

## ФІЛОЛОГІЧНА ОСВІТА І НАУКА В УНІВЕРСИТЕТАХ

УДК 378.016:811.162.1'243'221'272'42

DOI 10.12958/2227-2844-2024-5(364)-108-114

**Доня Валерія Андріївна,**

аспірантка

Запорізького національного університету,

м. Запоріжжя, Україна.

lera.donya228@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1368-562X>

### ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ ПОЛЬСЬКОЇ МОВИ

У сучасному світі, що швидко змінюється, система вищої освіти постійно шукає нові ефективні методи підготовки фахівців, зокрема майбутніх викладачів іноземних мов. На особливу увагу заслуговує підготовка викладачів польської мови, зважаючи на зростання інтересу до польської культури та мови в Україні, а також потребу у кваліфікованих фахівцях у цій галузі. Традиційні методи навчання не завжди відповідають вимогам сучасного освітнього процесу та потребам студентів. У цьому контексті використання ігрових технологій у професійній підготовці майбутніх викладачів польської мови набуває особливої актуальності. Ігрові технології дозволяють створити інтерактивне, мотивуюче середовище навчання, яке сприяє активному засвоєнню знань, розвитку практичних навичок і формуванню професійних компетенцій.

Актуальність дослідження зумовлена також необхідністю модернізації освітнього процесу, підвищення його ефективності та відповідності сучасним педагогічним викликам. Упровадження ігрових технологій дозволяє не лише покращити мовні навички студентів, але й розвинути їхні *soft skills*, критичне мислення, креативність і адаптивність – якості, які є надзвичайно важливими для сучасного викладача. Окрім того, вивчення ролі ігрових технологій у підготовці викладачів польської мови є актуальним з огляду на потребу в розробленні нових методичних підходів до викладання іноземних мов, які б ураховували специфіку мовної підготовки та сучасні тенденції в освіті. Отже, дослідження ігрових технологій як засобу професійної підготовки майбутніх викладачів польської мови є своєчасним і важливим для розвитку педагогічної науки та практики, а також для підвищення якості підготовки фахівців у галузі викладання іноземних мов.

На сучасному етапі ігрові методи навчання та їх використання в навчальному процесі входять до кола наукових інтересів таких українських учених, як Н. Бібік, Л. Ващенко, І. Зимня, О. Локшина, О. Овчарук, Т. Олійник, О. Пошетун, В. Свистун, В. Ягупов та інші. Інноваційними процесами в освіті опікуються В. Бобрицька, Г. Козлакова та інші (Ізмаїлова, 2018, с. 4–5).

Упровадження ігрових технологій у навчальний процес має дуже давню історію. Так, ще в часи античності існували змагання, що мали ігровий і дидактичний характер водночас. Вони проводились у будь-якій сфері життєдіяльності: гімнастиці, танцях, словесних суперечках, музиці тощо. Окрім того, феномен гри був одним із головних чинників розвитку та вдосконалення особистості, адже часто супроводжував проведення святкувань і національних традицій. Також ігри були частиною громадського життя та використовувались у сфері освіти. Наприклад, М. Фабій Квінтиліан у процесі навчання використовував ігрову діяльність на заняттях для розумового розвитку учнів. У середньовіччі ігровий характер мали лицарські турніри, під-

готовка до яких у юнаків розпочиналася із 7-річного віку. В Україні зразком особливого виду лицарства були козаки-запорожці, які готувалися до захисту країни шляхом участі в боях ігрового характеру. Епоха Відродження стала новим етапом розвитку ігрових технологій, оскільки саме в цей час велика увага приділялась освіті, її реформуванню та відкриттю багатьох шкіл і університетів. Педагоги активно користувалися грою з дидактичною метою, зокрема італійський педагог і гуманіст Вітторіно да Фельтре.

Французький письменник та філософ Мішель Монтень уважав одним зі значних складників навчання саме гру: *«Ігри та тілесні вправи повинні складати значну частину навчання»*. Видатний чеський педагог Ян Амос Коменський наполягав на необхідності розроблення такого методу навчання, який нагадував би гру: *«Альфаю й Омегою нашої дидактики нехай буде пошук і відкриття способу, за якого б учителі менше навчали, а учні більше б навчалися»*. Дж. Локк у своїй праці «Досвід про людський розум» торкався теми, що стосується ролі гри у виховному процесі: *«Усі ігри і розваги дітей повинні бути такими, щоб завдяки їм вироблялися хороші й корисні звички, тому що інакше вони породять погані звички»*. У книзі «Еміль, або про Виховання» Ж.-Ж. Руссо зазначав, що гра має організовуватись таким чином, щоби навчити дитину мислити. Німецький педагог і творець поняття «дитячий садок» Фрідріх Фребель вважається засновником «школи ігор», адже саме у грі він убачав найкращий спосіб виховання. Окрім того, німецький учений розробив класифікацію ігор як частини навчання: *«Ігри можуть бути, з одного боку, тілесними, тобто такими, які полягають у вдосконаленні сили та спритності, або служать просто вираженням життєрадісності, далі – іграми відчуттів, і, нарешті, – розумовими»*. На думку Ф. Фребеля, гра – це найвищий ступінь людського розвитку (Щербань, 2014, с. 287–288). У педагогіці існує поняття «дари Фребеля», які являють собою шість різноманітних предметів, які можна застосовувати у процесі навчання у формі гри. Наприклад, м'яч, різноманітні кубики, циліндр, дерев'яні кулі тощо. Отже, на межі XVIII–XIX ст. в освіті активно поширюються ігрові технології навчання. Тенденція впровадження ігрових технологій у навчальний процес існувала ще в давні часи розвитку людства. Як можна зазначити, такий метод протягом віків був і залишається одним із найбільш ефективних і дієвих.

Серед завдань сучасної професійної освіти є створення новітньої системи для ефективного формування педагогічної компетентності. Одним з основних складників цього шляху є геймеризація освіти, яка допомагає через засоби ігрових технологій вивчати той чи той матеріал, відповідно до педагогічної мети та завдань, які необхідно реалізувати у процесі навчання. Під геймеризацією варто розуміти створення під час навчального процесу розважальних елементів, що реалізуються у вигляді ігрової діяльності. Це дає можливість надалі втілювати в реальному житті сформовані навички та знання, які необхідні у професійній діяльності (Петренко, 2020, с. 68). Отже, ігрові технології, по-перше, допомагають мотивувати студентів до активної участі в заняттях, по-друге, розвивають креативне, творче мислення, по-третє, змінюють роль учителя та студента в навчальному процесі. Студент стає активним учасником процесу навчання, у якому самостійно у штучно створеній ситуації набуває досвіду та здобуває нові знання, а викладач займає позицію спостерігача та лише спрямовує учня в потрібне русло. Окрім того, ігри найчастіше передбачають колективну роботу, отже, навчають співпраці з іншими людьми, сприяють розвитку комунікабельності, умінню виражати свої думки та поважати думку оточення.

Ігрова діяльність дає можливість для самореалізації, адже кожен може проявити та продемонструвати свої вміння, можливості, знання, навички. Також вона забезпечує розвиток уваги, уміння дотримуватись правил, адже кожна гра має свої принципи, яких студенти повинні дотримуватись. Завдяки розважальному характеру ігрових технологій у студентів підвищується інтерес до процесу навчання і, як наслідок, ефективність засвоєння нового матеріалу або відпрацювання попереднього підвищується.

На думку М.М. Фіцули, геймефікація освіти має вирішувати такі педагогічні завдання:

1. Стимулювати студентів до пізнавальної діяльності.
2. Розвивати професійно-практичне та гносеологічно-теоретичне мислення.
3. Формувати уявлення студентів про власну майбутню професійну діяльність.
4. Допомогти набути майбутнім фахівцям досвіду в ухваленні колективних та індивідуальних рішень (Фіцула, 2006).

І.М. Мельничук виокремлює три основні етапи застосування ігрових технологій на заняттях. Перший етап окреслює підготовку до проведення гри, що полягає у визначенні її мети та завдань, пошуку навчального матеріалу, підготовці правил, інструкції, матеріалів, обладнання, формуванні часового структурування ігрових етапів, визначенні умов, ігрових дій тощо. Другий етап стосується безпосередньо проведення гри та роботи студентів на занятті. Тут реалізуються на практиці поставлені ціль і завдання, передбачається кінцевий результат, шляхи його досягнення, планування дій, усвідомлення подальших можливостей, контроль діяльності студентів, налаштування та заохочення їх до роботи. Третій, заключний, етап полягає в підбитті підсумків, узагальненні результатів, формуванні висновків, виділенні переваг і недоліків, пошуку вдосконалення та потенціалу використання ігрової технології (Поліщук, 2014).

Щодо класифікації ігрових технологій, необхідно спочатку надати дефініцію поняття. Варто зазначити, що під цим поняттям розуміється велика кількість методів і прийомів, які організують навчальний процес у формі педагогічної гри. На думку І.М. Дичаківської, поняття «ігрові технології» розкривається у значенні ігрової форми взаємодії педагога й учнів, яка спрямована на формування вмінь розв'язувати складні завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію визначеного сюжету (Дичаківська, 2004). Використання того чи того різновиду педагогічної гри залежить від розуміння викладача зв'язку між його функцією, яку той чи той вид може реалізувати, і поставленою метою та результатами навчання, яких необхідно досягти. Дидактична гра має сприяти досягненню педагогічної мети та надати відповідні результати навчально-виховного процесу.

Існує безліч підходів і критеріїв до класифікації ігрових технологій навчання. Ігри можуть поділятися за змістом навчання та виховання: ігри сенсорного виховання, словесні, ігри для формулювання математичних уявлень, ігри щодо ознайомлення з фізичними явищами тощо; за співвідношенням із матеріалом ігри поділяють на ігри з дидактичними іграшками, настільні, друковані, словесні, сюжетні тощо; за видом діяльності учнів ігри поділяються на ігри-мандрівки, ігри-доручення, ігри-загадки, ігри-бесіди тощо (Фіцула, 2006).

Однак більш важливо для нас розглянути різновиди класифікацій ігрових технологій саме на заняттях з іноземної мови. Вони можуть поділятися за метою навчання, куди входять ігри для закріплення попереднього матеріалу, для розвитку мовлення, для розвитку логіки, для соціалізації учнів, для навчання командної роботи тощо.

За формою можна виділити ігри-імітації, у яких штучно створені події схожі на реальні життєві ситуації, як-от похід до магазину, розмова з учителем, розмова із другом, щоб домовитись сходити кудись, тобто такі мовленнєві ситуації, які мають місце в повсякденному житті. Наступним різновидом є ігри-змагання, де учням необхідно активно виконувати визначені дії для досягнення поставленої мети. За формою можуть бути і творчі завдання, наприклад, учні можуть витягнути визначену кількість карток із намальованими на них предметами, назвати, які речі вони бачать на картинці, скласти оповідання, у якому будуть уживатись усі ці слова.

За типом завдань ігри можуть поділятися на ті, що спрямовані на розвиток слуху, мовлення, читання, граматики. Прикладом завдання з розвитку слуху може бути прослуховування популярної пісні або такої, яка подобається учням, іноземною мовою та заповнення пропусків у тексті пісні, які заздалегідь підготував учитель. Це допомагає сконцентруватися на прослуховуванні, вчить сприймати мову на слух, сприяє покращенню вимови, оскільки запам'ятовується

звучання слів. Окрім того, таке завдання може розширити кругозір пізнання музичного мистецтва, а це вже характеризується як екстралінгвальні знання.

Розвиток мовленнєвих здібностей може реалізуватися, окрім згаданих вище рольових ігор, у завданні, де кожен з учнів має підготувати про себе три правдиві та три неправдиві факти, і кожен має відгадати, де правда, а де брехня. Спілкування відбувається суто іноземною мовою. Така вправа допоможе розвивати мовлення, логічне та критичне мислення, уміння аргументувати свою думку. Прикладом завдань, які можуть допомогти в розвитку читання, є повторення на швидкість скоромовок, підбір заголовків до поданих текстів, визначення правди та неправди тощо. Такий тип завдань допомагає сконцентруватись не тільки на швидкості читання, але й на розумінні та сприйманні тексту, умінні аналізувати прочитаний матеріал. Для розвитку граматичних умінь як приклад можна навести завдання, для якого необхідна фотографія кімнати або план квартири. Учні пропонуються по черзі уявляти, куди б вони могли сховати м'ячик, а інші мають відгадати, де він, за допомогою вживання відповідних граматичних конструкцій на позначення місця. Якщо казати про польську мову, то це відмінково-прийменникові конструкції. Так відпрацьовується граматичний і лексичний матеріал, розвивається мовлення.

У підручнику «Педагогіка вищої школи» за редакцією М.М. Фіцули виділяються дві великі групи ігрових технологій: імітаційні, для яких характерні аналіз конкретних ситуацій, логічне мислення, креативність пізнавального процесу, до них відносять «Брейн-ринг», «Мозковий штурм», «Зіпсований телефон» тощо, та рольові, яким властиві драматичність, логічний змістовий сюжет, визначена спрямованість, тому вони об'єднують професійно-комунікативні, ситуативно-сюжетні, організаційно-діяльнісні, драматизаційні ігри, які виокремлюються як самостійні в інших класифікаціях, і симулятивно-ігрові ситуації (Фіцула, 2006).

Використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови може мати низку переваг, які значно покращують навчальний процес. Як уже було зазначено, великою перевагою є те, що ігри мотивують студентів до активної участі у процесі навчання, підвищують їхню зацікавленість до вирішення поставлених завдань. Ці завдання базуються на потенційному використанні набутих як результат проведення гри вмінь і знань у їхній подальшій професійній діяльності, адже досвід, отриманий у процесі гри, подібний до того, який студент буде реалізувати у своїй викладацькій діяльності. У процесі гри учасники мають змогу проявити себе, свій потенціал, розвивати навички співпраці та взаємоповаги, розвивати свої комунікативні навички, покращити знання, уміння.

Варто зауважити і психологічний аспект ігрової діяльності, оскільки рівень стресу у процесі гри значно менший, ніж під час виконання звичних завдань, спрямованих на говоріння, або в реальній ситуації. Іноді результатом проведення навчальних ігор є переосмислення власних життєвих настанов, підвищення толерантності до думок і цінностей оточення, зміна сформованого уявлення про себе, розуміння більш ефективних механізмів навчання, підвищення самооцінки, що сприятиме підвищенню соціальної та професійної компетенції (Поліщук, 2014).

Однак необхідно ще пам'ятати про потенційні труднощі, з якими можна зіткнутися у процесі планування та використання ігрових технологій. По-перше, треба пам'ятати, що ці технології є допоміжним засобом навчання, а не основним. Тут постає питання, коли і як доречно використовувати ігри на заняттях, адже їх реалізація може не вписуватись у робочу програму з дисципліни. Отже, треба планувати їх використання заздалегідь таким чином, щоби технологія вписувалась у тему заняття. По-друге, варто розуміти міру та частоту впровадження в навчальний процес ігор, адже завелика кількість може призвести до занадто збудженого емоційного стану, через що звичайне навчання може стати нецікавим. По-третє, потрібно враховувати кількість ресурсів, матеріалів, обладнання для реалізації тієї чи тієї гри. Іншими проблемами можуть бути конфлікти, які можуть виникнути у процесі ігрової діяльності, формування критеріїв оцінювання учнів, мотивування тих студентів, які не зацікавлені грою, урегулювання технічних проблем тощо.



Отже, ігрові технології, починаючи з античних часів, є ефективним методом навчання в педагогіці. Упровадження ігрових технологій у підготовку майбутніх викладачів польської мови сприяє формуванню їхньої професійної компетентності, розвиває не лише мовні навички, але й *soft skills*. Гейміфікація освіти допомагає мотивувати студентів, розвивати їхнє креативне мислення, змінювати ролі викладача та студента в навчальному процесі, сприяє більшій самостійності й активності учнів. Ігрові технології в навчанні іноземної мови можуть бути різноманітними за формою, метою та типом завдань, як-от імітаційні, рольові, лексичні, граматичні, фонетичні та творчі ігри.

Використання ігрових технологій має низку переваг, як-от підвищення мотивації, зниження рівня стресу, розвиток комунікативних навичок і здатності до співпраці. У впровадженні ігрових технологій варто враховувати потенційні труднощі, зокрема необхідність їх правильного планування, дозування, забезпечення ресурсами та врегулювання можливих конфліктів. Ігрові технології є важливим, але допоміжним засобом навчання, який має гармонійно вписуватися в загальну структуру навчального процесу та відповідати цілям конкретного заняття. Правильне використання ігрових технологій у підготовці майбутніх викладачів польської мови може значно підвищити ефективність навчання, сприятиме формуванню як професійних, так і особистісних компетенцій.

### Список використаної літератури

1. Ізмаїлова К. В. Використання ігрових технологій навчання у фаховій підготовці майбутніх економістів у ЗВО : магістерська робота ; Криворізький державний педагогічний університет. Кривий Ріг, 2018. 99 с.
2. Щербань П. М. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності*. 2014. Вип. 13. С. 286–291.
3. Петренко Л. П. Застосування гейміфікації в навчанні. URL: <https://naurok.com.ua/stattya-zastosuvannya-geymifikaci-u-navchanni-141251.html> (дата звернення: 10.08.2024).
4. Поліщук Д. О., Прищак М. Д. Застосування ігрових технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти. Вінницький національний технічний університет, 2019. URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2019/paper/download/7901/6572> (дата звернення: 11.08.2024).
5. Гречановська О. В., Кравець Н. М. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. Вінницький національний технічний університет, 2017. URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2017/paper/download/2013/1547> (дата звернення: 11.08.2024).
6. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навчальний посібник. Київ : Академвидав, 2004. 450 с.
7. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи : навчальний посібник. Київ : Академвидав, 2006. 450 с.

### References

1. Izmailova, K. V. (2018). *Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii navchannia u fakhovii pidhotovtsi maibutnix ekonomistiv u ZVO* [The use of game learning technologies in the professional training of future economists in higher education institutions]. *Master's thesis*. Kryvyi Rih State Pedagogical University [in Ukrainian].
2. Shcherban, P. M. (2014). *Zastosuvannya ihrovykh tekhnolohii v osviti: istoriia i perspektyvy* [Application of game technologies in education: History and prospects]. *Vytoky pedahohichnoi maisternosti – Origins of pedagogical mastery*, 13, 286–291 [in Ukrainian].

3. Petrenko, L. P. (n.d.). Zastosuvannya heimifikatsii u navchanni [Application of gamification in learning]. Retrieved from <https://naurok.com.ua/stattya-zastosuvannya-geymifikaci-u-navchanni-141251.html> [in Ukrainian].

4. Polishchuk, D. O., & Pryshchak, M. D. (2019). Zastosuvannya ihrovykh tekhnolohii u osvitnomu protsesi zakladiv vyshchoi osvity [Application of game technologies in the educational process of higher education institutions]. Vinnytsia National Technical University. Retrieved from <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2019/paper/download/7901/6572> [in Ukrainian].

5. Hrechанovska, O. V., & Kravets, N. M. (2017). Ihrovi tekhnolohii navchannia yak odna z innovatsiinykh form navchalno-vykhovnoho protsesu VNZ [Game learning technologies as one of the innovative forms of the educational process in higher education institutions]. Vinnytsia National Technical University. Retrieved from <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2017/paper/download/2013/1547> [in Ukrainian].

6. Dychkivska, I. M. (2004). Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii [Innovative pedagogical technologies]. Kyiv: Akademydav [in Ukrainian].

7. Fitsula, M. M. (2006). Pedahohika vyshchoi shkoly [Pedagogy of higher education]. Kyiv: Akademydav [in Ukrainian].

### **Доня В. А. Ігрові технології як засіб професійної підготовки майбутніх викладачів польської мови**

У статті розглядається роль ігрових технологій у процесі навчання студентів як засіб їх професійної підготовки. Аналіз охоплює сучасний етап розвитку освітніх технологій і окреслює історичний аспект формування ігрових технологій і впровадження їх в освітній процес, демонструючи розвиток цього поняття протягом століть.

Також розкривається й аналізується дефініція поняття «ігрові технології», охоплюючи її зміст і функції в навчальному процесі. Окрім того, виділені основні етапи підготовки та впровадження ігрових технологій на заняттях з іноземної мови. У статті акцентується на тому, що використання тієї чи тієї гри залежить насамперед від педагогічної мети та результатів, яких необхідно досягти. Виокремлено основні завдання гри.

Надаються та розглядаються підходи до класифікації ігрових технологій, спираючись на різноманітні критерії: за формою, метою, за типом завдань, за типом розвитку мовленнєвих здібностей тощо. Детально описується на конкретних прикладах, яким чином ігрові технології впливають на формування професійної компетентності та яке їхнє місце у процесі навчання.

Значні переваги використання цих технологій полягають у високому рівні вмотивованості та зацікавленості з боку студентів, розвитку вміння швидко адаптуватися до заданих умов, зміні ролі викладача та студента, їхніх взаємин під час занять. Окрім того, зазначено труднощі, що можуть виникнути в навчальному процесі в разі використання ігрових технологій, а також засоби для запобігання таким.

Подальші дослідження за темою будуть стосуватись конкретних ігрових технологій і їхнього впливу на професійну компетентність студентів, розроблення власних ігор і застосування їх на практиці.

*Ключові слова:* компетентність, ігрові технології, гейміфікація, польська мова.

### **Donia V. Game technologies as a means of professional training of future teachers of the Polish language**

The article examines the role of game technologies in the process of students' education as a means of their professional training. The analysis covers both the modern stage of the development of educational technologies and outlines the historical aspect of the formation of game technologies

and their introduction into the educational process, demonstrating the development of this concept over the centuries.

The definition of “game technologies” is also revealed, covering its content and functions in the educational process. In addition, the main stages of preparation and implementation of game technologies in foreign language classes are highlighted. The article emphasizes that, foremost, the use of this or that game depends on the pedagogical goal and the results to be achieved. The main tasks of the game are highlighted.

Approaches to the classification of gaming technologies are given and considered, based on various criteria: by form, purpose, by type of tasks, by the type of development of speech abilities, etc. It is described in detail using specific examples how game technologies affect the formation of professional competence and what place they occupy in the learning process.

The significant advantages of using these technologies are a high level of motivation and interest on the part of students, it develops the ability to quickly adapt to given conditions, the role of the teacher and student changes, and the relationship between them during classes. In addition, certain difficulties that may arise in the educational process when using game technologies are indicated and, as a result, what should be taken into account to prevent them.

Further research on the topic will concern specific game technologies and their impact on the professional competence of students, the development of their own games and their application in practice.

*Key words:* competence, game technologies, gamification, Polish language.

Creative Commons Attribution 4.0  
International (CC BY 4.0)



Стаття надійшла до редакції 30.10.2024 р.  
Прийнято до друку 29.11.2024 р.