

УПРОВАДЖЕННЯ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СИСТЕМУ УКРАЇНСЬКОМОВНОЇ ОСВІТИ П'ЯТИКЛАСНИКІВ

Л. В. Мелешко

Україна, м. Житомир, КЗ «Березівський навчально-реабілітаційний центр»
Житомирської обласної ради

У формуванні мовної особистості п'ятикласника особлива роль відводиться навчальній грі. Як слушно зазначають А. Богуш і Н. Луцан, «однією з найважливіших функцій ігрової діяльності є функція мовленнєвого спрямування» [1, с. 6]. Тому є підстави стверджувати про важливість окресленого питання для теорії і практики мовної освіти.

Педагогічні засади ігрової діяльності визначено в працях Д. Кавтарадзе, А. Конишевої, Н. Кудикіної, О. Пометун, О. Савченко та ін. Лінгводидактичний аспект порушеної проблеми має місце в роботах таких учених, як З. Бакум, О. Горошкіна, С. Караман, П. Копосов, О. Кучерук, Н. Остапенко та ін. Однак проблема проектування й упровадження навчальних ігор з метою підвищення якості мовної освіти школярів залишається актуальною.

Мета публікації – визначити психолого-педагогічні умови використання ігрових технологій у навчанні української мови учнів п'ятих класів.

О. Степанов у «Психологічній енциклопедії» розглядає дитячу гру як вид діяльності, який історично виник у людському суспільстві й полягає у відтворенні дітьми в доступній для них формі дій дорослих та відносин між ними і спрямований на пізнання навколишньої дійсності. Психолог зазначає, що в підлітковому віці при правильному педагогічному спрямуванні гра може бути могутнім засобом самовдосконалення й самовиховання [4, с. 90].

У ранньому підлітковому віці за умови мотивованого лінгводидактичного спрямування навчальна гра, поза іншим, може стати ефективним засобом формування й розвитку мовленнєвої компетентності зростаючої мовної

особистості. Навчання української мови в п'ятих класах засобом ігрової діяльності уможлиблює активізацію мовлення, розвиток його й удосконалення. У цей віковий період взаємозв'язок навчальної, ігрової і мовленнєвої діяльності є природним. У ранньому підлітковому віці через швидкі фізіологічні зміни в організмі учні відчують підвищену втомлюваність, втрачають інтерес до одноманітного навчання, яке організовується власне традиційними методами; характерним є те, що учнів більше цікавить сама діяльність, а не кінцевий результат. Тому в цей віковий період ігрова діяльність є природовідповідною.

Однак у практиці шкільного курсу української мови вчителі пріоритет надають традиційним способам навчання. Навчально-ігрова діяльність часто залишається поза увагою словесників. Результати анкетування вчителів, спостереження за навчальним процесом показали, що словесники не враховують важливості ігрових технологій для формування мовнокомунікативної компетентності школярів. Це частково можна пояснити відсутністю достатньої навчально-методичної бази для проектування й упровадження ігрових технологій у шкільну мовну освіту, що відповідно позначається на якості мовної підготовки учнів.

За О. Кучерук, з огляду на сучасне потрактування педагогами ігрової діяльності, навчальна гра може розглядатися:

- як самостійний чи основний метод навчання (скажімо, поняттєво-термінологічна гра);
- як допоміжний метод навчання, тобто елемент іншого методу (наприклад, методу психолінгвістичних тренінгів);
- як ігрова форма нетрадиційного уроку (урок-гра) чи позакласного заняття;
- як форма навчального завдання, вправи (ігрове завдання, вправа);
- як навчальна технологія (уроку або його частини) [3, с. 34].

Нас цікавить гра насамперед як навчальна технологія. Навчально-ігрова

технологія – це різновид інтерактивних технологій ситуативного моделювання, оскільки гра становить своєрідну модель дійсності, що відтворює певну життєву ситуацію.

Особливістю навчально-ігрових технологій є те, що вони стимулюють учнів до взаємодії, активізують їхню навчально-пізнавальну діяльність, сприяють міжособистісному спілкуванню, що позитивно впливає на формування мотивації до навчання та на перебіг освітнього процесу і якість його результатів. Перевагами таких технологій у навчанні мови є те, що вони дають змогу поєднати в одне ціле процес формування мовної, мовленнєвої (на основі текстоцентризму) і комунікативної (на базі ситуативного підходу) компетентностей, сприяють формуванню в учнів умінь комунікативно доцільно користуватися мовними засобами.

Характерними ознаками застосування ігрових технологій у навчанні української мови є такі: 1) ігрові технології відповідають інтересам учнів, а отже, є засобом стимулювання різних видів мотивації (пізнавальної, навчальної, комунікативної, лідерства, успіху та ін.); 2) ці технології мають потужний потенціал для формування загальних і предметної компетентностей; 3) ігрові технології розвивають креативність учнів, навички самореалізації й конструктивної співпраці, відповідальність за свої вчинки та дії групи (колективу); 4) ці технології готують учнів до активної життєдіяльності в соціумі. Наведені характеристики зумовлюють необхідність використання ігрових технологій на уроках української мови різних типів з метою вивчення й закріплення нового матеріалу, формування навчально-мовних і комунікативних умінь, повторення, узагальнення й систематизації знань.

Варто зазначити, що спілкування є провідною діяльністю в молодшому підлітковому віці, тому навчальні ігри для п'ятикласників важливо розроблювати за комунікативно-діяльнісним принципом, він передбачає суб'єктно-суб'єктну побудову навчально-виховного процесу, основою якого є

комунікативна діяльність учнів, спрямована на опанування мови як засобу спілкування в різних комунікативних ситуаціях. Дотримання цього принципу визначає зміст навчально-ігрових технологій і методику їх упровадження з урахуванням особливостей предмета вивчення.

Останнім часом на проектуванні навчально-предметних ігор позначається вплив інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ). Комп'ютерні навчальні ігри суттєво збагачують навчально-виховний процес і дають змогу реалізувати новітні підходи до навчання, зокрема шляхом поєднаного використання текстової інформації, комп'ютерної графіки на екрані, анімації, аудіосупроводу. Використання комп'ютерної техніки в процесі навчально-ігрової діяльності забезпечує від засилля одноманітності в навчанні й водночас висуває низку вимог до професійної підготовки вчителя, зокрема до володіння ним ІК-компетентністю. За Г. Корицькою, ІК-компетентність передбачає здатність педагога методично вмотивовано використовувати ІКТ в навчально-виховному процесі з метою забезпечення якості навчання [2, с. 50]. Ігрова діяльність учнів в умовах електронного освітнього середовища готує їх до інноваційного стилю життєдіяльності, характерною ознакою якого є оперування інноваційними способами опрацювання інформації, кодування її, декодування, генерування конструктивних ідей, взаємообміну думками, досвідом в інформаційному суспільстві.

Підсумовуючи, потрібно зазначити, що мовна підготовка п'ятикласників відбувається в процесі їхнього становлення як особистостей та передбачає обов'язкове врахування індивідуально-вікових характеристик школярів, психолінгвістичних властивостей механізмів мовлення, зв'язку мовлення з іншими пізнавальними процесами. Важливе місце в системі роботи з формування мовної особистості школяра посідають ігрові технології, розроблені за комунікативно-діяльнісним принципом та з використанням ІКТ. Такі ігрові технології дають змогу учням опановувати мову як засіб спілкування

в різних комунікативних ситуаціях, і готуватися до активної життєдіяльності в інформаційному соціумі.

Література:

1. Богуш А. М. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників: мовленнєві ігри, ситуації, вправи : [навч. посіб.] / А. М. Богуш, Н. І. Луцан. ; 2-е вид. – К. : Видавничий Дім «Слово», 2012. – 304 с.
2. E-learning у теорії та практиці навчання суспільно-гуманітарних дисциплін : [колективна монографія] / В. Пашков, В. Лісичин, Т. Каракатсаніс, Г. Корицька, А. Курінна, Т. Путій, О. Сирцова, Н. Шацька ; за заг. ред. Г. Р. Корицької, Т. М. Путій. – Івано-Франківськ : Симфонія форте, 2017. – 120 с.
3. Кучерук О. А. Методи навчання української мови в загальноосвітній школі : [словник-довідник] / Кучерук О. А.. – Житомир: Рута, 2010. – 184 с.
4. Психологічна енциклопедія / [автор-упорядник О. Степанов]. – К. : Академвидав, 2006. – 424 с.