

Сергієнко Л. В. Оволодіння дидактичною грою в процесі засвоєння курсу української мови з методикою навчання в початкових класах / Л. В. Сергієнко // Освіта Донбасу. – 2009. – № 1. – С.60–64.

У статті розкрито теоретичні засади використання дидактичних ігор як базової основи формування комунікативної компетентності. На заняттях з української мови з методикою навчання в початкових класах у педагогічному коледжі дидактичні (навчальні) ігри використовуються для вибору оптимальних рішень у реальних умовах. Ці ігри потребують від учасників знань не тільки конкретної теми, а й основ педагогіки й психології. У формі дидактичних ігор можна провести самостійну роботу студентів, практичні й семінарські заняття, на які виноситься матеріал, уже викладений у лекційному курсі, але який потребує повторення, деталізації і творчого осмислення на основі вироблення власної думки.

Ключові слова: дидактична гра, комунікативна компетентність, форма навчального заняття

Л.В. Сергієнко

Оволодіння дидактичною грою в процесі засвоєння курсу української мови з методикою навчання в початкових класах

Навчальний процес у педагогічному коледжі повинен урахувати тенденції соціально-економічного розвитку суспільства, особливості психології молоді, а методи й форми навчання реалізовуватися на практиці: принципи ініціативи, індивідуалізації, самостійності, змагання, творчого підходу до одержання знань. Студент без примушування має прагнути до систематичної, плідної та ретельної навчально-творчої діяльності.

Активний навчальний процес є базовою основою формування висококваліфікованих спеціалістів. З метою кращого засвоєння навчального матеріалу необхідно викликати інтерес до нього з боку студентів, а також

реалізувати систему заохочення їхньої навчальної діяльності. При цьому процес активної розумової діяльності базується на використанні пам'яті як важливого чинника будь-якого процесу навчання, необхідно лише на перше місце поставити мислення і мовленнєву діяльність студентів. Основними способами й прийомами мотивації навчання є висока педагогічна майстерність (професіоналізм, емоційність, красномовство), авторитет викладача, використання наочних засобів, об'єктивних оцінок, застосування рейтингової форми контролю тощо. Дидактичними формами й методами, що найбільше сприяють активізації, мотивації навчального процесу, дають можливість набуття професійні навички та уміння, є ігрові, зокрема, дидактична (навчальна) гра, яка характеризується трьома основними ознаками:

- 1) визначає мету, спрямовану на зміст освіти, що підлягає засвоєнню;
- 2) передбачає вид навчально-пізнавальної діяльності;
- 3) визначає характер взаємодії викладача й студента.

За допомогою дидактичних (навчальних) ігор можна змоделювати адекватні умови для набуття навичок фахівця – пропонується виконувати дії, що є основою його професійної діяльності. [1, с. 328; 3]

Проблему ігрової діяльності розробляли передові зарубіжні та вітчизняні педагоги й психологи К. Ушинський, С. Рубінштейн, К. Гросс, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, М. Хайдеггер, Х.-Г. Гадамер, Й. Хейзінгу, К.Бюлер, З. Фрейд, О. Нодія, Ф. Бойтендайк, М. Бахтін, А. Макаренко, Ю. Арутюнов, А. Соловйова, М. Скаткін, І. Лернер, М. Махмутов, Н. Борисова, С. Габрусевич, О.Запорожець, В. Зеньківський, М. Стельмахович, Г. Люблінська, В. Роменець, В. Яровий, І. Коротяєва, О. Штепа, А. Кочеткова, П. Щербань, І. Куліш та ін.

Глибоко висвітлено психологічні аспекти гри С. Шацьким, П. Блонським, Д. Ельконіним та зарубіжними вченими Дж. Брунером, Ж. Піаже. У роботах психологів Б. Ананьєва, Л. Виготського, А. Леонтьєва, Д. Узнадзе та інших було проаналізовано роль гри як соціально-психологічного феномена.

Завдання статті – розкрити особливості структурування й використання дидактичної гри як форми роботи з української мови з методикою навчання у педагогічному коледжі з метою вибору оптимальних рішень, що навчають методам і прийомам діяльності в реальних умовах. Адже ці ігри потребують від учасників знань не тільки конкретної теми, а й основ педагогіки й психології. У формі дидактичних ігор можна провести, самостійну роботу студентів, практичні й семінарські заняття, на які виноситься матеріал, уже викладений у лекційному курсі, але який потребує повторення, деталізації й творчого осмислення на основі вироблення власної думки.

У процесі викладання дисциплін філологічного циклу нами апробовано такі форми організації проведення дидактичних ігор на заняттях: конкурс КВК, дидактична гра-конкурс “Брейн-ринг”, “Що? Де? Коли?”, “Сьоме небо”, “Лінгвістичний ярмарок”, “Заочна екскурсія” – змагання між студентами з метою визначення рівня сформованих знань, умінь та навичок з предметів “Українська мова” та “Методика викладання української мови в початкових класах”.

Загальними критеріями оцінювання при цьому було визначено: високий рівень теоретичних знань та вмій вирішення практичних завдань; реалізація творчих компонентів діяльності; сформованість комунікативної компетентності; наявність елементів гумору та кмітливості, гарне художнє оформлення.

Для участі в конкурсі академічні групи формують команди на чолі з капітаном, створюється журі в складі викладачів циклової комісії загальної філології, а також запрошуємо вчителів базових шкіл, студентів старших курсів. Розробляється перелік етапів конкурсу і критеріїв їх оцінки.

Тематичні конкурси доречно проводити по завершенні модуля у лекційній аудиторії чи актовій залі, де доцільна присутність студентів інших курсів, що вивчають дані дисципліни, викладачів. Загальний регламент конкурсу – 2 академічні години (1 пара). За набутим досвідом, цей конкурс

доцільно структурувати на 4-5 етапів, які змістовно відображали б тематичні модулі навчального курсу.

Структурна модель тематичного конкурсу КВК

	Етапи конкурсу	регламент	Обов'язкові елементи та критерії оцінювання
1	“Ода початковій школі”	5-7 хв на виступ кожної команди	1. Назва команди, девіз, емблема, привітання, пісенний ремікс методичної тематики. 2. Методична спрямованість, змістовність, естетичне оформлення, творчий підхід.
2	“Методична розминка”	30с на відповідь	1. Участь беруть представники команд, яким ведучий ставить 5 питань з проблем сучасної методики викладання української мови в початкових класах. 2. Повнота, змістовність, оригінальність ідей, наявність елементів гумору, кмітливість, вміння орієнтуватися у непередбачуваних ситуаціях.
3	“Педагогічна ситуація”	5-7 хв на виступ кожної команди	1. Програється педагогічна ситуація в сценічній формі (або використовується фрагмент уроку української мови, читання у відеозапису) з прийняттям науково обґрунтованого рішення з виробничих питань у педагогічній діяльності. 2. Майстерність виконання, знання методики опрацювання тем, наявність творчого підходу.
4	“Конкурс	30с на	1. Енциклопедичність знань, творчий

	капітанів”	відповідь	підхід, уміння виступати перед аудиторією, наявність елементів гумору. 2. Капітани команд одночасно виходять на сцену й у відповідності з жеребкуванням вибирають один одному питання з різних розділів курсу.
5	“П’ять порад молодому вчителеві”	5-7 хв на виступ кожної команди	1. У художній формі висвітлюються рекомендації майбутнім учителям початкових класів щодо педагогічної діяльності на уроках української мови, читання. 2. Актуальність і практична цінність порад, наявність елементів творчого підходу.
Усі етапи конкурсу оцінюються за п’ятибальною шкалою			

Дидактичну гру-конкурс “Брейн-ринг” – як форму заохочення студентів до активізації навчальної діяльності – між командами студентів академічної групи відносно першочерговості та правильності надання відповіді з навчально-методичних проблем методики викладання української мови в початкових класах доцільно використовувати в системі модульного навчання з попереднім визначенням мотиваційних умов за модульно-рейтинговою програмою після вивчення студентами декількох тем дисципліни (переважно в середині курсу) з метою проведення рубіжного або підсумкового контролю. Структура витрат часу бачиться такою: вступне слово викладача – 3 хв; виступ ведучого з представленням команд та жеребкуванням черговості виступів до 3 хв; ігровий час (3 тури по 15 хв) – 45хв; творчі тайм-аути – для кожної команди по 5 хв; нагородження призерів та підведення підсумків – до 10 хв.

Для проведення гри-конкурсу визначаємо лекційну аудиторію, яка розрахована на 30-60 студентів, має дошку для висвітлення поточних

результатів (табло), дидактичні й технічні засоби навчання (у нашому випадку заняття було проведено в мультимедійній аудиторії).

“Що? Де? Коли?” – нетрадиційна ігрова форма, що проходить між окремими командами студентів академічної групи, у якій беруть участь усі студенти після вивчення окремих навчальних модулів з метою досягнення дидактичної мети рубіжного контролю, удосконалення й відпрацювання навичок творчого пошуку обґрунтованих педагогічних рішень. Гра складається з трьох ігрових турів, у яких команди по черзі грають з окремими студентами групи у формі “запитання – відповідь” до шести правильних відповідей. Попередньо студенти подають свої запитання ведучому, який оцінює їх змістовність у балах рейтингу і формує банк запитань. Структура питань складається з трьох рівнів складності. Відповідно до кожного рівня, правильні відповіді оцінюються від 1 до 5 балів рейтингу. Додатково є блиц-запитання (3 легких запитань з регламентацією часу на відповідь – 20с), а також запитання від ведучого конкурсу. Кожній команді надається творча пауза, під час якої її гравці представляють у творчій формі свій педагогічний імідж (пісенний ремікс, сценічна постановка, шарж тощо) за тематикою навчальної дисципліни.

Дидактична гра “Сьоме небо”, яка проходить між студентами академічної групи, в якій через систему запитань рівневої складності із заохоченням переможців балами рейтингу активізується пізнавально-творча активність студентів і закріплюється навчальний матеріал. Ця форма контролю дозволяє виявити рівень знань окремого студента. Процедура гри передбачає відповіді студентів на закриті (тестові) запитання викладача, кожне з яких оцінюється балами відповідно до рівнів складності. Якщо відповідь неправильна, то студент вибуває з гри. При цьому студент має право на три підказки: “50/50”; допомога групи – всі студенти радяться між собою і надають правильну відповідь; підказка друга – студент звертається за допомогою до одного з присутніх (за власним вибором).

За запитаннями першого репродуктивного рівня (1-5 балів) визначають рівень упізнавання студентом основного навчального матеріалу. За другим репродуктивним рівнем (10-40 балів) визначають рівень розуміння студентом принципових положень змісту навчального матеріалу. На третьому – дійовому рівні (50-80 балів) запитання ставлять таким чином, щоб можна було визначити можливість студентів вирішувати практичні питання його професійної підготовки. Найвищий рівень – творчий (90-200 балів) – визначає спроможність студента вирішувати складні завдання виробничого змісту.

Найоптимальніший час для проведення цієї гри – після вивчення основних змістових модулів курсу, коли вже сформувався стійкий рейтинг студентів і накопичилося достатньо знань. [2, с. 193-202]

Дидактична гра “Заочна екскурсія”: історик (розповідає про історію виникнення Лисичанська), літературознавець (про Лисичанськ літературний), журналіст (про місто-трудівник), місцеві мешканці (знайомлять із пам’ятними місцями, використовуючи навчальні електронні програми “Я сагу пою о рідимом Донбасе”, “Лисичанськ: витоки Донбасу” розроблені викладачами коледжу) – цікава форма накопичення знань у процесі вивчення різних розділів предмету “Українська мова”.

Формою закріплення знань, умінь і навичок, набутих на заняттях з мови є також “Лінгвістичний ярмарок”. Зацікавленість грою підтримується усією її організацією. Виграє та команда, яка протягом заняття-гри «купить» найбільше товару – виконає більше завдань. Гра дозволяє розвивати, увагу, кмітливість, швидкість мислення, почуття колективізму та взаємодопомоги, формує комунікативну компетентність педагога – майбутнього вчителя початкових класів. У грі, окрім команд, беруть участь продавці-експерти, скоморохи-азивали, заморська царівна. Ярмарок працює 80 хвилин (1 пара), а потім всі палатки завершують роботу. Кожна команда підводить підсумки: підраховує вартість усіх покупок, результат заноситься в обліково-контрольний аркуш і віддає для контролю журі. З метою створення робочої

обстановки визначаємо чергових, які розподіляють кількість покупців біля кожної палатки, допомагають розібратися у вказівках до виконання завдань, нагадують правила гри. [4; 5]

Отже, саме в іграх є широкі можливості для організації навчання в груповій, парній формах, які визнані найбільш ефективними для активізації взаємодії між викладачем і студентами, між самими студентами. У співпраці в парах чи підгрупах ця взаємодія стає конкретнішою, більш особистісно орієнтованою.

Гра як форма навчального заняття дає студентові унікальну можливість випробувати себе, максимально включитися в тему заняття. Гра – це постійний вибір. Студенти працюють не тільки на досягнення поставлених цілей, а й навчаються самі ставити такі цілі.

Перспективи подальшого дослідження вбачаємо у розробці методичних рекомендацій щодо застосування дидактичних ігор на заняттях з предметів філологічного циклу, які забезпечують успішний процес формування комунікативної компетентності студентів педагогічного коледжу.

Література

- 1. Педагогика:** педагогические теории, системы, технологии [Текст]: учеб. для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений / Ред. С.А. Смирнов. – 4-е изд., испр. – М.: Изд. центр “Академия”, 2000. – 512с.
- 2. Нагаєв В.М.** Методика викладання у вищій школі: Навч. посібник. – К.: Центр учбової літератури, 2007. – С. 193-202
- 3. Сиротенко Г.О.** Шляхи оновлення освіти: Науково-методичний збірник / Г.О. Сиротенко. – Х.: Вид. група “Основа”, 2003. – 96с. – (Б-ка ж-лу “Управління школою”; вип. 3)
- 4. Букатов В. М.** Я иду на урок: хрестоматия игровых приемов обучения: кн. для учителя / В.М. Букатов, А.П. Єршова. – М.: Первое сентября, 2000. – 224с.
- 5. Гра** – справа серйозна: збірник / Упорядн. В. Зоц. – К.: Ред. загальнопед. газет, 2003. – 128с. – (Б-ка “Шкільного світу”)

У статті Сергієнко Л.В. “Оволодіння дидактичною грою в процесі засвоєння курсу української мови з методикою навчання в початкових класах” розкрито теоретичні засади використання дидактичних ігор як базової основи формування комунікативної компетентності. На заняттях з української мови з методикою навчання в початкових класах у педагогічному коледжі дидактичні (навчальні) ігри використовуються для вибору оптимальних рішень у реальних умовах. Ці ігри потребують від учасників знань не тільки конкретної теми, а й основ педагогіки й психології. У формі дидактичних ігор можна провести самостійну роботу студентів, практичні й семінарські заняття, на які виноситься матеріал, уже викладений у лекційному курсі, але який потребує повторення, деталізації і творчого осмислення на основі вироблення власної думки.

Ключові слова: дидактична гра, комунікативна компетентність, форма навчального заняття

В статье Сергиенко Л.В. “Овладение дидактической игрой в процессе усвоения курса украинского языка с методикой обучения в начальных классах” раскрыты теоретические основы использования дидактических игр как базовой основы формирования коммуникативной компетентности. На занятиях по украинскому языку с методикой обучения в начальных классах в педагогическом колледже дидактические (учебные) игры используются для выбора оптимальных решений в реальных условиях. Эти игры требуют от участников знаний не только конкретной темы, а и основ педагогики и психологии. В форме дидактической игры можно провести самостоятельную работу студентов, практические и семинарские занятия, на которые выносятся материал, уже изложенный в лекционном курсе, но который требует повторения, детализации и творческого осмысления на основе построения собственного мнения.

Ключевые слова: дидактическая игра, коммуникативная компетентность, форма учебного занятия

At the article Larisa Sergienko “Capture a didactics game in the process of mastering of course of Ukrainian with the method of studies in initial classes” theoretical principles of the use of didactics game are exposed as base of forming of communicative competence. At lesson from Ukrainian with the method of studies in initial classes in a pedagogical college didactics games are used for the choice of optimum decisions in the real terms. There games need from participants in know ledges of not only concrete theme but also bases of pedagogics and psychology. In form didactics game it is possible to conduct independent work of students, practical and seminar employment, which material, already expounded in a lecture course, darts out on, but which needs reiteration, working out in detail and creative comprehension, in the basis of making of own opinion.

Key word: didactics game, communicative competence, forms of the educations classes.

Відомості про автора

Прізвище, ім'я та по-батькові: Сергієнко Лариса Василівна

Місце роботи: Лисичанський педагогічний коледж Луганського національного педагогічного університету імені Тараса Шевченка, викладач української мови

Домашня адреса: м. Лисичанськ, вул. Жовтнева буд. 289, кв. 45

Контактні телефони: 8(06451)37791;

8-099-045-79-68