

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

Стахів М.О., Боднар Ю.С.

Львівський національний університет імені Івана Франка

У статті узагальнено сутність понять «дидактична гра», «навчально-педагогічна гра» і «рольова гра». Уточнено визначення «дидактичної гри» з урахуванням специфіки її використання у навчальному процесі ВНЗ. Обґрунтовано необхідність застосування дидактичних ігор в процесі професійної підготовки вчителя початкових класів. Запропоновано авторську розробку навчально-педагогічної рольової гри з методики навчання англійської мови.

Ключові слова: дидактична гра, навчально-педагогічна гра, рольова гра, поліфункціональність гри, активне навчання, інноваційна діяльність.

Постановка проблеми. На сучасному етапі розбудови України як незалежної європейської держави, в епоху динамічних соціокультурних змін, інформатизації і комп'ютеризації освітніх процесів, модернізації вищої педагогічної освіти зростають вимоги до якості професійної підготовки учителів початкових класів.

Нещодавно у статті для «Української правди. Життя» Олександр Елькін слушно зазначив: «... Як свідчать міжнародні дослідження, саме особистість учителя/вчительки є ключовою для успішності шкільної системи: будь-яка спроба реформування системи освіти чи просування технологій потребують програм підтримки і навчання вчителів» [3].

Реаліями сьогодення є активне впровадження реформи загальної середньої освіти в умовах «Нової української школи», запровадження в дію нового Державного стандарту початкової загальної освіти. З огляду на це, одним із важливих завдань вищого навчального закладу, який здійснює професійну підготовку вчителів, є створення умов для їх становлення як педагогів-новаторів, готових до впровадження інновацій, наукоємних та інформаційних технологій у навчальний процес сучасної школи, зацікавлених у навчанні впродовж життя, здатних до творчої праці, професійного розвитку. Такий педагог володіє навичками критичного мислення, готовий ставити цілі та досягати їх, працювати в команді, спілкуватися в багатокультурному середовищі. Саме на цьому наголошує Педагогічна Конституція Європи, Національна доктрина розвитку освіти України та Державний стандарт початкової загальної освіти. Важливим чинником формування в педагога цих необхідних особистісних та професійних характеристик є впровадження ефективних педагогічних технологій, інноваційних форм, методів і засобів організації навчання студентів педагогічних факультетів, зокрема дидактичних ігор.

Виділення невирішених раніше частин проблеми. Практика показує, що незважаючи на значний потенціал, яким володіє застосування дидактичної гри у ВНЗ, її використовують рідко, не цілеспрямовано і фрагментарно, тому закладені в ній можливості не реалізуються повною мірою.

З огляду на це **мета статті** полягає в теоретичному аналізі сутності, особливостей дидактичних ігор та обґрунтуванні необхідності їх застосування в процесі професійної підготовки фахівців педагогічної галузі.

Аналіз досліджень і публікацій. До проблеми гри звертались ще давньогрецькі філософи (Платон, Арістотель); філософське трактування зародження й значення гри розкрили у своїх працях Г. Гегель, І. Зязюн, М. Каган, П. Лавров, М. Семашко та ін. Ігрова діяльність учнів відображена в дослідженнях класиків педагогіки (К. Ушинський, В. Сухомлинський, А. Макаренко), сучасних психолого-педагогічних джерелах (Н. Бібік, Н. Максименко, Я. Коломинський, Н. Кудикіна, Т. Качак, О. Проскура, О. Савченко).

Дидактичні ігри як різновид ігор за правилами значного поширення набули у 60–70-х роках ХХ ст., перетворившись з допоміжного прийому у справжню модель навчання. У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі й народною), ігрова діяльність спеціально планується і адаптується для навчальних цілей.

Не викликає сумніву те, що дидактична гра – необхідна складова організації навчально-виховного процесу в початковій школі, яка обумовлена психолого-фізіологічними особливостями молодших школярів. Проте, дослідження науковців (О. Вербицький, Д. Ельконін, В. Єфімов, В. Комарова, М. Кларін, П. Підкасистий, П. Щербань та ін.) підтверджують, що значний потенціал має практика здійснення ігрової діяльності в подальшому процесі навчання особистості, зокрема в юнацькому віці, який відповідає періоду здобуття освіти у ВНЗ.

Специфіка використання ігрової діяльності у вищій школі інтенсивно досліджується із середини 70-х років ХХ ст. Особлива увага вчених-педагогів зосереджена на розробці і впровадженні гри як активного методу і засобу професійної підготовки педагогів студентів (Л. Р. Вартанова, М. В. Кларін, Ю. Н. Кулюткін, Н. І. Левшина, А. П. Панфілова, Г. К. Селевко, Г. С. Сухобська та ін.), висвітленні різноманітних аспектів впливу навчальних ділових ігор на формування професійної спрямованості студентів (Б. Букатов, Т. Кашканова, Л. Литвіна), обґрунтуванні доцільності та перспективності використання ділових ігор у вищій школі (М. Бірштейн, Я. Бельчиков, А. Вербицький, В. Єфімов, М. Кларін, О. Парубок, П. Підкасистий, П. Щербань та ін.).

Виклад основного матеріалу. У вищій професійній школі гра є важливим засобом усвідомлення студентами майбутньої професійної реальності, формування правильного уявлення особистості про стандарти обраної професії, за-

собом становлення фахівця, орієнтованого на проектування майбутнього.

Сьогодні єдиного погляду на визначення поняття «дидактична гра» у педагогічній літературі не існує. Цей термін по-різному трактується в працях дослідників. Науковці визначають її сутність як *форму спілкування* (М. Гончаров, Т. Ладивір, М. Лісіна, В. Семенов, В. Сушко, Н. Філатова), *форму діяльності* (Л. Виготський, Д. Ельконін), *метод стимулювання та мотивації навчання* (Ю. Бабанський), *метод активного навчання* (П. Щербань), *метод самостійного оволодіння знаннями* (В. Оконь).

У своїх працях Очеретна Н. наводить результати дослідження І. Підласого, який пропонує називати дидактичну гру, організовану з метою навчання. Трактуючи її сутність на основі технології проблемного навчання, вчений зазначає, що «дидактична гра – це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються» [7, с. 207].

Голозубова О.В. звертає увагу на визначення змісту дидактичної гри, яке достатньо повно подає Н. Страздас: «Дидактична гра – це різновид комплексного, багатокomпонентного засобу формування педагогічної спрямованості, який дозволяє включати студентів в аналогії професійної діяльності» [2, с. 54].

Використовувати поняття «навчально-педагогічна гра» пропонує також П. Щербань і характеризує її як «практичну групову вправу з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну ситуацію, в ході якої учасники у процесі імітаційного моделювання занять, розв'язування проблемних ситуацій одержують нове конкретне уявлення про сутність своєї майбутньої діяльності» [8, с. 24].

На основі аналізу зазначених вище підходів до визначення цього терміну можемо зробити висновок, що цілеспрямовану індивідуальну, групову і колективну навчальну діяльність викладача і студентів в умовних ситуаціях, яка засобами імітаційного моделювання і рольової поведінки є засобом вирішення типових і творчих професійних і навчальних задач, доцільно окреслити поняттям «дидактична» або «навчально-педагогічна» гра, яке, на наш погляд, найбільше відображає особливість його функціонування в умовах ВНЗ.

Як найбільш ефективний метод організації навчальної діяльності студентів на практичних заняттях з фахових методик визнають ігрову форму організації навчального процесу у ВНЗ О. Бреус, Г. Романовський, Ю. Панфілов, адже вона виступає «імітацією практики» [1, с. 29].

«Застосування дидактичних ігор, – на думку Н. Мачинської, – сприяє перетворенню студента з об'єкта навчання в суб'єкта професійно спрямованої праці, що викликає його цілеспрямовану діяльність та творчу участь у самостійному формуванні професійної компетентності» [6, с. 21, 22].

Дидактична гра «надає можливість студентам самоорганізуватись з огляду на те, що під час гри формуються мотиви, які пов'язані з виконанням взятих на себе обов'язків. Студент пізнає свої можливості, вчиться їх оцінювати, відчуває різні емоції. Таким чином, гра виступає засобом спілкування та самовиховання. Сутність гри по-

лягає в тому, що нові знання отримують завдяки постійному діалогу, обміну різними думками й пропозиціями, їх обговоренню та закріпленню, взаємній критиці та веденню дискусії» [9, с. 105].

Таким чином, на основі аналізу досліджень авторів можемо зробити висновок про поліфункціональність дидактичної гри, систематичне використання якої дає змогу встановити нерозривний зв'язок теорії з досвідом її втілення на практиці шляхом залучення студентів до інтенсивної діяльності.

Згідно з дослідженнями П. Щербаня, можна виділити чотири основні групи ігор у ВНЗ відповідно до характеру пізнавальної діяльності студентів:

- ігри, спрямовані на засвоєння знань, умінь і навичок, передбачених програмою навчального предмета;
- ігри, спрямовані на формування загальних способів пізнавальної діяльності, культури, навчальної праці, досвіду творчої діяльності;
- ігри, спрямовані на формування досвіду науково-дослідної діяльності за профілем спеціальності;
- навчально-педагогічні ігри, спрямовані на формування педагогічної культури майбутнього вчителя та управління навчально-виховним процесом» [9, с. 106].

Серед розмаїття дидактичних ігор для студентів ВНЗ виокремлюємо **навчально-педагогічні рольові**, які безпосередньо спрямовані на оволодіння системою знань, умінь та навичок з конкретної професії, моделями поведінки та соціально-психологічних відносин.

Рольову гру визначаємо як «засіб моделювання умов професійної діяльності через пошук нових шляхів виконання цієї діяльності та прийняття рішень щодо того, які із цих шляхів є оптимальними. Мова йде про «привласнення» знань, умінь та навичок (привласнення, на відміну від засвоєння (простого запам'ятовування), – це перетворення знань на власні переконання особистості в результаті їх глибокого усвідомлення» [4, с. 188].

У структурі рольової гри виділяється три етапи: підготовчий (ввідний), основний (організація проведення конкретного виду гри), завершальний (аналіз та узагальнення результатів гри, післяігрова дискусія).

На *підготовчому етапі* визначається тема гри і опрацьовується проблемна ситуація; формується основна мета та встановлюються правила гри; відбувається конкретизація завдань і форми проведення; визначення ролей, які будуть виконуватися під час гри; «моделювання навчальної ситуації на основі заздалегідь опрацьованих матеріалів; видача учасникам гри, експертам та іншим особам пакету документів і матеріалів, необхідних для вирішення дидактичної проблеми; вивчення настановчих матеріалів; збирання додаткової інформації та її систематизація; отримання інформації у педагога, експертів; здійснення певних контактів між учасниками ігор в разі необхідності; опрацьовання необхідних документів і підготовка навчально-методичної бази» [7, с. 208].

Під час *другого етапу*, який є власне рольовою (діловою грою) (за Очеретною Н.): «здійснюються мовленнєві дії учасниками відповідно до професійно орієнтованої ситуації та отрима-

них ролей. Ролі і функції гравців повинні бути адекватними діям фахівців у реальній ситуації професійної діяльності, що моделюється в грі» [7, с. 210–211].

Особлива увага приділяється *завершальному етапу*, який дозволяє в ході дискусії (за Бреус О.): «встановити ті проблеми, явища, які мали місце в грі; визначити і показати відповідність гри реальному життю; оцінити прийняті в грі рішення, їх ефективність, моральний або ціннісний сенс; виявити причини позитивної і негативної поведінки учасників в грі; встановити, чи мають місце в реальному житті подібні зразки поведінки; запропонувати, що треба змінити в грі, в діях учасників, щоб досягти кращого результату; проаналізувати, що треба змінити у своїй поведінці, стилі спілкування кожному учасникові; подумати, який «урок» можна взяти для майбутньої професійної діяльності» [1, с. 31].

Виконання ролі вчителя, з огляду на професійну зорієнтованість, є найбільш результативною, тому, поділяючи погляд О. Кочерги, доцільним вважаємо «кілька разів програвати ту саму ситуацію з різними учасниками, після чого, у процесі дискусії, порівняти й оцінити дії кожного з них» [5, с. 52].

Наведемо приклад навчально-педагогічної рольової (ділової) гри, проведеної зі студентами 3 курсу навчання спеціальності «Початкова освіта» на занятті з методики навчання англійської мови в початкових класах.

Мета гри: вдосконалити практичні навички введення нових лексичних одиниць на уроці англійської мови, формувати у студентів вміння аналізувати діяльність педагога в процесі проведення конкретного типу уроку іноземної мови, знаходити ефективні методи навчання, надавати рекомендації щодо подолання недоліків та вдосконалення методики проведення даного типу уроку.

Ролі: учитель, учні, викладач-методист.

Ситуація: відтворення фрагменту уроку англійської мови в 2 класі.

Етап 1. Підготовчий. Ознайомлення з ролями та сценарієм. В грі беруть участь 3 групи студентів, в кожній з яких – 5 учасників. Напередодні практичного заняття кожна з груп отримує завдання самостійно обрати тему та підготуватися до проведення фрагменту уроку на етапі введення нових лексичних одиниць. Кожен з учасників повинен бути готовим виконувати будь-яку з ролей, розподіл яких відбувається безпосередньо на практичному занятті.

Роль 1. Учитель. Ви проводите урок, на якому здійснюєте введення нових лексичних одиниць. У ході уроку звертайте особливу увагу на чіткість постановки запитань під час закріплення вивчених слів, здійснюйте невербальний та вербальний контроль відповідей учнів.

Учень 1. Ви – активний учень. Відповідайте на запитання, висловлюйтесь граматично правильно.

Учень 2. Ви – неуважний учень, який не відразу розуміє запитання, але швидко реагує на додаткові пояснення вчителя і включається в роботу.

Учень 3. Ви – учень, який допускає граматичні помилки в мовленні.

Викладач-методист. Ви – викладач-методист. Ваше завдання – здійснити аналіз проведеного

вчителем фрагменту уроку. Об'єктами аналізу є дотримання часового режиму, мовленнєва культура вчителя, чіткість і доступність пояснення нового матеріалу та формулювання завдань англійською мовою. Під час проведення уроку ви коротко конспектуєте елементи аналізу, визначаєте позитивні сторони проведеного вчителем уроку.

Етап 2. Проведення ділової гри. Учасники здійснюють мовленнєві дії відповідно до професійно орієнтованої ситуації та отриманих ролей. Роль викладача-спостерігача, основна функція якого – фіксувати для майбутнього аналізу помилки студентів, слідкувати, щоб учасники гри спілкувалися виключно англійською мовою.

Етап 3. Підсумковий. Обговорення ходу проведення гри, аналіз викладачем мовної та мовленнєвої поведінки студентів, здійснення самоаналізу.

Під час проведення гри студенти 3 курсу спеціальності «Початкова освіта» обрали теми: «School supplies (Шкільне приладдя)», «Animals (Тварини)» і «Family (Сім'я)».

Проаналізуємо результати проведення гри на прикладі однієї з груп (тема – «School supplies (Шкільне приладдя)»). Під час проведення фрагменту уроку студенти продемонстрували високий рівень володіння методикою введення лексичних одиниць. Ознайомлення з новими словами та їх значеннями представлено у ситуації мовлення, запезпечивши таким чином дотримання принципу комунікативності у навчанні англійської мови, адже учні відразу побачили приклад використання нових лексичних одиниць в монологічній розповіді, на основі якої відбувалось їх закріплення та автоматизація у мовленні:

– Today we are going to speak about our school life. We need different things at school. We have a lot of interesting books to read. But what else do we need? So, first of all pupils should have a **bag**. Children put pens, pencils, books, **copybooks** and other necessary things into a **bag**. When I was a pupil, I had a beautiful **pencil-case**. I put a **rubber**, a **ruler**, a **sharpener** into the pencil-case.

Закріплення вивчених слів здійснено в логічній послідовності. Методично грамотно була проведена також автоматизація лексичних навиків за допомогою вдало підібраної системи умовно-мовленнєвих вправ (імітативних, підстановочних, трансформаційних та репродуктивних).

Студентка, яка виконувала роль вчителя, звертала увагу на помилки у відповідях студентів-учнів та виправляла їх, наголошуючи на правильному варіанті відповіді. Наприклад, на запитання «Is it a bag or a pencil-case?» студентка-учень відповіла «Yes, it is». Тоді «вчитель» використала попередній тип запитання (загальне) «Is it a bag?» і попросила «учня» відповісти: «Yes, it is». Після цього вона знову запитала (альтернативне): «Is it a bag or a pencil-case?» і пояснила: якщо в запитанні згадано про два чи більше предметів, не можна відповісти «Yes, it is», тому необхідно з двох слів обрати одне і відповісти повним реченням, наприклад: «It is a bag».

Таким чином, завдяки відтворенню професійної діяльності в умовній ситуації студенти практично засвоїли методику введення нової лексики на уроці іноземної мови, вдосконалили вміння

аналізувати діяльність учителя, робити висновки щодо ефективності використання тих чи інших методів та засобів навчання.

Висновки. За результатами проведеного аналізу наукової та методичної літератури і практично проведених рольових ігор можна констатувати, що процес професійної підготовки вчителя початкових класів можна вдосконалити шляхом застосування активних методів навчання, зокрема дидактичних ігор, серед яких особливим потенціалом володіють навчально-педагогічні рольові ігри. Їх систематичне використання у навчальному процесі ВНЗ не лише активізує та інтенсифікує навчальну діяльність студентів,

а й забезпечує формування стійких професійних умінь і навичок, сприяє підвищенню навчальної мотивації студентів, готовності до здійснення інноваційної діяльності, вдосконаленню вмінь та навичок професійного спілкування та колективного прийняття рішень.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у вивченні особливостей застосування навчально-педагогічних рольових ігор на заняттях з фахових методик початкової освіти та розробленні на цій основі методичних рекомендацій для науково-педагогічних працівників з питань методики впровадження дидактичних ігор у навчальний процес ВНЗ.

Список літератури:

1. Бреус О. В. Навчально-ігрові технології як засіб формування інноваційного потенціалу майбутнього вчителя початкових класів в освітньому процесі ВНЗ / О. В. Бреус // Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»: зб. наук. праць. – Переяслав-Хмельницький, 2012. – Вип. 24. – С. 28–32.
2. Голозубова О. В. Ефективність використання дидактичних ігор у процесі вивчення економічних дисциплін / О. В. Голозубова // Наукові записки кафедри педагогіки. – 2014. – Вип. 34. – С. 51–57.
3. Елькін О. Українська правда Педагоги надто важливі. Що новий закон про освіту дасть вчителю [Електронний ресурс] / О. Елькін. – Режим доступу: <https://life.pravda.com.ua/columns/2017/06/30/225026/>
4. Кожушко С. П. Дидактичні ігри як засіб підготовки майбутніх фахівців комерційної діяльності до професійної взаємодії / С. П. Кожушко // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах, 2013. Вип. 28. – С. 184–191.
5. Кочерга О. Використання ділової гри у процесі формування соціальної відповідальності майбутніх учителів початкових класів / О. Кочерга // Проблеми підготовки сучасного вчителя. – 2012. – № 6(3). – С. 49–56.
6. Мачинська Н. І. Впровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів / Н. І. Мачинська // Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»]. Сер.: Педагогіка. – 2011. – Т. 158, Вип. 146. – С. 18–22.
7. Очеретна Н. Д. Особливості застосування ділових ігор у процесі вивчення іноземної мови у вищих навчальних закладах / Н. Д. Очеретна // Педагогічна освіта: теорія і практика. – 2013. – Вип. 14. – С. 206–210.
8. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посіб. / П. М. Щербань. – К.: Вища школа, 2004. – С. 24–41.
9. Щербань П. М. Становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання / П. Щербань // Педагогічні науки. – 2014. – Вип. 60. – С. 102–108.

Стахив М.А., Боднар Ю.С.

Львівський національний університет імені Івана Франка

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ УЧИТЕЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Аннотация

В статье обобщается сущность понятий «дидактическая игра», «обучительно-педагогическая игра», «ролевая игра». Представлено более точное определение понятия «дидактическая игра» с учетом специфики ее использования в процессе обучения студентов ВУЗ. Обоснована необходимость использования дидактических игр в процессе профессиональной подготовки учителя начальных классов. Предложена авторская разработка обучительно-педагогической ролевой игры из методики обучения английскому языку.

Ключевые слова: дидактическая игра, обучительно-педагогическая игра, ролевая игра, полифункциональность игры, активное обучение, инновационная деятельность.

Stakhiv M.O., Bodnar Y.S.

Ivan Franko Lviv National University

DIDACTIC GAME AS A TOOL TO FORM PROFESSIONAL COMPETENCE OF A PRIMARY SCHOOL TEACHER

Summary

The article generalizes the meaning of the notions «a didactic game», «an educational game» and «a role game». The author not only defines a didactic game according to the specificity of its usage in the educational process of the HEE, but also grounds the importance of it in the professional training of a primary school teacher. The article includes the author's own role game in Methodology of Teaching English.

Keywords: didactic game, educational game, role game, multifunction of the game, active learning, innovational activity.