

9. Кочан І. Лінгвістичний аналіз тексту. – К.: Знання, 1999. – 424 с.
10. Крупа М. Критерії відбору художньої словесності для лінгвоаналізу // Теорія і практика лінгвістичного аналізу художнього тексту. – Тернопіль: Лілея. – 1997. – С. 6-24, або: Дивослово, 2001, №7. – С.18-22.
11. Мельничайко В.Я. Лінгвістика тексту в шкільному курсі української мови. – К.: Рад. школа, 1986. – 168 с.
12. Мельничайко В.Я. Лінгвістичний аналіз художнього тексту: завдання і методи // Теорія і практика лінгвістичного аналізу художнього тексту. – Тернопіль: Лілея, 1997. – С.25-29.
13. Нікітіна А.В. Роль лексико-стилістичного аналізу у формуванні мовленнєвої особистості // Збірник наукових праць Херсонського державного педагогічного університету. – Херсон: ХДПУ, 1998. – С. 144-149.
14. Пентилюк М.І. Аналіз тексту на уроках мови // Дивослово. – 1999. – № 3. – С. 21 – 23.
15. Ставицька Л. Теорія і практика лінгвістичного аналізу художнього тексту. – Тернопіль: Лілея, 1997. – С.25-59.
16. Цінько С. Критерії відбору текстів для сприймання учнями на слух // Українська мова і література в школі. – 2000. – № 4. – С. 11-14.

УДК 371. 382: 373. 3

Л.В. Сергієнко

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК МЕТОД ІНТЕНСИФІКАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

У статті висвітлено особливості формування комунікативної компетентності вчителя початкових класів засобами дидактичної гри як процесу цілеспрямованої дії на особистість майбутнього спеціаліста з метою сприяння оптимального педагогічного спілкування вчителя з учнями.

The article covers broadly the features in forming of the communicative competence elementary school teachers by means of didactic game as a process of purposeful influence on the personality of future expert with the purpose of procurement of optimal pedagogical communication of teacher with the pupils.

Сучасна школа в контексті реформування освіти, пов'язаного з оновленням змісту й методики навчання мови як у середніх, так і вищих освітніх закладах, спрямуванням їх на формування творчої мовної особистості, ставить перед учителем початкових класів нові вимоги. Це потребує належної підготовки педагога: він має орієнтуватися в інноваційних процесах сучасної школи, розуміти необхідність перебудови технології мовної підготовки учнів, використання інтерактивних форм і методів навчання мови, нових підходів до змісту й структури заняття, добору ефективних засобів навчання тощо.

Підготовці вчителя до самостійної педагогічної діяльності, навчання його педагогічній майстерності має сприяти вся постановка навчально-виховного процесу в педагогічному коледжі. Достатнє напрацювання необхідних професійних навичок формується під впливом вивчення навчальних дисциплін усіх циклів. Сьогодні проблему формування комунікативної компетентності, як аспекту гуманітарної підготовки майбутніх фахівців, у педагогічному коледжі неможливо успішно вирішити, обійшовши ігрові форми й методи ведення будь-якого заняття, зокрема української мови й методики її викладання в початкових класах.

Завдання статті – висвітлити особливості формування комунікативної компетентності вчителя початкових класів засобами дидактичної гри. Цей процес складний і тривалий. Ми його визначаємо як процес цілеспрямованої дії на особистість майбутнього спеціаліста з метою формування у нього професійно-особистісних якостей, які сприяють оптимальному педагогічному спілкуванню вчителя з учнями. Найбільш сензитивними в цьому плані є роки

навчання в педагогічному коледжі. Програми з педагогічних дисциплін містять великі потенційні можливості в роботі з формування комунікативної компетентності майбутнього спеціаліста засобами дидактичних ігор. Необхідно лише більш повно та оптимально використовувати заняття з філологічних дисциплін з метою вдосконалення комунікативної компетентності студента.

Основу системи формування комунікативної компетентності майбутнього вчителя початкових класів в умовах педагогічного коледжу складають активні методи навчання, а саме дидактичні ігри.

У педагогіці термін “інтерактивний” уживається на означення методів, які забезпечують активність між учасниками спілкування, навчально-виховного процесу, їх взаємодію [5].

П. Щербань виділяє серед основних методів активного навчання у вищій школі ділові ігри; рольові ігри; ігрове проектування [7: 5-7]. А. Вербицький вважає, що саме активні методи навчання є тим дидактичним засобом, що уможливають високу діяльність студентів, розвиток їх здібностей (activities), сприяють актуалізації, застосуванню та узагальненню знань, зазначаючи, що до “числа активних методів навчання належать насамперед навчальні ігри тощо” [1: 44]. І. Підласий головне призначення методу дидактичних ігор вбачає в стимулюванні пізнавального інтересу [4: 503].

Інтерактивні методи навчання при цілісному підході класифікуються, зокрема, – на такі великі групи:

- організація й здійснення навчально-пізнавальної діяльності;
- стимулювання й мотивації;
- контроль і самоконтроль навчально-пізнавальної діяльності.

Необхідність і можливість широкого застосування ігрового методу, який належить до групи стимулювання й мотивації, зумовлено тим, що в сучасних стратегіях навчання дорослих склалася думка про існування особливих способів навчання дорослих людей, особливі підходи до методики викладання у вищій школі. І хоч навчання майбутніх педагогів вимагає специфічних методологічних акцентів, ігровий метод – один із тих, що успішно використовуються на різних ступенях освіти.

Багатоаспектність підходу у використанні гри потребує якісного засвоєння студентами знань з предметів, прояву самостійності, творчості при застосуванні ігрового методу в майбутній професійній діяльності. Відчути потенційні можливості гри як методу, засобу й форми роботи з дітьми, повніше їх реалізувати на практиці студенти зможуть швидше крізь призму власного досвіду навчання через гру. Ігровий метод дозволяє змодельовати різноманітні ситуації майбутньої професійної діяльності й цим самим наблизити умови навчання та реальної практики роботи в школі: в ситуації гри взаємодія часто проектується на ті лінії, що виникатимуть у майбутній професійній діяльності педагога: педагог – дитина, дитина – дитина, педагог – підгрупа дітей, педагог – педагог, педагог – батьки тощо. У модельованій ситуації через чіткий розподіл функцій між її учасниками, спрямування в грі всіх на кожного й кожного на всіх, взаємодія з різними напрямками посилюється.

Аналіз літератури з досліджуваної проблеми [2: 63-64; 5; 6: 12-13], вивчення педагогічного досвіду викладачів педагогічних ВНЗ I-II рівнів акредитації Східного регіону, особистий досвід роботи дозволяють виділити деякі психолого-педагогічні умови, які оптимізують формування комунікативної компетентності майбутніх педагогів в умовах педагогічного коледжу:

- орієнтованість робочих програм на реалізацію завдань формування у студентів комунікативної компетентності;
- використання дидактичної гри як активного методу навчання студентів педагогічному спілкуванню;
- диференційований підхід до формування комунікативної компетентності студентів засобами дидактичної гри.

Гра на занятті допомагає вирішити багато педагогічних завдань:

- створення психологічної готовності студентів до сприйняття навчального матеріалу, мовленнєвому спілкуванню;
- забезпечує природну необхідність пізнання нового, закріплення, багаторазового повторення матеріалу;
- формування образного мислення, пам'яті, міцних знань, умінь та навичок;
- створення атмосфери співтворчості й співробітництва, що є особливо актуальним у контексті гуманізації освіти;
- засіб фафлітації процесу навчання й засіб педагогічної підтримки.

Ураховуючи, що однією з найважливіших якостей педагога є його вміння спілкуватися з дітьми й керувати їхньою діяльністю, то мову ведемо про комунікативні здібності учителя, необхідні для здійснення плідної педагогічної діяльності, сприяти вихованню навичок комунікації.

За результатами експериментальних даних, головною причиною вибору абітурієнтами педагогічної спеціальності є творчий зміст майбутньої педагогічної діяльності. Що стосується реальної практики підготовки спеціалістів, то лише незначна кількість викладачів коледжу (18%) в навчальному процесі використовує ігрові форми й методи. Таким чином, маємо протиріччя в позиціях учасників навчального процесу: з одного боку – бачення педагогічного процесу як творчої діяльності, з іншого – набуття професійної майстерності більшою мірою в результаті репродуктивної навчальної діяльності. У психологічному плані це не сумісно: творчі навчальні стимули формуються тільки в творчому навчальному середовищі.

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, вбачає в них можливість ефективної організації взаємодії педагога й студентів, продуктивної форми їхнього спілкування з елементами змагання, безпосередності, інтересу. Отже, гра – це творчість і праця. Захопившись, студенти не помічають, що вчать, орієнтуються в незвичайних ситуаціях, поповнюють запас уявлень, понять, розвивають фантазію. Навіть найпасивніші включаються в гру з великим бажанням.

Дидактичні ігри добре вживаються з серйозним навчанням. І в самому терміні “дидактична гра” підкреслюється його педагогічне спрямування, відображається всебічність застосування. Використання дидактичних ігор є важливим методом інтенсифікації навчальної діяльності студентів. У них виробляється автоматизм дії, серйозне ставлення до предмета, реалізуються ідеї співробітництва, змагання, самоврядування, виховання через колектив, прилучення до творчості, виховання відповідальності кожного за навчання та дисципліну. Таким чином, дидактичні ігри – це “гімнастика розуму”, тренування з комунікабельності.

Необхідність і можливість широкого застосування ігрового методу зумовлено низкою обставин:

1. Ігровий метод дозволяє змінювати різноманітні ситуації майбутньої професійної діяльності й цим самим наблизити умови навчання й реальної практики роботи до проходження педагогічної практики “Пробні уроки в школі”.

2. Закладення в будь-якій грі широкого спектра напрямів, ліній взаємодії: викладач-студент, викладач-підгрупа, студент-підгрупа тощо.

3. У модельованій ситуації через чіткий розподіл функцій між її учасниками, взаємодія з різними напрямками посилюється. Сама підготовка до гри вимагає ретельного вивчення матеріалу.

4. 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.

Усі ігрові методи, які знаходять місце в практиці викладання різних дисциплін викладачів філологічних дисциплін Лисичанського педагогічного коледжу, умовно можна

поділити на ділові ігри, дидактичні ігри, ігрові вправи. Саме дидактичні ігри є перехідною ланкою від інтересу до форми пізнавальної діяльності, способу оволодіння знаннями, закладають основу до частково-пошукового, евристичного способу засвоєння знань, сприяють закріпленню позитивних інтелектуальних емоцій, формують комунікативну компетентність студентів. І саме дидактичні ігри творчого характеру забезпечують студентам можливість самовираження через набуті знання.

Так, зокрема, актуальність дидактичної гри під час формування професійної комунікативної компетентності студентів полягає саме в тому, що вона дозволяє їй учасникам розкрити себе, навчитися займати активну позицію, випробувати власне “Я” на професійну належність, удосконалювати професійну комунікативну компетентність під час вивчення таких комунікативно зорієнтованих дисциплін, як “Українська мова”, “Методика викладання української мови в початкових класах”.

Викладачі коледжу вважають, що гра дозволяє перетворити серйозну інтелектуальну діяльність у яскраве видовище, свято знань, захоплююче змагання. Нами було створено таку ситуацію відповідно до програми експериментально-дослідного навчання на заняттях з української мови при вивченні розділів “Лексика. Фразеологія”, граматичних категорій частин мови, розділу “Синтаксис. Пунктуація”, використовуючи дидактичну гру “Заочна екскурсія” за програмами “Лисичанськ: витоки Донбасу”, “Я сагу пою о родимом Донбасе”, проекту за творчістю В. Сосюри на базі міського музею поета (розроблені викладачами Лисичанського педагогічного коледжу): історик розповідає про історію виникнення Лисичанська, літературознавець – про Лисичанськ літературний, журналіст – про місто-трудівник, місцеві мешканці знайомлять із пам’ятними місцями, туристи.

Сучасний випускник повинен знати історію й традиції рідного краю. Але за результатами анкетування визначаємо, що певна кількість студентів не знають, які важливі історичні діячі народилися, відвідували, жили й творили в їхньому місті й регіоні, які видатні пам’ятники не тільки місцевої, а й світової історії знаходяться поруч із ними.

Систематичне застосування дидактичних ігор в навчально-виховному процесі з метою розвитку комунікативної компетентності, інтелекту, пізнавальної активності, творчого мислення студентів, спонукають їх до самостійного пошуку наукової інформації.

Такий підхід зацікавлює студентів, формує в них професійно важливі комунікативні вміння, оскільки навчання відбувається через дії, максимально наближені до реальних умов ділового спілкування. Разом з тим слід урахувати думку про те, що рольове спілкування ефективне в системі навчання лише в постійній взаємодії з особистісним спілкуванням.

При організації та проведенні дидактичної (навчальної) гри викладачі враховують її особливості: центр уваги переноситься на особистість студента. Навчальна інформація розглядається як засіб розвитку індивідуальної особистості. Пізнавальна та комунікативна діяльність на занятті у формі імітаційно-ігрової моделі базується на взаємодії, співпраці й співтворчості учасників. Основою взаємодії в грі є спілкування, що дає можливість гравцям порівнювати себе з іншими, стверджуючись у своїх можливостях і здібностях, відстоюючи своє професійне “Я”. Змістовний бік дидактичної гри передбачає актуальність, новизну навчальної інформації, цікавість, емоційність, розкриття професійної значущості студента тощо. На занятті використовуються лише ті дидактичні ігри, які максимально враховують пізнавальний, комунікативний та професійний досвід студентів, можливості їхньої особистості. Емоційний фон гри забезпечує психологічну захищеність та комфортність кожному її учаснику, перевагу позитивних емоцій, ситуацію успіху. Саме такий метод розв’язання проблемно-фахових ситуацій є невід’ємною частиною навчальної діяльності.

Як показує досвід, у процесі використання дидактичних ігор на заняттях з української мови з методикою викладання в початкових класах зміст навчально-виховного процесу є продуктом співтворчості викладача й студента, бо дає можливість поєднати інформативний і процесуальний бік навчання, створити умови, за яких майбутні фахівці набувають практичного досвіду через систему безпосередньої участі в комунікативній діяльності.

Робота малими групами з використанням технологій інтерактивного ігрового навчання дозволили впевнитись колегам у доцільності використання дидактичних ігор як засобу комунікативного навчання та педагогіки співробітництва, що сприяло формуванню у студентів рис майбутніх педагогів, поглибленню інтересу до предмета.

Сама підготовка до гри вимагає ретельного вивчення матеріалу, а в ході гри відбувається активний обмін інформацією, її переосмислення, аналіз, поповнення, апробація практикою, пошук нового знання через самостійне вирішення поставлених завдань. 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, більше особистісно орієнтованою, ведучи за собою когнітивний і комунікаційний розвиток студентів педагогічного коледжу.

Таким чином, використання дидактичних ігор як засобу формування комунікативної компетентності, інтелектуального та емоційного стимулювання, надає можливість кожному студентові самовизначитися, розвивають їхню творчість. Досконало розроблена ігрова методика може відігравати роль двигуна навчального процесу, бо несе в собі значний потенціал активізації навчально-пізнавальної діяльності. Успіх же гри залежить від соціально-психологічних якостей керівника, від його принциповості й відповідального ставлення до справи. Особливо слід відзначити високу професійну компетентність керівника гри. Усе це вимагає від викладача високого інтелектуального розвитку, педагогічної підготовки, знання логіки та психології. Отже, гра активізує здібності людини, дає поняття про честь, формує вміння орієнтуватися в реальних життєвих ситуаціях. А сам метод навчання найбільш продуктивний, бо має необмежені можливості для розкриття особистості кожного студента.

Перспективи подальшого дослідження вбачаємо в розробці методичних рекомендацій щодо застосування дидактичних ігор на заняттях з предметів філологічного циклу у педагогічних вищих навчальних закладах I-II рівнів акредитації.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А.А. Вербицкий – М., 1991. – С. 44.
2. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні / О. Жорник // Рідна школа. – 2000. – №4. – С.63-64.
3. Крамаренко Т.Б. Ділові ігри та проблемно-фахові ситуації як засіб набуття досвіду соціальної поведінки і формування професійної компетенції майбутніх юристів / Т.Б. Крамаренко // Нові технології навчання. – 2001. – №29. – С. 32-39.
4. Подласый И.П. Педагогика: Новый курс: В 2 кн.: Учеб. для студ. высш. учеб. заведений / И.П. Подласый. – М.: Гуманит. издат. центр ВЛАДОС, 2004. – Кн.1. Общие основы. Процесс обучения. – 2004. – С.503.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: / Г.К. Селевко Учеб. пособие. – М., 1998. – 114с.
6. Солодкий В. Від ділової гри до ділового керівника / В. Солодкий // Освіта. Технікуми. Коледжі. – 2003. – №2. – С. 12-13.
7. Щербань П.М. Активні методи підготовки майбутніх учителів / П.М. Щербань К.: Знання, 1988. – С. 5-7.