітації) певних соціальних ситуацій. В якості інших прикладів можна привести рольові ігри-конференції, рольові ігри, дискусії на актуальні для сучасного суспільства теми: екології, демографії, міжнаціональних відносин, реформування освіти і т. д. Ігровий момент, пов'язаний, зокрема з різними ролями, які доручають одному студентові, робить можливим практичне освоєння різних сторін явища, різних точок зору, що виникають у дискусіях, при достатньо глибокому вивченні будь-якої проблеми.

Абсолютна актуальність використання дидактичних ігор досягається при використанні наочності при аналізі проблемних питань, а в кінцевому результаті – усвідомлене, всебічне формування світогляду молодшої людини, зокрема й культури мовлення майбутнього викладача ЗВО. А сучасному викладачеві необхідні гнучкість і нестандартність мислення, уміння адаптуватися до швидких змін умов життя. Це потребує належної підготовки: він має орієнтуватися в інноваційних процесах сучасної освіти, розуміти необхідність перебудови технології мовної підготовки, використання інтерактивних та імітаційних форм і методів навчання мови, нових підходів до змісту й структури заняття, добору ефективних засобів навчання тощо.

Педагогічна діяльність, основою якої є мовленнєва діяльність, – це база всього освітнього простору, і від якості мовлення вчителя/викладача, способів його презентації залежить ступінь освіченості й рівень сформованості мовної особистості студента.

Розроблена технологія мовленнєвої підготовки майбутнього викладача ЗВО ґрунтується на взаємодії і взаємозумовленості визначених мети, змісту, форм і методів навчання, спрямованих на формування й активізацію комплексу знань та умінь, мовленнєвої культури, творчого мислення та стимулювання мовленнєвого самовдосконалення. Виявлено позитивний вплив активно-творчих методів – дискусії, рольових ігор, змодельованих ситуацій, пошукових завдань тощо – на збагачення знань студентів, на якість їх прояву у мовленнєвій та педагогічній діяльності, а також на формування позитивної мотивації студентів щодо вдосконалення власної мовленнєвої культури.

Отже, система педагогічної підготовки майбутнього викладача закладу вищої освіти повинна бути спрямована першочергово на розвиток професійної комунікативної компетентності. Комунікативна спрямованість дисциплін, орієнтація на реалізацію принципів особистісно зорієнтованого навчання спонукають до перегляду теоретичних засад формування професійно-комунікативних навичок фахівців. Таким чином, проблема формування комунікативної компетентності майбутніх викладачів засобами дидактичної гри набуває актуальності. Саме тому гра повинна зайняти в практиці навчання належне місце, бо на відміну від традиційних засобів вона більшою мірою орієнтована на формування самостійності, винахідливості, соціальних якостей особистості, які є вимогою часу.

Список використаних джерел

1. Бахтирцева Н. Е. Игровая деятельность в обучении. *Електронний ресурс*. Режим доступу: <http://festival.1september.ru/articles/500198/>
2. Вітгенштейн Л. Філософські дослідження. *Вибрані філософські роботи*. Ч. 1. М., Гнозис, 1994.

3. Кузнецова В.И. Игровая деятельность как средство обучения. *Электронный ресурс*. Режим доступа: http://globalteka.ru/books/doc_view/13042-----raw?tmpl=component
4. Москалюк О.І Дидактична гра як ефективний метод підготовки фахівців соціальної сфери. *Вісник ЛДУ ОБЖ*. 2016. № 13. С. 221-225.
5. Сергієнко Л.В. Дидактична гра як форма навчання в системі професійної освіти. *Освіта Луганщини*. 2009. № 1. С. 152-159.
6. Фіцула М.М. Педагогіка вищої школи: *навчальний посібник*. К.: «Академвидав», 2006. 352 с.
7. <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1158>