

References:

1. Settha Kuama, Usa Intharaksa, Is Online Learning Suitable for All English Language Students?, Prince of Songkla University, PASAA Volume 52 July – December 2016
2. Ursula Stickler, Regine Hampel, Qualitative Research In Online Language Learning: What Can It Do?, International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching Volume 9 – Issue 3 – July-September 2019
3. Гольцева Т. А., Проценко Е. А. опыт дистанционного обучения иностранному языку в неязыковом вузе, факты и перспективы // Ценности и смыслы. 2021. № 2 (79). С. 63-77.

ІГРИ ЯК ПРОДУКТИВНИЙ МЕТОД ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Задорожня А. Р.

*магістрантка спеціальності «Середня освіта. Українська мова і література» Маріупольського державного університету
м. Маріуполь, Донецька область, Україна*

Ідеальним об'єктом сучасного навчання є людина, яка має не лише енциклопедичну пам'ять, але й гнучкий розум, може швидко реагувати на все нове, має чіткі потреби в розвитку, гарні навички щодо сучасних технологій навчання та творчі здібності. Тому зростає попит на особистісно орієнтовані інноваційні методики викладання.

На відміну від звичайних курсів, метою яких є набуття знань, умінь та навичок, курси, що використовують інноваційні технології, найповніше враховують інтереси, уподобання та здібності кожного школяра. Ці курси поєднують досвід традиційних занять – сприйняття, вивчення, розуміння та узагальнення нових матеріалів, але й новий незвичний формат.

Під час вивчення української мови слід активніше використовувати сучасні технології: ігри, мультимедіа, інтерактивні типи завдань у роботі, що стимулюють творчу діяльність учнів. Більшість педагогів дотримуються думки, що ігри мотивують вивчати українську мову.

Василь Сухомлинський стверджував, що «гра – це іскра, яка запалює вогник допитливості та зацікавленості» [1, с. 56]. Завдяки іграм і пасивні учні швидко беруть активну участь у навчанні. Вони допомагають закріпити навчальний матеріал та розвинути уяву в нових умовах. Ігровий тур допомагає зрозуміти та закріпити новий матеріал, сюжетні та рольові ігри, в яких інсценізуються події, а школярі виконують

визначенні ролі. Також можна використовувати змагальні ігри, що містять всі види навчальних завдань. Класні ігри виконують пізнавальну, комунікативну і розвивальну функції та створюють дружельюбну атмосферу. Завдяки грі відбувається соціалізація та вдосконалюються навички співпраці, учні вчаться бачити ситуацію очима інших, що дозволяє отримати досвід, який неодмінно знадобиться для подальшого життя.

Ефективність вивчення рідної мови значною мірою залежить від чіткої і ретельної організації навчального процесу, а також від здатності враховувати психологічні та фізіологічні особливості учнів. Використання комп'ютерних ігор під час навчання може сприяти спонтанному запам'ятовуванню мовних матеріалів та формуванню міцних навичок усного мовлення. У грі також реалізовані інші функції – навчання рідною мовою, стимулювання та підтримка інтересу учнів до вивчення мови і літератури, а також розвиток пам'яті, мислення та уяви у дітей під час процесу.

Гра є навчальним засобом, який активізує психологічну діяльність учня, дозволяючи зробити навчальний процес привабливим та цікавим.

Враховуючи мету ігор, їх можна розділити на три групи: навчальна група; група, призначена для перевірки рівня здібностей учнів; група розвитку, що сприяє творчому мисленню, підвищує інтерес до вивчення мови, загострює сприйняття навчального матеріалу, творчу сторону, що створює умови для розширення та реалізації креативного потенціалу учнів.

Учитель як суб'єкт процесу навчання вводить ігровий момент в систему навчання за допомогою творчого завдання, яке використовується в освітньому процесі для формування і розвитку інтелектуальних умінь учнів. Завдання повинні передусім мотивувати розумову діяльність учнів, пов'язану з аналізом, узагальненням, уявою, прогнозуванням, пошуком і прийняттям рішення, плануванням і реалізацією своїх дій та їх оцінкою.

Творчі завдання викликають емоції в учнів, націлених на самостійний вибір методів та засобів, які допомагають прийняти рішення. Цілеспрямоване формування та розвиток інтелектуальних навичок вимагає певної системи ігрових завдань, що передбачає їх поступову та складність. Кожне нове завдання активізує раніше отримані навички і формує нові, що належать до вищого рівня. За допомогою ігор вчителі залучають учнів до творчості та керують їх інтелектуальною діяльністю.

У процесі гри в учнів формується звичка концентруватися, самостійно мислити та сконцентрувати увагу. Захоплені грою, діти не помічають, що вони вчаться, а найпасивніші учні беруть участь в активній діяльності. Коли вчителі використовують ігрові елементи в класі, клас створює доброзичливу атмосферу, веселий настрій та бажання вчитися.

Гра викликає мотивацію, сутність якої полягає в успішному виконанні ролі. Тому система дій у грі, як мета пізнання, стає безпосереднім змістом свідомості учня.

Можливо, гра зацікавила школяра лише на початку, але незабаром його зацікавлять матеріали, пов'язані з грою, йому потрібно опанувати, сприйняти та зафіксувати у пам'яті цей матеріал. Вона дозволяє легко звернути увагу та зацікавити учнів важливими та складними темами, атрибутами та явищами, які не завжди можуть концентруватись за звичайних обставин протягом тривалого періоду часу. Слова В. Сухомлинського є підтвердженням вищезазначеного: «Дитина має справжнє емоційне та інтелектуальне життя тільки тоді, коли вона живе в світі ігор, казки, музики, фантазії і творчості. Без цього вона не краща за зів'ялу квітку» [3, с.33].

Отже, застосування на заняттях з української мови комп'ютерних навчальних програм – досить ефективний та доцільний засіб у навчанні учнів, спрямований на розвиток їх комунікативних здібностей. Крім цього використання комп'ютерних технологій у викладанні української мови дозволяє відійти від традиційних форм навчання й підвищити індивідуалізацію навчальної діяльності учнів, оптимізувати засвоєння мовних структур та граматичних правил, а також подолати монотонність заняття при формуванні мовленнєвої та комунікативної компетенції учнів при навчанні українській мові.

Література:

1. Барст О. Структурно-семантические особенности организации гипертекстового нарратива. URL: <http://www.lib.uaru.net/diss/cont/219526.html> (дата звернення: 01.11.2021)
2. Беженар Г., Волинко О. Нові інформаційні технології у навчальному процесі сучасної школи. *Директор школи*. 2005. № 37 (373). С.13–15.
3. Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика: Учебное пособие. М.: Флинта: Наука, 2005. 216 с.
4. Богдан Л. Впровадження мультимедійних технологій у навчання: крок у майбутнє це наше теперішнє. *Зарубіжна література*. 2010. № 2124 (421424). С. 6062.