

УДК 371. 39

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/39-3-15>

Оксана САВЧЕНКО,

orcid.org/0000-0003-4808-5894

спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії, викладач-методист,

голова циклової комісії філологічних дисциплін,

викладач української мови та літератури

Кременчуцького льотного коледжу

Харківського національного університету внутрішніх справ

(Кременчук, Полтавська область, Україна) newspace1972@gmail.com

Марія ШЛЕМКО,

orcid.org/0000-0002-4614-1701

спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії, викладач-методист,

викладач української мови та літератури

Снятинського фахового коледжу

Подільського державного аграрно-технічного університету

(Снятин, Івано-Франківська область, Україна) shlemko2021maria@gmail.com

Наталія КОБЕРСУН,

orcid.org/0000-0002-1146-0518

викладач-спеціаліст,

викладач української мови та літератури

Кременчуцького льотного коледжу

Харківського національного університету внутрішніх справ

(Кременчук, Полтавська область, Україна) nataliakov2302@gmail.com

ПІДВИЩЕННЯ ІНТЕРЕСУ ДО ВИВЧЕННЯ ФІЛОЛОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН У ЗДОБУВАЧІВ ФАХОВОЇ ПЕРЕДВИЩОЇ ОСВІТИ ЗАСОБОМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У статті охарактеризовано дефініції понять «гра», «ділова гра», «рольова гра», «дидактична гра», «лінгвістична гра», «літературознавчі та мовні турніри, конкурси, вікторини», «ігрові технології».

Актуальність теми «Підвищення інтересу до вивчення філологічних дисциплін у здобувачів фахової передвищої освіти засобом ігрових технологій» полягає в тому, що для підготовки майбутніх фахівців у закладі вищої освіти недостатньо лише теоретико-практичного курсу навчання викладачем навчальних дисциплін «Українська мова» та «Українська література», а вкрай необхідне застосування ігрових технологій як засобу підвищення інтересу до вивчення філологічних дисциплін. Треба якомога частіше впроваджувати на практичних заняттях ігрові технології такого типу, як ділова гра, рольова гра, дидактична гра, лінгвістична гра, літературознавчі та мовні турніри, конкурси, вікторини, з метою зацікавлення здобувачів фахової передвищої освіти українською мовою і літературою, популяризації українського літературного слова зокрема.

Проблеми, які спонукають нас вивчати зазначене питання, сьогодні є актуальними. Наскільки вмотивованим є здобувач закладу фахової передвищої освіти до вивчення навчальних дисциплін «Українська мова» та «Українська література», настільки вищим є рівень володіння українською мовою та літературним словом, а також формування цілісного розуміння та пізнання світу. Саме тому практичний досвід виховання креативної особистості доречно застосовувати на заняттях, де вивчають філологічні дисципліни. Доцільним є застосування ігрових технологій, які є ефективним методом у процесі вивчення філологічних дисциплін. Гра дає можливість здобувачам відчувати свої сили, напрацювати здібності щодо активної позиції, спробувати себе у професійній царині тощо, зникають мовні та психологічні «бар'єри» комунікаційного складника здобувачів, врезулюються їхні міжособистісні відносини не тільки на практичних заняттях з української мови та літератури, а й у соціумі, з'являється бажання опанувати сучасну українську мову та літературу, вдосконалювати свої знання, уміння, навички з філологічних дисциплін.

Поставивши перед собою мету, ми розглянули шляхи та визначили прийоми розвитку мотивації до вивчення філологічних дисциплін і підвищення мовної, літературознавчої спрямованості практичних занять, під час яких використовується ефективний метод – гра, основні принципи проведення практичних занять із застосуванням ділової, рольової, дидактичної, лінгвістичної ігор, літературознавчих і мовних турнірів, конкурсів, вікторин із навчальних дисциплін «Українська мова» та «Українська література» у закладі фахової передвищої освіти; конкретизували теоретичні засади методики організації, підготовки та проведення практичних занять із вико-

ристанням ігрових технологій із зазначених філологічних дисциплін; проаналізували, як гра формує гармонійно розвинену особистість на різних етапах практичного заняття.

Працюючи з темою, ми вивчили літературні джерела, провели дослідження під час організації, підготовки та проведення практичних занять із навчальних дисциплін «Українська мова» та «Українська література» з використанням ігрових технологій. Таким чином, навчальний процес слід організовувати різноманітно, оптимально варіюючи теоретичний матеріал із практичними завданнями, додаючи ефективні ігрові технології, не забувати про принцип новизни.

Ключові слова: гра, ділова гра, рольова гра, дидактична гра, лінгвістична гра, літературознавчі та мовні турніри, конкурси, вікторини, ігрові технології.

Oksana SAVCHENKO,

orcid.org/0000-0003-4808-5894

*Specialist of the Highest Qualification Category, Teacher-Methodologist,
Chairman of the Cycle Commission of Ukrainian and Foreign Languages,
Teacher of Ukrainian Language and Literature
Kremenchuk Flight College
of Kharkiv National University of Internal Affairs
(Kremenchuk, Poltava region, Ukraine) newspace1972@gmail.com*

Mariia SHLEMKO,

orcid.org/0000-0002-4614-1701

*Specialist of the Highest Qualification Category, Teacher-Methodologist,
Teacher of Ukrainian Language and Literature
Snyatyn College
of Podolsky State Agricultural Technical University
(Snyatyn, Ivano-Frankivsk region, Ukraine) shlemko2021maria@gmail.com*

Nataliya KOVERSUN,

orcid.org/0000-0002-1146-0518

*Teacher-Specialist,
Teacher of Ukrainian Language and Literature
Kremenchuk Flight College
of Kharkiv National University of Internal Affairs
(Kremenchuk, Poltava region, Ukraine) nataliakov2302@gmail.com*

THE STUDY INTEREST ENHANCEMENT BY IMPLEMENTING GAME TECHNOLOGIES FOR THE STUDENTS OF THE PHILOLOGICAL COURSES IN THE HIGHER PROFESSIONAL EDUCATION

This paper defines the following terms such as “game”, “business game”, “role game”, “deductive game”, “linguistic game”, “literary and language tournaments, competitions, quizzes”, “game technologies”.

The topic of enhancing the study interest for the students of the philological courses in higher professional education with the implementation of game technologies is relevant for teaching future professionals. In essence, having only theoretically-practical courses of the Ukrainian language and literature in the entities of higher education is not enough. However, the use of game technologies will enhance the interest in the learning process of the philological disciplines. Consequently, it is of great importance to implement game technologies such as business game, role game, deductive game, linguistic game, literary and language tournaments, competitions, quizzes into the practical classes in order to boost the young professionals’ interest to the Ukrainian language and literature as well as popularize the usage of the Ukrainian literary word.

There are some important problems that incentivize us to study the aforementioned topic. To begin with, there is a relationship between a student’s motivation to study the courses of the Ukrainian language and literature and his abilities to use these knowledge and skills appropriately in his communication: the more motivated the student of the higher educational institution is, the higher the extent of his communication skills in his spoken and written language is, as well as the overall level of knowledge and understanding of the world. Hence, the practicality of raising the creative personality is fully justified during the philological classes. The task of the teacher is to create a positive environment, where there is an appropriate level of psychological climate and comfort. Based on the abovementioned, the use of game technologies is an effective and appropriate tool for the learning process of philological courses. During the game, students can feel how knowledgeable and competitive they are, and try out themselves as professionals. In result, language and psychological barriers of communication disappear, while interpersonal relations during the Ukrainian language and literature classes

as well as in the society are improved. Hence, there are strong incentives to master the Ukrainian language and literature as well as improve their skills and knowledge of the philological courses further beyond.

Having set the objective, we have defined the ways to develop motivation of students to study the philological courses, by increasing communicative and literary orientations of the practical classes with the game implementation. In particular, we have used business, role, deductive and linguistic games, literary and language tournaments, competitions, quizzes of the Ukrainian literature and language. Then, we have specified the theoretical principles of organizational methods, preparation and practical classes with the game technologies conduction. Furthermore, we have described effective forms and methods for implementing the learning process for the practical classes of the Ukrainian language and literature. Last, but not least we have analyzed how the game forms a harmoniously developed personality at the different stages of the practical class.

Having worked with the topic, the relevant literature was analyzed, the organization, preparation and conduction of the practical classes of the Ukrainian literature and language with the usage of game technologies were investigated. Thus, the learning process should be organized in various ways to ensure the optimal amount of theory and practical tasks, while effectively implementing the novelty of game technologies.

Key words: game, business game, role game, deductive game, linguistic game, literary and language tournaments, competitions, quizzes, game technologies.

Постановка проблеми. Серед проблем, які найбільше турбують українські заклади вищої освіти у галузі викладання навчальних дисциплін «Українська мова» та «Українська література» і методики проведення практичних занять із застосуванням засобу ігрових технологій, варто зазначити такі:

- шукати нові підходи до структурування знань, які би формували цілісне розуміння та пізнання світу;

- розвивати творчі здібності здобувачів освіти сучасного освітнього закладу у навчальній діяльності;

- формувати вміння і навички, застосувати нетрадиційні підходи до вирішення проблем;

- виховувати творчу особистість, викладаючи філологічні дисципліни, зокрема на заняттях з української мови і літератури, тому що професійний розвиток майбутнього фахівця значною мірою пов'язаний з розвитком його творчого потенціалу;

- пробуджувати у здобувачів прагнення пізнавати світ і усвідомити себе як особистість у цьому світі;

- створювати на заняттях із філологічних дисциплін позитивний психологічний клімат, щоби здобувачі фахової передвищої освіти почувалися комфортно, не боялися висловлювати свої думки і припуститися помилки, використовуючи різні види ігрових технологій;

- підвищувати мовну та літературознавчу спрямованість практичних занять, під час яких застосовується гра на різних етапах;

- використовувати засіб ігрових технологій як ефективний метод для проведення навчальної діяльності на заняттях з української мови та літератури.

Це незначний перелік проблем, які вирішують викладач і здобувачі під час вивчення навчальних дисциплін «Українська мова» та «Українська література».

Аналіз досліджень. Звичайно, серед численних спроб досліджень теоретичних і практичних питань щодо підвищення інтересу до вивчення філологічних дисциплін у здобувачів фахової передвищої освіти засобом ігрових технологій слід відзначити праці таких учених, як Б.О. Житник, О.О. Маленко, О.І. Пометун, В.О. Сухомлинський, В.Л. Федоренко та інші. Якщо говорити про терміни проведення досліджень та оприлюднення публікацій, присвячених ігровим технологіям як засобу підвищення інтересу до вивчення української мови і літератури у здобувачів фахової передвищої освіти, то майже всі вони сучасні, за винятком однієї, зокрема вибраних творів В.О. Сухомлинського. Більшість із них з'явилася на початку 2000-х. Проте сучасні тенденції конкретизують вимоги щодо розвитку творчих здібностей здобувачів освіти у навчальній діяльності та формування вмінь і навичок за допомогою нетрадиційних підходів до вирішення поставлених завдань. Тому доцільно, враховуючи базові наукові досягнення і синтезуючи теоретичний досвід, якомога частіше застосовувати один із найефективніших методів, яким є гра, що дає змогу здобувачам розкрити свій інтелектуальний потенціал, виробити свою громадянську позицію, поставити перед собою завдання, які дозволять перевірити себе на фахову компетенцію, професіоналізм.

Мета статті – розглянути шляхи, визначити прийоми розвитку мотивації до вивчення навчальних дисциплін «Українська мова» та «Українська література»; підвищувати мовну, літературознавчу спрямованість під час практичних занять, у процесі яких використовуються засоби ігрових технологій, які формують гармонійно розвинену особистість; конкретизувати теоретичний курс методики організації, підготовки та проведення практичних занять із філологічних дисциплін, під час яких використовуються ігрові технології, а саме ділова,

рольова, дидактична, лінгвістична ігри, літературознавчі та мовні турніри, конкурси, вікторини; окреслити ефективність засобів ігрових технологій під час проведення навчальної діяльності на практичних заняттях з української мови та літератури; проаналізувати, як гра формує усебічно розвинену особистість на різних етапах практичного заняття.

Виклад основного матеріалу. Насамперед необхідно з'ясувати дефініції понять «гра», «ділова гра», «рольова гра», «дидактична гра», «лінгвістична гра», «літературознавчі та мовні турніри, конкурси, вікторини», «ігрові технології».

Одним із ефективних методів є гра, яка дає змогу здобувачам розкрити свої можливості, навчитися займати активну позицію, випробувати себе на професійну зрілість.

Гра – це творчість і праця. Як метод навчання вона дає змогу ніби насправді пережити певну ситуацію. Це один із дійових способів повернути навчання до конкретної людської практики. Учасникам навчання за ігровою моделлю надається максимальна свобода. Вони самі обирають власну роль у грі, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, беруть на себе відповідальність за прийняте рішення (Житник, 2005: 23).

Гру як метод навчання використовували ще в давнину. Набутий досвід старше покоління передавало молодшому. Широке застосування гри має велике значення в народній педагогіці. В освітніх закладах ігрова діяльність використовується: як самостійні технології для засвоєння понять, теми та навіть розділу навчального предмета; як елементи (іноді доволі суттєві) більш різноманітної технології; як заняття або його частина (вступ, пояснення, закріплення, вправи, контроль); як технології позааудиторної роботи.

Зупинимося на найбільш поширених видах ігор, які використовуємо у процесі підготовки спеціалістів (Маленко, 2006: 66).

Ділова гра – це форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності шляхом моделювання та імітації. Вона створює можливість наблизити процес вивчення педагогіки до реальної практичної діяльності. Метою ділової гри є навчання приймати управлінські рішення. Вона спрямована на формування майбутнього спеціаліста, який спроможний буде керувати закладом.

Рольова гра сприяє виявленню і розкриттю здібностей і можливостей здобувачів. Участь у рольовій грі дозволяє відчути атмосферу міжособистісних стосунків і спілкування у процесі навчання і виховання, що впливає на формування психологічної готовності майбутнього спеціаліста

до практичної професійної діяльності. Методика проведення рольової гри передбачає наявність ролей, взаємодію учасників гри. Особливу привабливість такій грі надає наявність у гравців спільної мети, що розвиває у здобувачів освіти такі риси характеру, як комунікабельність, тактовність, дружелюбність, готовність прийти на допомогу. Залежно від рівня знань, умінь і навичок здобувачів у рольовій грі виникає багато альтернативних рішень (Пометун, 2004: 30).

Більш уживаною у практиці викладання предметів «Українська мова» та «Українська література» є дидактична гра. Її педагогічна спрямованість дає змогу застосовувати цю гру у процесі проблемного вивчення теми. Саме проблемне викладання передбачає моделювання ситуацій навчально-виховного характеру та прийняття рішень. Розподіл ролей дає змогу забезпечити різноманітність рольових цілей під час вироблення рішення проблеми. Це сприяє активізації пізнавальної та інтелектуальної діяльності здобувачів освіти, підвищує їх відповідальність у процесі вироблення спільного рішення; викликає задоволення від перебореного емоційного напруження. Дидактичні ігри стимулюють загальний особистісний розвиток здобувача. Поєднання в них готового навчального змісту з ігровим задумом і діями вимагає від викладача майстерного педагогічного керівництва ними. В. Сухомлинський писав: «Гра – це шлях дитини до пізнання світу, в якому вона живе, це іскра, яка запалює вогник допитливості» (Сухомлинський, 1977: 96). Кожен учасник гри повинен бути спостережливим, уміти добирати й узагальнювати життєвий матеріал, мати багату фантазію, пам'ять, темперамент, володіти такими засобами виразності, як добра дикція, інноваційна різноплановість, міміка, жести.

Зацікавити здобувачів фахової передвищої освіти українською мовою і літературою можна шляхом уникнення одноманітності, шаблону і схематизму слова, позбавлення необхідності нудно зубрити визначення, правила, дати. Слід належним чином оцінити роль і місце у навчальному процесі цікавих мовних і літературних матеріалів. А для цього необхідно перетворити заняття у живе, жваве дійство і бути однодумцем і другом здобувачів освіти. Тоді вони матимуть можливість не стільки механічно завоювати матеріал, скільки душевно обжити його. Це позитивно позначиться на світосприйнятті, поведінці, спілкуванні між студентами і викладачем. Особливо результативними є використання таких лінгвістичних ігор, як: шарада, метаграма, тайнопис, криптограма, чайнворд, кросворд, ребус. Вони ставлять здобувачів

освіти перед необхідністю самотужки знаходити шляхи розв'язання, вміння аналізувати факти, зіставляти їх і формулювати висновки. А це розвиває їхні творчі можливості, мислення і мовлення, дає ініціативу та бажання досягти мовні і літературні тонкощі й глибини, дає радість від праці та замилювання рідним словом. Переконані в тому, що ігри на занятті активізують і зосереджують увагу навіть байдужих до літератури і мови студентів, спонукають до вдумливого читання текстів, мобілізують пам'ять, викликають бажання прочитати більше. Такі ігри, як «Найуважніший, найобізнаніший читач», «Синтез думок», «Сенкан», є легкими у підготовці та проведенні і спрямовані на вироблення цілісної системи плекання творчих здібностей у царині слова.

Завдяки використанню літературознавчих та мовних турнірів, конкурсів, вікторин зростає ефективність заняття (Федоренко, 2007: 220).

Турніри можуть складатися із таких етапів: «Розминка», «Аргумент», «Знайди схему», «Словограй», «Поєдинок капітанів».

Вікторини розширюють і поглиблюють здобуті на занятті знання студентів, виховують у них допитливість, інтерес і любов до книги. Для вікторин використовуємо запитання, що перевіряють знання сюжету й тексту художніх творів, або стосуються їх біографії, творчого шляху, поведінки, мови, характеру літературних героїв. Найпростішими видами літературознавчих вікторин є: «Чи знаєш ти своїх письменників?», «Хто автор цих віршів?», «Кому належать ці речі?», «Відга-

дай автора за назвою твору» або, навпаки, знаючи автора, назвати його твори.

Конкурси «Літературна арифметика», «Я – декламатор», «Літературна географія» використовуємо на заняттях як засіб активізації навчальної діяльності здобувачів освіти.

Висновки. Підсумовуючи зазначене вище, можемо констатувати, що у процесі гри викладач зможе організувати спілкування між здобувачами, врегулювати їхні міжособистісні відносини. Відомо, що в жодному іншому виді діяльності здобувач фахової передвищої освіти не виявить стільки наполегливості, цілеспрямованості, як у грі. Ігрові технології можуть бути ефективними, якщо їх правильно організувати. Тому, добираючи відповідний матеріал для гри, намагаємося дати учасникам можливість включитися у виконання завдань, які не мають однозначної відповіді і спонукають здобувачів фахової передвищої освіти до розмірковування. Як наслідок, ігрові технології здатні покращувати засвоєння матеріалу, виявляти інтерес до вивчення предметів, прищеплювати навички колективного шукання істини, розвивати прагнення до морального вдосконалення, до поліпшення усного мовлення. Слід пам'ятати, що завжди потрібно дотримуватися принципу новизни, жодне заняття з української мови і літератури не повинно бути схоже на попереднє. Як свідчить практика, тільки тоді, коли буде панувати в аудиторії душевна атмосфера, можна засобами ігрових технологій досягнути високих результатів у навчально-виховному процесі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Житник Б.О. Методичний poradnik: форми і методи навчання. Харків: Вид. група «Основа», 2005. 128 с.
2. Маленко О.О. Інтелектуальні ігри на уроках української мови та літератури. Х.: Основа, 2006. С. 65–69.
3. Пометун О.І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: науково-методичний посібник. К., 2004. 192 с.
4. Сухомлинський В.О. Серце віддаю дітям. Вибрані твори: у 5-ти томах. К.: Рад. школа, 1977. Т. 3. С. 95–98.
5. Федоренко В.Л. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови. Харків, 2007. 424 с.

REFERENCES

1. Zhytnyk B.O. *Metodychyy poradnyk: formy i metody navchannya*. [The Methodology Manual: The Forms and Methods of Education]. Kharkiv: Vyd. grupa "Osnova", 2005. 128 pp. [in Ukrainian].
2. Malenko O.O. *Intelektualny igry na urokah ukrayinskoyi movy ta literatury*. [Intellectual Games for the Ukrainian Language and Literature classes]. Kh.: Osнова, 2006. p. 65–69. [in Ukrainian].
3. Pometun O.Y. *Suchasnyy урок. Interaktyvnyy tehnologiyi navchannya: naukovo-metodychnyi posibnyk*. [Interactive Technologies of Education: A Scientifically-methodological Textbook]. K., 2004. 192pp. [in Ukrainian].
4. Suhomlynsky V.O. *Sertse vyddayu dytyam. Vybrani tvory: u 5-ty tomah*. [Giving the Heart to Children. The Selected Pieces in 5 Books.]. K.: Rad. Shkola, 1977. T. 3. p. 95–98. [in Ukrainian].
5. Fedorenko V.L. *Entsyklopediya intelektualnyh igor na urokah ukrayinskoyi movy*. [The Encyclopedia of the Games for the Ukrainian Language Classes]. Kharkiv, 2007. 424 pp. [in Ukrainian].