

Розділ І.

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Марина Бевз

ГРА ЯК НЕВІД'ЄМНА ЧАСТИНА ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В СУЧАСНІЙ ШКОЛІ

Гра є оптимальним засобом усебічного розвитку школяра, що допомагає розширити й поглибити уявлення щодо навколишнього світу, формувати базові якості особистості, задовольняти соціальні й власні потреби дитини [2, с. 17].

Проблеми використання різних науково-методичних підходів, також і ігрових, для забезпечення активізації процесу навчання учнів частково висвітлені в працях Л. А. Байкової [1], О. Г. Литвиненко [4], М. М. Марко [5], Л. В. Мелешко [6], С. Л. Новоселової [7], Н. В. Слюсаренко [9], М. М. Шуть [12].

В умовах сьогодення Концепція «Нової української школи» вимагає перегляду структури програм навчальних дисциплін, оновлення змісту підручників, дидактичних і методичних матеріалів, пошуку нетрадиційних форм і методів організації навчального процесу тощо. Отже, актуалізується проблема використання інноваційних методик навчання, зокрема навчально-ігрових технологій, які дозволяють докорінно змінити методологію, надати нової якості організації та здійсненню освітнього процесу в сучасній школі.

У контексті інтерактивного навчання, яке має проблемно-пошукову природу та спосіб реалізації у вигляді співнавчання, взаємонавчання (колективного, групового, навчання у співпраці), де і учень, і вчитель рівноправні, рівнозначні суб'єкти навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, уміють і здійснюють, яскраво

виявляє свої психолого-педагогічні можливості гра як одна з умов повноцінного розвитку дитини [10, с. 9].

Дидактична гра має ширші цілі, ніж це передбачено власне процесом навчання, зокрема: контроль емоційного стану дитини; надання можливості самовизначення; сприяння в розвитку творчої уяви; набуття навичок співробітництва в соціальному аспекті; отримання змоги висловлювати власні думки. Як зазначає О. Савченко, ігрова модель навчання реалізується за чотири етапи: 1) орієнтація (введення учнів у тему, ознайомлення з правилами гри); 2) підготовка до проведення гри (викладення сценарію гри, визначення ігрових завдань, ролей); 3) основна частина – проведення гри; 4) обговорення [8, с. 21].

Як важливий засіб усебічного розвитку дітей гра пов'язана з різними видами їхньої діяльності, але її використання в освітньому процесі не позбавлене суперечностей, оскільки навчання – це завжди цілеспрямований процес, а гра за своєю природою має невизначений результат. Тому завдання педагога при застосуванні гри полягає в підпорядкуванні її визначеній дидактичній меті.

Головним завданням української мови як навчального предмета у вихованні особистості, як зазначає Л. Джумська, є особистість, яка проявляє активність при застосуванні згорнутих розумових дій у моменти гри та змаганнях на уроці, творчо-рефлексивної роботи [3, с. 11]. Використання навчальних ігор на уроках української мови дає змогу підвищити активність, самостійність і зацікавленість учнів у процесі пізнання, зробити навчальну діяльність особистісно значущою, полегшити процес засвоєння нових знань.

У процесі дослідження цієї теми нами було визначено й обґрунтовано своєрідний чек-лист педагогічних умов, що забезпечують реалізацію ігрових технологій у навчальному процесі й ефективний мовний розвиток школярів середньої ланки засобами дидактичних ігор (див. рис. 1).

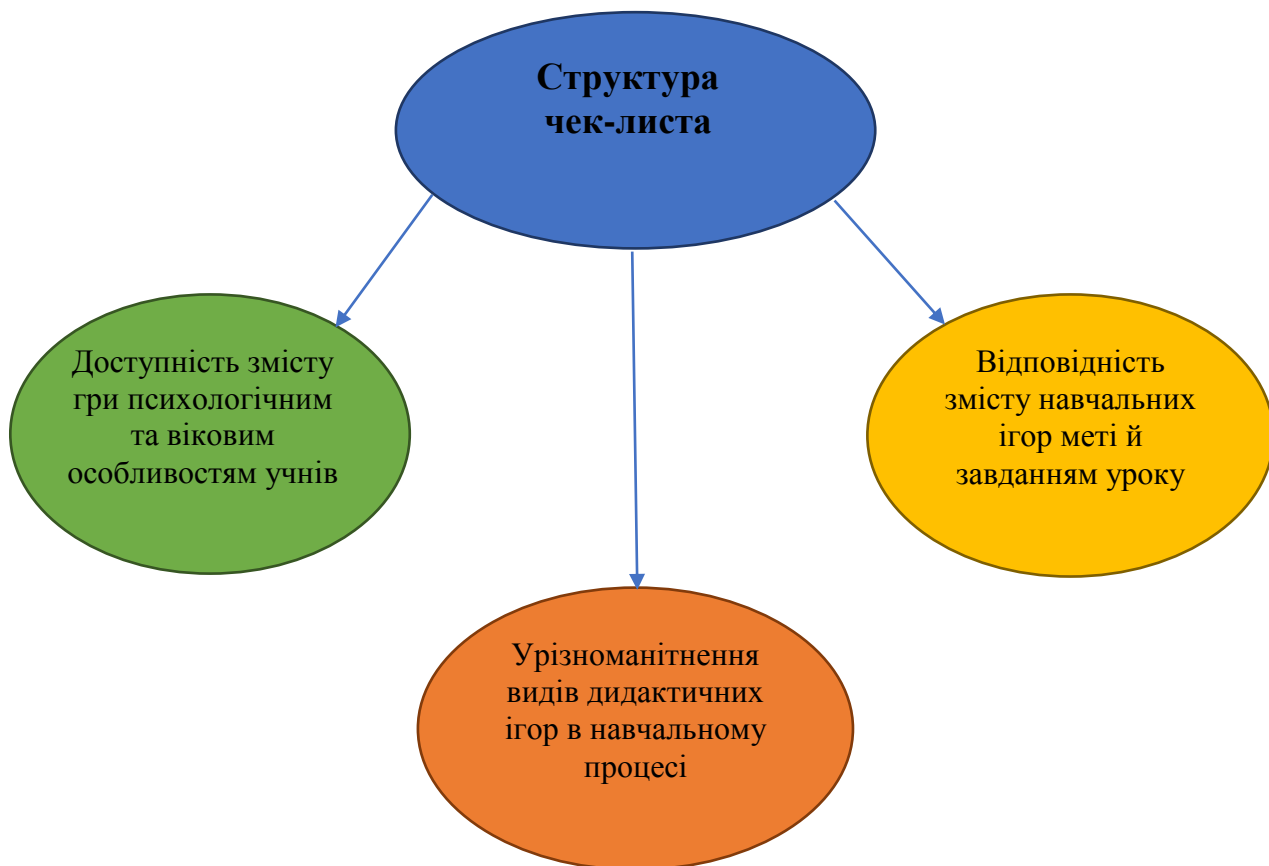


Рис. 1. Педагогічні умови ефективної реалізації ігрових технологій в освіті

Доступність змісту гри психологічним особливостям і віковим можливостям учнів середньої школи – одна з найголовніших умов для створення успішного навчання в процесі організації дидактичних ігор. Ефективна реалізація цієї умови визначає зміст ігор і способи їхньої організації з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей школярів, рівня їхньої підготовленості, зокрема знань, обсягу рівня сформованості вмінь і навичок. Очевидно, що для дітей з нижчим рівнем інтелектуального розвитку дидактичні ігри повинні бути доступними, але зауважимо: якщо гра занадто спрощена, то вона не стимулює активності учнів. Тому одним з головних завдань учителя є передбачити у змісті дидактичних ігор такий рівень складності, що дозволяє спрощувати або ускладнювати зміст гри (навчальне завдання, правила, способи організації гри тощо).

Відповідність змісту навчальних ігор меті й завданням уроку забезпечується через добір таких дидактичних ігор, зміст яких містить

навчальний матеріал, визначений у чинній програмі та підручниках з української мови для відповідного класу. Варто зауважити, що ігри можна використовувати на різних етапах уроку та для різних цілей, які ставить педагог: актуалізація знань школярів, їхнього навчального досвіду; здійснення зв'язку навчання з життям; збудження та підтримання інтересу до вивчення рідної мови; формування на його основі нових понять та уявлень; закріплення й систематизація вивченого матеріалу; перевірка міцності й рівня усвідомленості знань учнів тощо. Доступність дидактичної гри віковим можливостям школярів середньої школи, урізноманітнення її видів у процесі навчання української мови, застосування ігор, які стимулюють розвиток мотиваційної сфери та пізнавальної діяльності, сприяють адаптації дітей до шкільного середовища, дозволяють забезпечити ефективність педагогічної технології дидактичної гри в навчанні української мови учнів середньої ланки.

Урізноманітнення видів дидактичних ігор у навчальному процесі є важливим елементом інновацій, засобом, який забезпечує можливість урахування особливостей навчання. Крім того, організація дидактичних ігор різних видів викликає і підтримує в школярів стійкий інтерес до участі в навчально-ігровій діяльності. На уроках української мови досить успішно можна використовувати ігри на особисту чи командну першість, індивідуальні, парні, групові, предметні ігри та ігри з руховою діяльністю. Широкого застосування набули сьогодні також і комп'ютерні ігри [12]. Їх використання, на нашу думку, не лише розвиває пізнавальну діяльність учнів, але й формує мотиваційне, емоційне та комунікативне середовище. Такий підхід сприяє розвитку логічного та критичного мислення, а також дозволяє скоротити використання часу для виконання того чи того завдання.

Цілком логічною є закономірність, що чим різноманітнішим є спектр ігор, які пропонуються школярам, тим багатшим і глибшим виявляється інтерес. Безперечно, якщо дидактична гра відповідає інтересам дітей, то і виконання навчальних завдань, на які вона спрямована, цікавить учнів.

Отже, ми розробили декілька дидактичних інтерактивних ігор на

платформі «LearningApps.org» для школярів середньої ланки з теми «Іменник як частина мови».

1. «Пазл відмін» (рис. 2).



<https://learningapps.org/display?v=p9gmsqbin21>

Рис. 2. QR-код з посиланням на гру «Пазл відмін»

Подана гра охоплює знання з теми «Відміни іменників» та є доречною для застосування на уроках у 6 класі. Учням пропонуємо низку слів, які потрібно класифікувати згідно з правилами поділу іменників на відміни. Крім того, при правильному виконанні завдання демонструється ілюстрація, розроблена освітнім проектом «Мова – ДНК нації» для глибшого розуміння багатства української мови, її популяризації, розвитку мовленнєвих навичок школярів.

2. «Їдемо до Лондона чи Лондону?» (рис. 3).



<https://learningapps.org/display?v=p6hndnq0gj21>

Рис. 3. QR-код з посиланням на гру «Їдемо до Лондона чи Лондону?»

«Їдемо до Лондона чи Лондону» – інтерактивна гра, спрямована на закріплення знань з проблемної для учнів теми «Особливості відмінювання іменників чоловічого роду в родовому відмінку». Школярам запропоновано слова, які потрібно співвіднести до відповідної групи згідно з їхніми

закінченнями.

Вправа на розподіл слів на відповідні групи передбачає повторення правил щодо згаданого явища, вміння співвідносити певну лексему до її лексико-семантичної або тематичної групи, аналіз визначальних чинників, що зумовлюють відповідну флексію.

3. «ВДПУ: величний чи величне?» (рис. 4).



<https://learningapps.org/display?v=pom30i1wt21>

Рис. 4. QR-код з посиланням на гру «ВДПУ: величний чи величне?»

Визначення роду незмінюваних іменників іншомовного походження та складноскорочених слів є проблемним аспектом у вивченні української мови. Таким чином, метою гри є візуалізація певних об'єктів, за допомогою яких учням удається глибше зрозуміти й усвідомити тенденції визначення роду. Особливо це стосується тих випадків, коли рід визначається за загальною назвою.

Отже, у методиці інтерактивного навчання мови гра є найбільшою цінністю щодо формування особистості школяра, фундаментальним засобом пізнання ним світу. Застосування на уроках української мови пропонування у роботі дидактичних ігор для різних класів середньої школи сприятиме активізації розумової праці учнів, слугуватиме для них джерелом не тільки приємної розваги, а й навчання, гімнастикою розуму та самовдосконалення.

Література

1. Байкова Л. А. Технология игровой деятельности: учеб. пособие. Рязань : РГПУ, 1994. 120 с.

2. Бурова А. Гра – ефективний засіб виховання самостійності дітей дошкільного віку. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2010. № 5. С. 17–27.
3. Джумська Л. В. Урок як показник майстерності вчителя. *Азбука уроку*. Харків : Основа, 2008. С. 5–47.
4. Литвиненко О. Г. Ігрові технології на уроках словесності. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2011. № 22–24 (серпень). С. 19–21.
5. Марко М. М. Формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Мукачєво, 2018. 272 с.
6. Мелешко Л. В. Навчальна гра як засіб розвитку комунікативних здібностей учнів на уроках української мови. *Методичний пошук* : зб. наук. праць. Житомир : ЖДУ ім. І. Франка, 2014. Вип. 12. Ч. I. С. 150–158.
7. Новоселова С. Л. Классификация детских игр. *Источник*. 1999. № 2. С. 69–74.
8. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи. Київ : Генеза, 1999. 366 с.
9. Слюсаренко Н. В. Ігрова діяльність як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2011. № 22–24 (серпень). С. 10–18.
10. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.
11. Шелехова Г. Використання комп'ютерних технологій на уроках української мови. *Українська мова і література в школі*. 2006. № 8. С. 4–8.
12. Шуть М. М. Гра як фундаментальна технологія виховання людини. *Вихователь-методист*. 2010. № 5. С. 11–16.

Бєвз Марина – студентка 3 курсу факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського.

Наукові інтереси: використання інтерактивних ігор на уроках української мови.

Науковий керівник – кандидат філологічних наук, доцент Богатько В. В.

Іванна Колодій

ПЕДАГОГІЧНЕ ТЕСТУВАННЯ ЯК ОДНА З ФОРМ ПРОЦЕСУ ВИМІРЮВАННЯ ЗНАНЬ УЧНІВ

В останні десятиліття науковці та педагоги-практики шукають ефективні шляхи підвищення якості навчальних досягнень учнів. На сучасному етапі серед низки запропонованих шляхів важливу роль відіграє використання тестових технологій у педагогічному контролі. Тестовий контроль є відомою та поширеною формою перевірки навчальних досягнень учнів. У його використанні накопичено чималий методичний досвід. У зв'язку із цим більшість учителів упроваджують у шкільну практику роботи тестування.

Актуальність проблеми. Перші наукові праці з теорії тестів з'явилися більше ста років тому, на перетині психології, соціології, педагогіки й інших так званих поведінкових наук. Великий внесок у розвиток тестових технологій зробили зарубіжні педагоги А. Binet, N. E. Gronlund, C. A. Spearman, A. R. Zara, R. W. Wood, R. L. Linn. В Україні над цією проблемою працювали І. Булах, Л. Коваленко, Л. Паращенко, М. Барна, В. Шпильовий, Л. Прокопенко, С. Гриб, А. Кузьмінський, Ю. Триус, Л. Фігурська. Детально та ґрунтовно систему контролю та оцінювання навчальних досягнень досліджували такі вітчизняні науковці: Ю. Бабанський, С. Гончаренко, К. Ігненкамп, В. Оконь, В. Рісс, Б. Ананьєв, І. Зязюн, В. Биков.

Нині оцінити діяльність учня, використовуючи класичну систему оцінки знань, умінь і навичок стає все важче й важче, відповідно вчителі звертаються до тестових технологій [2, с. 102]. Тестування буде доречним на уроках української мови та літератури, адже така технологія відзначається