

УДК 378.147:80

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/43-3-39>

Наталія ЮРІЙЧУК,

orcid.org/0000-0001-8308-3283

*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри української лінгвістики та методики навчання
Університету Григорія Сковороди в Переяславі
(Переяслав, Київська область, Україна) nd711@ukr.net*

Тетяна ЛЕВЧЕНКО,

orcid.org/0000-0002-4275-7701

*доцент кафедри української лінгвістики та методики навчання
Університету Григорія Сковороди в Переяславі
(Переяслав, Київська область, Україна) tanyalevchenko2010@ukr.net*

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У СИСТЕМІ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ

Сучасний етап розвитку суспільства вимагає від ЗВО підготовки висококваліфікованих фахівців, які не тільки володіють певною сумою знань, умінь та навичок, а й вміють самостійно здобувати і використовувати практично нові знання, співпрацювати, спілкуватися, швидко адаптуватися до нових умов роботи, знаходити шляхи вирішення життєвих проблем.

Досягнення цієї мети шляхом використання тільки традиційних форм та методів організації навчальної діяльності неможливе.

Проблема підвищення ефективності освітнього процесу шляхом залучення нових педагогічних технологій, нетрадиційних форм навчальної діяльності, звернення до емоційної сфери особистості студентів та активізації їхніх творчих можливостей набуває все більшої актуальності.

У статті визначено місце та доцільність використання ігрових технологій у системі професійної підготовки студентів-філологів, узагальнено поняття «технологія», «педагогічна технологія», «гра».

Аналіз наукової літератури дає змогу дійти висновку, що технології – це система найбільш раціональних способів досягнення педагогічної мети, наукова організація навчально-виховного процесу, що визначає найбільш ефективні способи досягнення кінцевих освітньо-культурних цілей.

Ігрові технології є засобом, здатним інтенсифікувати освітній процес, підвищити ефективність, наблизити його до життєвих умов подальшої фахової діяльності. Вони сприяють створенню невимушеної, наближеної до природних умов атмосфери, стимулюють студентів до використання знань на практиці.

Вивчення ігрових технологій, їх використання на заняттях у закладах вищої освіти дає можливість більш чітко визначити ознаки навчальних ігор та вибрати такі, що максимально сприяють підготовці майбутніх учителів-філологів.

Ігрові технології у системі фахової підготовки студентів-філологів доводять тенденцію наближення освітнього процесу до реального життя, сприяють ефективному досягненню навчальної мети, засвоєнню знань із фахових предметів, формують вміння та навички їх застосування під час вирішення професійних проблемних ситуацій, гармонізують стосунки в студентському колективі тощо.

Ключові слова: технологія, педагогічна технологія, гра, фахова підготовка, студенти-філологи.

Nataliya YURIYCHUK,

orcid.org/0000-0001-8308-3283

*Candidate of Pedagogical Sciences, Assistant Professor,
Assistant Professor at the Department of Ukrainian Linguistics and Methods of Education
Hryhorii Skovoroda University in Pereiaslav
(Pereiaslav, Kyiv region, Ukraine) nd711@ukr.net*

Tetiana LEVCHENKO,

orcid.org/0000-0002-4275-7701

*Associate Professor at the Ukrainian Linguistic and Methodology of Studying Department
Hryhorii Skovoroda University in Pereiaslav
(Pereiaslav, Kyiv region, Ukraine) tanyalevchenko2010@ukr.net*

GAME TECHNOLOGIES IN THE SYSTEM OF PROFESSIONAL TRAINING OF STUDENTS-PHILOLOGISTS

The current stage of societal development requires the HEI to train highly skilled professionals who not only possess a certain amount of knowledge, skills and abilities, They are able to independently acquire and use practically new knowledge, the ability to cooperate, communicate, quickly adapt to new work conditions, and find ways to solve life problems.

Achieving this goal by using only traditional forms and methods of organizing educational activities is not possible. The problem of increasing the efficiency of the educational process by engaging new educational technologies, non-traditional forms of educational activities, focusing on the emotional sphere of personality students and active involvement of their creative abilities is gaining more and more relevance.

Scientific discourse has identified the place and usefulness of game technologies in the system of professional training of students of philology, the concept of «technology», «pedagogical technology», «game» is summarized.

An analysis of scientific literature permits to reach the conclusion that technology is the most rational ways of achieving the pedagogical goal, a scientific organization of the educational and teaching process, which specifies the most effective ways of achieving the ultimate educational and cultural goals.

Game technology is a way to intensify the educational process, improve efficiency, close it to the living conditions of the future activities. They contribute to the creation of undisturbed, close to the natural conditions of the atmosphere, encourage students to use the knowledge in practice.

Studying game technologies, their use in the classroom at institutions of higher education, makes it possible to more clearly identify the features of educational games and convert those that best contribute to the preparation of future teachers-philologists.

Gaming technology in the system of psycholinguistic training of students of philology bring the tendency to converge educational process to real life, contributes to the effective achievement of educational goals, knowledge of academic subjects, forms the skills and abilities to use them when solving professional problematic situations, and harmonizes relations in the student team.

Key words: technology, pedagogical technology, game, training, language students.

Постановка проблеми. Істотні реформи у суспільстві, значний розвиток інформаційно-комунікативних технологій та їх вплив на освітній процес потребують змін в усіх сферах життя, зокрема й в освіті. Тому необхідна науково обґрунтована робота, спрямована на перегляд уже наявних підходів до визначення мети і змісту освіти, а також до форм і методів навчальної діяльності.

Сучасний етап розвитку суспільства вимагає від закладів вищої освіти підготовки висококваліфікованих фахівців, які не тільки володіють певною сумою знань, умінь та навичок, а й вміють самостійно здобувати і використовувати практично нові знання, вміння співпрацювати, спілкуватися, швидко адаптуватися до нових умов роботи, знаходити шляхи вирішення життєвих проблем.

Досягнення цієї мети шляхом використання тільки традиційних форм та методів організації навчальної діяльності неможливе.

Проблема підвищення ефективності освітнього процесу шляхом використання нових педагогічних технологій, залучення нетрадиційних форм навчальної діяльності, звернення до емоційної сфери особистості студентів та активізації їхніх творчих можливостей набуває все більшої актуальності.

Особливо важливим є пошук методів організації навчальної діяльності, співзвучних сучасним освітнім реаліям, теоретичне обґрунтування, методичне забезпечення, практичне застосування нових форм роботи, а також передових педагогічних технологій. Використання ігрових технологій є одним із важливих аспектів цієї проблеми, вони дають можливість формувати знання студентів шляхом інтенсивної самостійної пізнавальної діяльності, сприяють розвитку індивідуальних творчих здібностей.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

У науці поняття «технологія» відоме з 20-х рр.

XX століття. Сутність його досліджувалася у працях В. Гузеєва, І. Лернера, Д. Чернилевського, А. Алексюка, С. Вітвицької, О. Пехоти, М. Пентиліюк, М. Фіцули та інших.

Зміст та принципи використання ігрових технологій у ЗВО висвітлені в дослідженнях А. Алексюка, С. Вітвицької, Т. Туркот, М. Фіцули та інших.

Проте кожен навчальний предмет має свою специфіку використання ігор. На вибір гри, особливостей її підготовки і проведення впливають зміст, характер навчального матеріалу, завдання та мета, що ставляться викладачем перед тим чи іншим заняттям. Незважаючи на велику кількість праць українських та зарубіжних науковців, присвячених проблемі, тема ігрових технологій у фаховій підготовці вчителів-філологів не була предметом окремого наукового вивчення. Саме це й зумовило вибір теми статті.

Мета статті полягає в узагальненні понять «технологія», «педагогічна технологія», «гра», визначенні місця та доцільності використання ігрових технологій у системі професійної підготовки студентів-філологів.

Виклад основного матеріалу. Сучасні інноваційні тенденції в освіті відкривають перед викладачем широкий вибір методів навчальної діяльності та шляхів вирішення практичних завдань. Відбувається перехід від навчання до розвитку світогляду, набуття навичок застосування здобутого досвіду в житті, що можливо за умови використання таких засобів інтерактивних технологій, як гра.

Насамперед з'ясуємо зміст понять «технологія», «педагогічна технологія», «гра».

У науковій та фаховій літературі є багато визначень цих понять.

Так, у Тлумачному словнику української мови слово «технологія» визначається як «сукупність знань, відомостей про послідовність окремих виробничих операцій у процесі виробництва

чогось; навчальний предмет, що викладає ці знання, відомості; сукупність способів обробки або переробки матеріалів, виготовлення виробів, проведення різних операцій тощо» (Бусел, 2009: 706).

Технології навчання також часто трактують як галузь застосування системи наукових принципів до програмування процесу навчання й використання їх у навчальній практиці з орієнтацією на детальні цілі навчання, які припускають їх оцінювання (Гончаренко, 1997: 331).

У педагогіці цей термін трактується як сукупність психолого-педагогічних установок, що визначають спеціальний добір форм, методів, способів, прийомів, змісту навчання та виховання, орієнтованого на задоволення інтересів соціальної політики держави.

«Педагогічна технологія – це комплексна інтегративна система, що містить чимало упорядкованих операцій і дій, які забезпечують педагогічне цілепокладання, змістовні, інформаційно-предметні та процесуальні аспекти, спрямовані на засвоєння систематизованих знань, надбання професійних умінь, формування особистісних якостей студентів, що задані цілями навчання» (Ортинський, 2009: 127).

Таке розмаїття тлумачень пов'язано з великою кількістю концептуальних підходів до означення сутності технології загалом та педагогічної технології освітнього процесу зокрема.

Аналіз указаних вище підходів дає змогу дійти висновку, що технології – це система найбільш раціональних способів досягнення педагогічної мети, наукова організація навчально-виховного процесу, що визначає найбільш ефективні способи досягнення кінцевих освітньо-культурних цілей.

Ігрові технології у ЗВО є засобом, здатним інтенсифікувати освітній процес, підвищити ефективність, наблизити його до життєвих умов подальшої фахової діяльності. Вони сприяють створенню невимушеної, наближеної до природних умов атмосфери, стимулюють студентів до використання знань на практиці.

Вивчення ігрових технологій, їх використання на заняттях у ЗВО дає можливість більш чітко визначити ознаки навчальних ігор та вибрати такі, що максимально сприяють підготовці майбутніх учителів-філологів.

Аналіз наукової літератури свідчить про те, що термін «гра» також трактується науковцями по-різному. У Великому тлумачному словнику української мови поняття «гра» визначено як заняття, що підпорядковане сукупності правил і прийомів або базується на певних умовах, що розкриває його процесуальний зміст.

У навчальній грі відтворюються діяльність та життя людини, наслідування яких приводить до пізнання дійсності та отримання гравцями власного досвіду. «Гра у навчальному процесі вищої школи – це цілеспрямована організація навчально-ігрової взаємодії викладача та студентів у процесі моделювання ними цілісної структури професійної діяльності майбутнього фахівця» (Туркот, 2011: 308).

Багатогранність ігрової діяльності покликана розвивати, соціалізувати, збагачувати знаннями, уміннями, певним життєвим досвідом, виховувати та виробляти в собі певні якості, риси, уміння.

Зазначимо, що, попри значну кількість трактувань поняття «гра», спільним у всіх є розуміння його як виду діяльності, основними мотивами якої є позитивні емоції, нові знання, розвиток особистісних якостей тощо.

На думку М. Фіцули, ігрова діяльність у ЗВО виконує певні функції: спонукальну (мотивує вивчення матеріалу з дисципліни), комунікабельну (формує професійно орієнтовану мовну особистість студента), самореалізації (надає можливість випробувати себе у професійних ролях), розвивальну (розвиває увагу, творчі здібності, пам'ять, мислення тощо), розважальну (будучи нестандартною, цікавою студентам формою роботи, приносить задоволення), діагностичну (сприяє виявленню прогалин у знаннях, уміннях, навичках та поведінці), корекційну (за результатами гри внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців) (Фіцула, 2006: 184).

У науковій літературі існує низка класифікацій ігрових технологій.

Так, наприклад, М. Фіцула пропонує ігрові вправи, ігри-дискусії, ігрові ситуації, рольові ігри та ділові навчальні ігри. Ділові ігри поділені науковцем за розв'язуваними завданнями та цілями на дослідницькі, виробничі, навчальні; за об'єктом – на міжгалузеві, галузеві, заводські, цехові; за характером пропонованої ситуації – на комплексні, функціональні, ситуаційні; за ступенем формалізації – на формалізовані та неформалізовані; за кількістю ігрових періодів – на одноетапні та багатоетапні; за змістом гіпотетичних умов – на реальні та умовні (Фіцула, 2006: 186–187).

С. Вітвицька поділяє ігри на три групи: за цільовими орієнтаціями (дидактичні, виховні, розвивальні, соціалізуючі), характером педагогічного процесу (навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні) та ігровою методикою (предметні,

сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизації) (Вітвицька, 2003: 168).

Сьогодні є величезна кількість різних ефективних мовних ігор, спрямованих на формування лінгвістичних умінь та навичок, свідомого ставлення до вивчення мови, активізації функціонального підходу до вивчення мовних одиниць, виходу в мовленнєву практику, засвоєння й відпрацювання правильних форм, одиниць, конструкцій тощо.

Специфічне місце серед розмаїття сучасних ігрових форм займають ділові ігри, що сприяють збагаченню студентів досвідом організації певної виробничої діяльності, а також, моделюючи професійні ситуації, формують уміння їх аналізувати, орієнтуватися в ситуації і приймати правильні рішення, стимулюють творчий підхід до справи, розвивають необхідні ділові якості особистості, ініціативність, самостійність, активність, відповідальність тощо.

Ділові ігри розвивають у студентів професійне мовлення з характерними для нього типами висловлювань, найпоширенішими синтаксичними конструкціями, термінологічною системою, етикетними формулами, вербальними і невербальними засобами налагодження комунікативної взаємодії тощо.

До ефективних у професійній підготовці студентів-філологів відносять пізнавальні ігри, що формують уміння і навички студентів, розвивають у них творчі здібності, спонукають до активного вияву власної думки на проблемні питання.

Імітаційні ігри відтворюють різні педагогічні події, конкретну діяльність учасників освітнього процесу, що моделює практичну професійну проблемну ситуацію, з якої студенти повинні самостійно знайти вихід. Імітаційні ігри сприяють активізації навчання студентів на заняттях, дають можливість глибше засвоїти навчальний матеріал та набути навичок його творчого застосування.

Рольові ігри сприяють активізації мисленнєвої діяльності, спрямовані на виконання студентами певних професійних ролей, створення тих ситуацій, що спонукають їх до розв'язання професійних завдань і оперування фаховою термінологією. Для ефективної організації рольової гри викладач повинен сформулювати проблему, продумати сценарій, підготувати атрибути тощо.

Цей метод дає змогу моделювати основні види діяльності особистості, накопичувати досвід із метою перетворення знань у професійні уміння й навички, а також формування професійних якостей майбутніх фахівців.

Ігри-дискусії передбачають організацію викладачем суперечки на занятті з метою розвитку вмінь студентів вільно оперувати науковими термінами, узагальнювати матеріал, формувати докази тощо. Дискусія сприяє збагаченню знань студентів, їх систематизації й узагальненню, оскільки завжди приверне увагу студентів до проблеми, стимулюватиме вироблення власної думки, бажання її висловити, що забезпечить міцне засвоєння навчального матеріалу.

Висновки. Отже, є всі підстави стверджувати, що використання ігрових технологій у системі фахової підготовки студентів-філологів доводить тенденцію наближення освітнього процесу до реальних професійних ситуацій, сприяє ефективному досягненню навчальної мети, засвоєнню знань із фахових предметів, формує вміння та навички їх застосування під час вирішення професійних проблемних ситуацій, гармонізує стосунки в студентському колективі тощо.

Перспективи подальших наукових пошуків вбачаємо в напрямі розроблення комплексу ігрових технологій, який доцільно застосовувати у професійній підготовці студентів-філологів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вітвицька С.С. Основи педагогіки вищої школи : метод. посібник для студентів магістратури. Київ : Центр навчальної літератури, 2003. 316 с.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. Київ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.
3. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ. 1997. 376 с.
4. Ортинський В. Л. Педагогіка вищої школи: навч. посібн. для студ. вищ. навч. закл. Київ : Центр учбової літератури, 2009. 472 с.
5. Туркот Т. І. Педагогіка вищої школи : навч. посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ : Кондор, 2011. 628 с.
6. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2006. 352 с.

REFERENCES

1. Vitvytska S. S. Osnovy pedahohiky vyshchoi shkoly : metod. posibnyk dlia studentiv mahistratury [Fundamentals of higher school pedagogy: a method. guide for graduate students]. Kyiv : Tsentr navchalnoi literatury, 2003. 316 s. [in Ukrainian].
2. Velykyi tлумachnyi slovnyk suchasnoi ukrainskoi movy [Large explanatory dictionary of the modern Ukrainian language]/ [uklad. i holov. red. V. T. Busel]. Kyiv; Irpin : VTF «Perun», 2009. 1736 s. [in Ukrainian].

3. Honcharenko S. U. Ukrainskyi pedahohichnyi slovnyk [Ukrainian pedagogical dictionary]. Kyiv. 1997. 376 s. [in Ukrainian].

4. Ortynskiy V. L. Pedahohika vyshchoi shkoly: navch. posibn. dlia stud. vyshch. navch. zakl. [Higher school pedagogy: textbook. manual for students. higher textbook lock. Kyiv : Tsentr uchbovoi literatury, 2009. 472 s. [in Ukrainian].

5. Turkot T. I. Pedahohika vyshchoi shkoly : navch. posibnyk dlia studentiv vyshchykh navchalnykh zakladiv [Higher school pedagogy: textbook. manual for students of higher educational institutions]. Kyiv : Kondor, 2011. 628 s. [in Ukrainian].

6. Fitsula M. M. Pedahohika vyshchoi shkoly : navch. posib. [Higher school pedagogy: textbook. way.]. Kyiv : Akademvydav, 2006. 352 s. [in Ukrainian].