

2. Караєва Т.В. Методика навчання ділової мови з урахуванням рівня автономії студентів економічних спеціальностей: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. «Теорія та методика навчання» / Т.В. Караєва. – К., 2009. – 200 с.

3. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс / Е.Н. Соловова. – М.: АСТ: Астрель, 2008. – 272 с.

4. Сороковых Г.В. Программа-концепция формирования субъекта образования в процессе изучения иностранного языка в неязыковом вузе / Г.В. Сороковых. – М.: НВИ-ТЕЗАУРУС, 2004. – 108 с.

5. Тарнопольский О.Б. Методика обучения английскому языку для делового общения / О.Б. Тарнопольский, С.П. Кожушко. – К.: Ленвит, 2004. – 192 с.

6. Reinders, H. Towards a Classroom Pedagogy for Learner Autonomy: a Framework of Independent Language learning Skills. / H. Reinders // Australian Journal of Teacher Education. – № 35(5). – 2010.

Ладика О.В.

викладач,

Машинобудівний коледж

Донбаської державної машинобудівної академії

ІНТЕРАКТИВНІ ІГРИ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ОСВІТНІЙ ІНСТРУМЕНТ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ

*Розвивальні ігри – справжній гімнастичний зал
для тренування розуму!
Борис і Олена Нікітіни.*

Кожне заняття української мови – складна, цілісна, динамічна система змісту навчального матеріалу й організації роботи з ним, яка насамперед спрямовується на засвоєння матеріалу, зазначеного в темі заняття. Мета заняття збігається з метою навчального процесу в цілому.

Пріоритетним завданням у сучасному освітньому просторі є формування національно-мовної особистості студента. Цього можна досягти, якщо на кожному занятті, позакласній роботі виховується увага до слова, свідоме ставлення до мови як засобу самовираження, спілкування між людьми, передачі почуттів і переживань, ставлення до довкілля. Розвивається мовлення, а отже й мислення, інтелект, мовленнєва пам'ять, емоційна сфера особистості, мовне почуття, естетичний смак, розуміння краси української мови, багатство її мовних засобів, виражальних можливостей [6, с. 7].

Одна з моделей інноваційного навчання – навчально-ігрова. У будь-якому віці люди із превеликим задоволенням розв'язують ребуси, шаради, кросворди, грають в інтелектуальні ігри. А чому б і викладачеві на заняттях не поєднати гру з навчанням?

Інтерактивні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання студентами навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять елемент цікавості.

Але потрібно докласти неабияких зусиль, високої професійної майстерності під час підготовки до кожного заняття, щоб студенти отримували знання у формі особливо дохідливих, привабливих, цікавих методичних модусів.

У своїй практиці використовую такі види ігор: мовознай, лінгвоестафета, камінь спотикання, лінгвістичний нонстоп, поле чудес, лінгвістичне лото, скульптор словосполучень та інші.

Під час вивчення теми «Прикметник» застосовую гру «Біг з бар'єрами», методична цінність якої полягає у змозі комплексно повторити ключові моменти виучуваного матеріалу, перевірити і відшліфувати практичні навички володіння мовою, а також привчити студентів працювати злагоджено, з урахуванням навчальних можливостей і рівня знань кожного.

1. Орфографічний бар'єр.

Від наведених географічних назв утворіть прикметники

Гамбург, Сиваш, Павлиш, Гадяч, Гонконг, Люксембург, Карадаг, Рига, Чехія, Прусія, Білорусь, Запоріжжя.

2. Орфоепічний бар'єр.

Поставте наголос у наведених прикметниках

Нудний, легкий, товстий, перехідний, твердий, болотистий, вузький, клопітний, кухонний, маленький, ненависний.

3. Словотвірний бар'єр

Від наведених пар слів утворіть складні прикметники

Рясний, лист; яскравий, червоний; західний, Україна; широкий, поле; культура, історія; мова, стилістика.

4. Лексичний бар'єр.

Поясніть значення наведених прикметників

Лихий, картатий, вилицюватий, довготелесий, задерикуватий, підозрілий, крилатий, розлогий, зграбний.

5. Морфологічний бар'єр.

Провідмінійте наведені прикметники

Свіже печиво, колючий кущ, широколиций чоловік, найвродливіші дівчата, довгошия жирафа.

6. Синтаксичний бар'єр.

Визначте синтаксичні функції прикметників

І напружений погляд хоче відшукати у тьмі глибокій блискавок фанатичні очі, а не місяця мрійний спокій.

Аналогічні завдання підбираю і до тем «Множинні іменники», «Числівник», «Прислівник».

До теми «Іменник» добираю наступну гру «Зайвина». За допомогою цього прийому тренується увага студентів, розвиваються навички аналізу, порівняння й зіставлення мовних явищ, закріплюється власне лінгвістичне поняття.

За правилами гри студенти отримують аркуші, на яких погруповано подається перелік певних лінгвістичних термінів, понять, мовних одиниць; їхнє завдання полягатиме в тому, щоб знайти й вилучити зайве, тобто все те, що не підлягає об'єднанню спільною ідеєю, правилом.

Командною грою «Лінгвоестафета» вдосконалюємо мовно-мовленнєві навички студентів, знайомимо їх з певними мовними явищами шляхом

активної діяльності. Наведу орієнтовну схему естафети, у якій зазначається послідовність етапів, що їх мають пройти команди.

«Орфографічна лінгвістика»

1 учасник – запишіть наведені слова, поставивши замість трьох крапок потрібні літери;

2 учасник – сформулюйте правило, яке регулює написання наведених слів, і визначте принцип орфографії, на який цей принцип спирається;

3 учасник – доберіть у тій самій кількості власні приклади, які б ілюстрували б ці правила;

4 учасник – провідмінійте наведені слова (продієвідмінійте, доберіть синоніми антоніми, виконайте розбір (фонетичний, морфологічний, словотвірний) тощо);

5 учасник – складіть з наведеними словами речення.

Гра «Мовознай» допомагає у живій формі перевірити рівень знань студентів та якість їхніх умінь і навичок із певної теми курсу мови. За правилами гри кожен студент отримує комплекс завдань, поділених на 12 пунктів (такий поділ полегшує виставлення оцінки). Подолання кожної зі сходинок підвищує статус студента у вигляді здобуття певного звання, а саме:

Перша сходинка – учень середньої школи.

Друга сходинка – випускник середньої школи.

Третя сходинка – абітурієнт ВНЗ.

Четверта сходинка – студент ВНЗ.

П'ята сходинка – випускник ВНЗ.

Шоста сходинка – аспірант.

Сьома сходинка – кандидат наук.

Восьма сходинка – доцент.

Дев'ята сходинка – докторант.

Десята сходинка – доктор наук.

Одинадцята сходинка – професор.

Дванадцята сходинка – академік.

Після виконання завдань, перевіряються й оголошуються результати робіт. Цю гру найдоцільніше використовувати під час тематичного оцінювання.

Під час вивчення теми «Правопис слів іншомовного походження», «Вживання літери Г», «Відмінювання дієслів» використовую гру «Сейф мовних знань».

Ця гра створює умови для практичного закріплення теоретичної поінформованості студентів з різних питань курсу мови, сприяє глибшому освоєнню мовознавчих понять, виробленню швидкої реакції, розвиває вміння ощадливо витрачати інтелектуальні зусилля.

Протягом періоду апробації методики використання ігор на заняттях з української мови відбулися позитивні зміни в опануванні студентами навчального матеріалу, значно зріс рівень їх комунікативних вмінь і навичок. Підвищилась активність студентів на заняттях, покращився моральний клімат в експериментальних групах.

Студенти з задоволенням беруть участь у грі, демонструють уміння творчо мислити, аналізувати мовні поняття та явища, висловлювати власні думки й аргументовано переконувати інших у правильності обраної позиції.

Таким чином, ігрова діяльність, окрім навчальної, такої, яка сприяє ефективному вивченню мови, виконує виховну та розвиваючу функції.

Застосування дидактичних ігор у процесі вивчення української мови дозволяє розглядати їх як одну із педагогічних умов інтенсифікації даного процесу, оскільки ігрова діяльність забезпечує ефективне засвоєння мовного матеріалу, позитивну зміну ставлення студентів до вивчення мови завдяки безпосередньому спілкуванню, емоційному підйому, пізнавальній мотивації.

Список використаних джерел:

1. Баюк А.Ф. Педагогічний словник / А.Ф. Баюк, М.І. Голдованський, Г.В. Потапнікова – Хмельницький: Вид-во Хмельницького Центру ДМСУ, 2006. – 93 с. – Режим доступу до словника: http://www.center.km.ua/old_version/metod_mat/6/6.html.
2. Брижатенко О. Можливості імітаційно-дидактичної гри у формуванні пізнавальної активності старшокласників / О. Брижатенко // Шлях освіти. – 2006. – № 4. – С. 34-37.
3. Волкова Н.П. Педагогіка: [навчальний посібник] / Наталія Павлівна Волкова. – К.: Академія, 2001. – 212 с.
4. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання / С. Воробйова // Рідна школа. – 2002. – № 10. – С. 46-48.
5. Гамалій А.Т. Ігри та цікаві вправи з української мови / А.Т. Гамалій. – К.: Рад. школа, 1980. – 112 с.
6. Федоренко В.Л. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови. – Х.: Вид. група «Основа»: ПП «Тріада+», 2007. – 432 с.

Михалюк Л.П.

студент,

Науковий керівник: Соляр Л.В.

асистент,

Кременецька обласна гуманітарно-педагогічна академія

імені Тараса Шевченка

ТВОРЧА ДІЯЛЬНІСТЬ НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА ЯК ФАКТОР МУЗИЧНО-ТВОРЧОГО РОЗВИТКУ УЧНІВ

*«Творчість – це не розкіш для
обраних, а загальна біологічна потреба,
часто не усвідомлювана нами.»*

Геннадій Іванов.

Творчість супроводжує нас усе життя: спрямовує, підносить, надихає та окрилює. Становлення творчих процесів сприяє не тільки на пріоритети направленості саморозвитку кожного, але є істинним напрямком прогресу