

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СИСТЕМІ ВИЩОЇ ОСВІТИ (НА МАТЕРІАЛАХ  
ОВОЛОДІННЯ КУРСУ «ВСТУП ДО МОВОЗНАВСТВА»  
СТУДЕНТАМИ-ПЕРШОКУРСНИКАМИ)**

*Стаття присвячена питанням застосування ігрових технологій у вищій школі. У ній розглянуто різні підходи до класифікації дидактичних ігор, виокремлено основні функції та їх ознаки, а також представлено приклади застосування ігрових технологій під час вивчення фонетики в курсі «Вступ до мовознавства».*

*Статья посвящена вопросам использования игровых технологий в высшей школе. В ней рассмотрены различные критерии классификации дидактических игр, выделены основные функции и их особенности, а также представлены примеры использования дидактических игр на занятиях по «Введению в языкознание».*

*The title of the article is devoted to questions of using of game technologies at higher school. The main idea of the article includes various criteria of classification of didactic games. The special attention is paid to basic functions of didactic games and their features and also elements of using of didactic games at the studies on «Introduction to Linguistics».*

**Постановка проблеми.** Сучасні умови вимагають нових підходів до організації навчального процесу у вищій школі, які б сприяли формуванню й розвитку особистості, здатної до соціально значимої діяльності, швидкої адаптації під час зміни життєвих обставин. Застосування інтерактивних технологій навчання зумовлює формування пізнавальної активності, самостійності, творчого підходу до розв'язання професійних завдань. Досягненню мети навчання та реалізації дидактичних завдань з лінгвістичних дисциплін сприяє використання дидактичних ігор.

У психолого-педагогічній науці накопичено чималий досвід упровадження дидактичних ігор у процес навчання рідної мови. Проте він стосується переважно навчального процесу загальноосвітньої школи. У лінгводидактиці вищої школи недостатньо описано застосування ігрових технологій у навчальному процесі під час вивчення лінгвістичних дисциплін, бо гра вважається пріоритетом діяльності дитини. Як зазначає Л.С. Виготський, гра поряд з працею й навчанням є одним з головних видів діяльності людини, спрямованих на відтворення та засвоєння громадського досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою.

**Аналіз актуальних досліджень** Психологами (Б.Г. Ананьєв, Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, О.М. Леонтьєв) гра розглядається як «арифметика соціальних відносин», як «спосіб реалізації свідомого потенціалу

людини, засіб його інтенсивного розвитку». У грі відбувається творче опрацювання пережитих вражень, комбінування їх і побудова нової реальності, яка відповідає запитам і захопленням людини [9, 26].

У методиці дидактична гра виступає способом взаємодії педагога і студентів, зумовленим ігровою ситуацією, що веде до реалізації дидактичних завдань і цілей навчання [5, 194].

Вітвицька С.С., аналізуючи ігрові технології у вищій школі, зазначає, що гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається, формується і удосконалюється самоуправління поведінкою [2, 169].

У словнику-довіднику з методики російської мови гра визначається як вид дидактичного матеріалу, що використовується на уроках... з метою підвищення пізнавальних інтересів учнів, збагачує їх новими знаннями і вміннями [4, 67].

Отже, дидактична гра як нетрадиційна форма навчання може бути використана під час вивчення лінгвістичних дисциплін й у вищій школі, адже вона активізує процес пізнання, дозволяє заглибитися в зміст дисципліни, що вивчається, розвинути навички колективної взаємодії, набути досвід творчої діяльності, а також визначити рівень підготовки студентів [5, 194].

**Мета статті** – розкрити особливості застосування ігрових методів навчання у навчальному процесі вищої школи під час вивчення студентами-першокурсниками лінгвістичних дисциплін.

**Виклад основного матеріалу.** Ігровий метод навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності й форми взаємодії педагога і студентів. Застосування цього методу навчання вимагає:

1. З'ясування і усвідомлення його цілей, тобто бажаного результату, без цього діяльність суб'єктів навчального процесу не може бути цілеспрямованою;
2. Вибору способу діяльності для досягнення мети;
3. Необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними;
4. Наявності певних знань про об'єкт діяльності [8, 184].

Вчені підкреслюють, що ігрові методи є ефективними і характеризуються низкою ознак, однак ці ознаки трактуються дидактами по-різному: у працях В.Н. Нагаєва, І.Я. Лернера зазначаються три основні ознаки дидактичних ігор:

- 1) вивчення мети, спрямованої на зміст освіти, що підлягає засвоєнню;

2) передбачення видів навчально-пізнавальної діяльності;  
визначення характеру взаємодії викладача і студента [3, 193].

Фіцула М.М. вказує на такі ознаки:

- 1) активізація мислення і поведінки студента;
- 2) високий ступінь задіяності в навчальному процесі ;
- 3) обов'язкова взаємодія студентів між собою та викладачем;
- 4) емоційність і творчий характер занять;
- 5) самостійність студентів у прийнятті рішень;
- 6) бажання набути вмінь і навичок за відносно короткий термін [8, 184].

Виходячи з концепції Шмакова С., ігрові методи характеризуються наступними ознаками:

- 1) вільна розвиваюча діяльність;
- 2) творчий, активний характер;
- 3) емоційне піднесення діяльності, суперництво, конкуренція;
- 4) наявність прямих і умовних правил гри.

Викладачі-практики наголошують на таких ознаках дидактичної гри:

- 1) активність студентів;
- 2) зіставлення часу активності студентів і викладача;
- 3) самостійна творча робота студентів;
- 4) постійна взаємодія студента і викладача за допомогою прямих і опосередкованих зв'язків [1, 67].

Одночасно ігровий метод навчання передбачає наявність знань про:

- а) мету діяльності, яка є знаннями про результат цієї діяльності;
- б) спосіб діяльності;
- в) об'єкт діяльності, без якого діяльності не буває.

Місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння викладачем функцій педагогічних ігор, серед яких є:

- спонукальна (викликає інтерес до навчання);
- комунікативна (навчає культурі спілкування студентів);
- функція самореалізації (кожен студент у процесі гри може реалізувати свої здібності);
- розвивальна функція (розвиток усіх психічних якостей);
- діагностична (визначення рівня оволодіння теоретичним матеріалом);
- розважальна (отримання задоволення);

- корекційна (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх вчителів) [2, 147].

Разом з тим у дидактиці немає єдиної класифікації дидактичних ігор. У навчальному процесі використовують різні варіанти гри. За методикою проведення, дидактичною метою та шляхами її досягнення ігри поділяються на ігри-вправи, ігри-дискусії, ігри-ситуації, рольові, ділові навчальні ігри [8, 185].

**Ігрова вправа.** До них відносять кросворди, ребуси, вікторини тощо. Ці вправи можуть бути елементами домашніх завдань.

**Ігрова дискусія.** Ця гра передбачає колективне обговорення суперечливого питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками.

**Ігрові парадокси.** Ці вправи містять парадокс – нелогічний збіг обставин.

Наприклад: займенники *всі* та *ніхто* – антоніми. Чи можна уявити собі таку ситуацію, де б ці два слова стали синонімами? Наведіть приклад такого вислову.

**Ігрові ситуації.** Як зазначає М.М. Фіцула, основою цього методу є проблемна ситуація. Зорієнтована вона на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Цей метод спонукає до діяльності на основі певної ситуації, яка ґрунтується на необхідній сукупності знань, умінь, навичок, якими повинні оволодіти студенти. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, втому [8, 185].

**Ділова навчальна гра** – це навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців щодо розв'язання складної проблеми.

*За завданнями і цілями*, які вирішуються дидактичні ігри поділяються на: дослідницькі, виробничі, навчальні; *за характером пропонованої ситуації*: комплексні, функціональні, ситуаційні; *за ступенем формалізації*: формалізовані, неформалізовані; *за кількістю ігрових періодів*: одноетапні, багатоетапні; *за змістом гіпотетичних умов*: реальні, умовні.

Вітвицька С.С. класифікує ігрові технології за:

- *цільовими орієнтаціями*: виховні, розвивальні, соціалізуючі.
- *характером педагогічного процесу*: навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні.

- *ігровою методикою*: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизації [2, 170].

Г. Селевко у своїй праці «Енциклопедія навчальної технології» класифікує ігрові технології за такими параметрами:

- *за дидактичною метою*: актуалізуючі, формуючі, узагальнювальні, тренінгові, контрольні-корекційні;

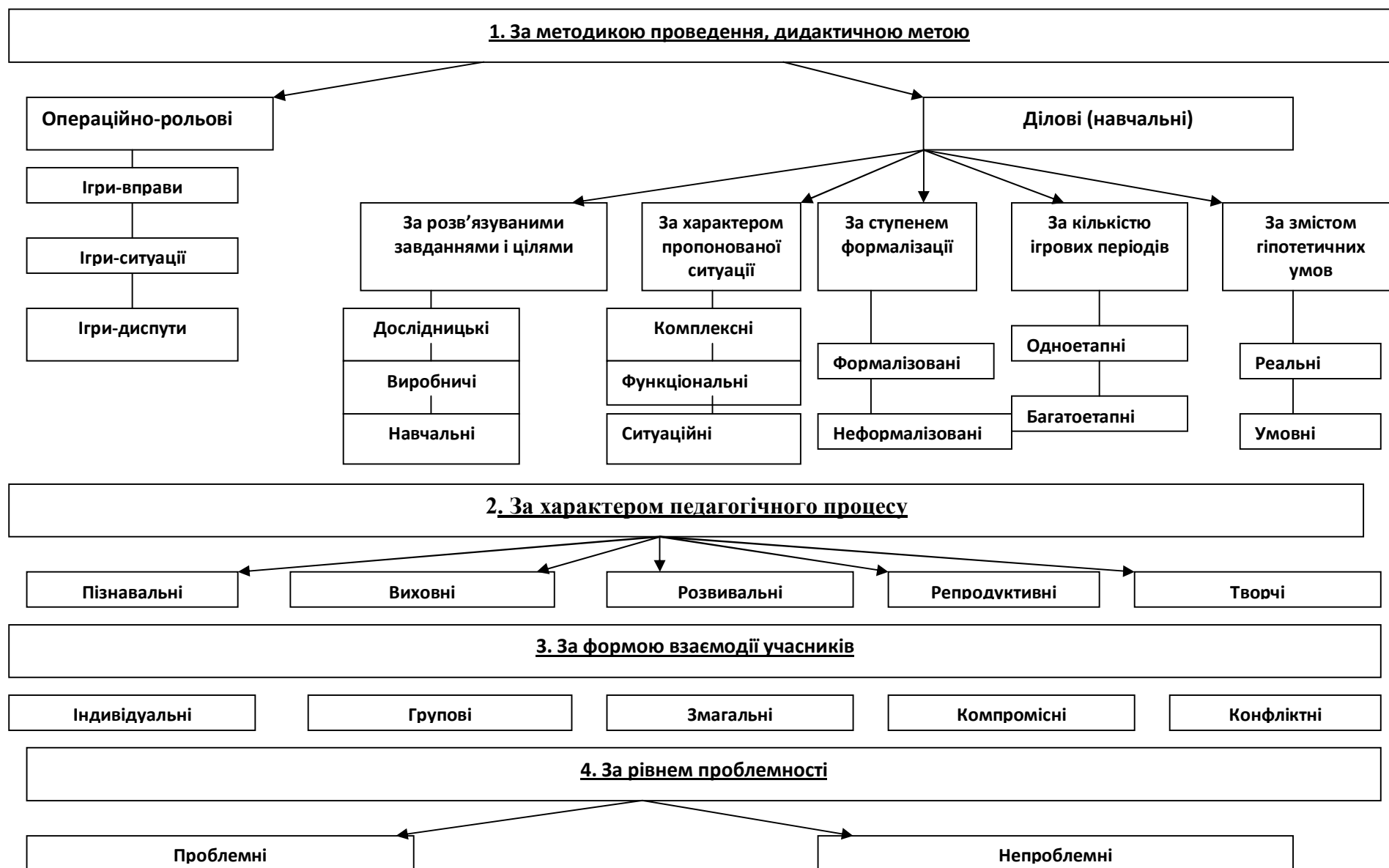
- *за характером педагогічного процесу*: пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, діагностичні, профорієнтаційні тощо.

- *за формою взаємодії учасників* : індивідуальні, групові, змагальні, компромісні, конфліктні;

- *за рівнем проблемності*: проблемні, неproblemні. [7, 69 ].

Як бачимо, науковці підходять до класифікації ігор за різними критеріями, тому спробуємо врахувати ці особливості й наведемо класифікацію дидактичних ігор у наступній таблиці:

### **Класифікація дидактичних ігор**



Таблиця 1

Важливим етапом в організації дидактичної гри є виділення у змісті даної теми такого матеріалу (розділу), в якому б поєднувалися елементи знання з певним характером відношень. Дидактична гра має відбуватися за трьома етапами: підготовчим, основним (проведення гри), заключним (табл. 2)

Таблиця 2

### Етапи проведення дидактичних ігор

| Етапи               | Особливості проведення                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I – підготовчий     | Визначення теми. Формулювання мети за різними функціональними завданнями для учасників, що дає змогу застосовувати навчальний метод у конкретних умовах педагогічного процесу. В утворених групах керівник вибирає спосіб діяльності (письмовий або усний опис, доповідь, реферати) |
| II – проведення гри | Виконання завдань з урахуванням розподілу ролей у ситуації, яка імітується. Кожна група обговорює різні варіанти рішень завдань у запропонованому виді гри. Захист варіантів процесу, явища, які імітуються, їх аналіз.                                                             |
| III – заключний     | Підбиття підсумків пізнавальної діяльності (процесу, явища). Керівник і члени груп оцінюють діяльність кожного її учасника                                                                                                                                                          |

У практиці ігрові методи комбінуються із традиційними. У вищій школі ігрові технології використовуються і як елементи практичного заняття, і як самостійна технологія, і як елемент іншої технології.

У процесі вивчення лінгвістичних дисциплін застосовуються різні модифікації ділових ігор: ігрові ситуації, ігрові вправи, вікторини, конкурси, рольові ігри тощо.

Наведемо приклади застосування ігрових ситуацій під час вивчення теми «Фонетика»:

#### Ситуація 1.

Уявіть собі людину, яка в результаті проведеної хірургічної операції втратила передні зуби. Вимова яких звуків буде складною? Чому? Спробуйте вимовити ці звуки.

#### Ситуація 2.

Уявіть собі, що Ви працюєте аетом. Ваша задача продублювати уривок американського фільму з урахуваннями не тільки змісту, але й емоційно-стилістичне забарвлення, фонетичні особливості. Н-д, один з героїв німецького фільму вимовляє дієслово *fallen* (фален), який у словнику тлумачиться як «руйнуватися», «падати». Який із цих синонімів за фонетичними ознаками більш підійде для дублера? Чому? (**Для довідок:** ает – це автор екранного тексту).

### **Ситуація 3.**

Уявіть, що на вулиці до Вас підійшла людина, яка не володіє українською мовою, наприклад, англієць. Які фонетичні правила української мови іноземець порушує? Які артикуляційні поради Ви надали б цій людині?

Аналіз досвіду практичного втілення в навчальний процес ігрових технологій свідчить, що дидактичні ігри у вигляді конкурсів нікого не залишає байдужим, адже створюється особлива атмосфера творчості, змагання. Ділова гра сприяє максимальному прояву здібностей студента, його самореалізації, ініціативності, зростанню рівнів пізнавальної активності та самовдосконалення.

Розглянемо застосування дидактичної гри під час вивчення лінгвістичних дисциплін у вигляді конкурсу «Брейн-ринг».

«Брейн-ринг» – дидактична гра-конкурс у формі інтелектуального змагання між командами студентів академічної групи відносно першочерговості та правильності надання відповіді з навчальних, наукових проблем.

#### **Методичні рекомендації щодо організації проведення дидактичної гри «Брейн-ринг»**

*«Брейн-ринг» рекомендується проводити після вивчення студентами декількох тем з дисципліни. Тривалість гри – від 1 до 2 академічної години. Структура витрат часу на окремі елементи: вступне слово вчителя (до 3 хв); ігровий час ( три тури по 10-15 хв); творчі тайм-аути для кожної команди – до 5 хв; підведення підсумків гри – до 10 хв.*

Для проведення конкурсу бажано підготувати аудиторію. Три команди – три командних місця. Аудиторія повинна мати дошку, на якій будуть фіксуватися результати конкурсів. Кожна команда обирає свого капітана. Конкурсом керує журі (голова – ведучий курсу, члени – викладачі та студенти).

Загальні правила дидактичної гри,

1. «Брейн-ринг» проходить у формі змагання команд і нагадує телевізійне шоу.

2. Перед грою пояснюються правила гри, які складаються:

2.1 Гра складається із двох турів;

2.2 Кожен ігровий тур забезпечується індивідуальною картою проблемних питань;

2.3 На обговорення питання відводиться до 30 сек. на кожне.

2.4 Відповіді на запитання починає та команда, яка перша натискає на



клавішу сигналу.

2.5 Якщо команда дала неправильну відповідь, то команда-суперниця має 15 сек. і відповідає на запитання;

2.6. За правильну відповідь команда отримує 2 бали рейтингу. Результати відображуються на табло.

2.7. Якщо обидві команди не відповідали на питання, то наступне питання оцінюється на 1 бал вище.

2.8. Команда, яка набрала найбільшу суму балів, стає переможцем.

### **Сценарій командної гри «Брейн-ринг»**

#### **Перебіг гри:**

##### **1. Організаційний момент.**

2. **Ведучий:** Шановні команди! Ми вітаємо Вас на Брейн-рингу, тема нашого конкурсу – “Фонетика і фонологія».

Сьогодні змагаються три команди. До кожної команди входять 6 студентів. Ви оберете свого капітана. Тема нашої сьогоднішньої гри – фонетика і фонологія.

Усі ми живемо у світі звуків. Прокинувшись рано-вранці ми чуємо різні звуки, які оточують нас: шум дзвоника будильника, плескіт води у крані, пахкотіння чайника на плиті. Виходимо з дому – і нас знову оточують голоси вулиці: щебетання пташок, шурхіт коліс автомобіля, порив вітру... Але ось за спиною Ви почули голос незнайомої людини, вона запитала: «Скажіть, будь ласка, котра година?». Ви подивилися на годинник і відповіли. Яким же чином із безлічі звуків ви вловили ті, які передали вам відповідну інформацію? Чим ці звуки відрізняються від інших? Сьогодні ми і з'ясуємо ці питання.

Темою нашої гри і є фонетика – царина лінгвістичної науки.

Звучить музика.

##### **3. Гра “Брейн-ринг”**

#### **Ведучий:**

*Починаємо перший тур.*

Оголошуємо правила гри. Гра складається з 2 турів. Перемагає та команда, яка першою дасть правильну відповідь на поставлені запитання. У разі неправильної відповіді, хід переходить до іншої команди. Кожна правильна відповідь оцінюється 2 балами.

Що ж, починаємо!

**Питання 1:** порівнюючи матеріал відомих вам мов, спробуйте з'ясувати,

чому приголосних фонем у будь-якій мові світу більше, ніж голосних?

**Ведучий:** Журі оцінить ваші відповіді, а ми перейдемо до наступного завдання

**Питання 2:** Лікар-терапевт, оглядаючи хворого, говорить йому: «Відкрийте рота», та доповнює «Скажіть а-а-а». Чому лікар просить пацієнта вимовити саме звук **А-А**, а не **И, У**?

**Питання 3:** Поясніть, чому в мовах світу голосних верхнього підняття більше, ніж голосних нижнього підняття? Наведіть приклади.

**Питання 4:** Порівняйте вимову українського звука [л], (наприклад, у слові *лампа*) і так званого середньоевропейського [l] (наприклад англ. the lamp), нім. Die Lampe. Опишіть особливості їх артикуляції. Який орган є пасивним під час вимови даного звука?

**Питання 5:** Знайдіть серед перелічених слів зайве (за кількістю фонем, складів, асиміляцією, дисиміляцією, спрощенням):

1. Щука, акула, бичок, короп, карась.
2. Легко, бджола, боротьба, вогко, вокзал.
3. Сніг, град, дощ, рога, осінь.

Музична пауза або номер, який підготувала одна з команд.

**Ведучий:** Час плине швидко. Закінчився перший тур. Журі оголошує результати гри. Залишилися 2 команди, які отримали найбільшу кількість балів у цьому турі.

*Завдання другого туру*

**Ведучий:** Другий тур нашої гри буде складатися з 4-х запитань. Вони мають більший рівень складності. Бажаємо командам перемоги!

**Питання 1**

Вгадайте слово за даною артикуляційною характеристикою звуків.

**Питання 2**

Узбеки на початковому етапі вивчення російської мови стикаються з деякими артикуляційними ускладненнями. Вони вимовляють так:

- дуружба замість дружба;
- туворческий замість творческий;
- чужанство замість чванство.

Які фонетичні особливості будови узбецького слова можна прослідкувати, виходячи з даних прикладів. Як вимовляють узбеки, які не володіють російською мовою, слова птица, кругом?

### Питання 3

Герой комедії Жана - Батиста Мольєра «Міщанин-шляхтич» Журден хоче отримати гарну освіту і з цією метою наймає до себе вчителів, у тому числі й філософії. З ним він займається фонетикою. Послухайте уривок з комедії.

**Учитель філософії....**Коли ви вимовляєте звук Д, наприклад, потрібно, щоб кінчик язика уперся у верхню частину верхніх зубів: ДА.

**Г-н Журден.** ДА. ДА. Так! Ох, як прекрасно, як прекрасно!

**Учитель філософії.** Щоб вимовити Ф, треба притиснути верхні зуби до нижньої губи: ФА.

**Г-н Журден** ФА, ФА. І то правда! Ех, батенько із матінкою, ну як тут не згадати Вас лихим словом!

**Учитель філософії.** А щоб вимовити звук Р, потрібно приставити кінчик язика до верхнього піднебіння, однак під напором повітря із силою виривається із грудей, язик постійно повертається на колишнє місце, від чого відбувається деяке тремтіння: Р-РА.

**Г-н Журден** Р-Р-Р-РА, Р-Р-Р-РА! Який же ви молодець! А я скільки часу втратив даремно! Р-Р-Р-РА

**Питання:** Які недоліки в описі артикуляції звуків [д], [ф], [р] можна виявити в наведеному уривку? І додаткове запитання: чому вчитель філософії викладає фонетику? ( хоча, до речі, сам Журден просив зайнятися з ним правописом)?

Музична пауза.

### Питання 4.

**Подано описання артикуляції звука. Визначте звук.**

Голосові зв'язки напружені, струмінь повітря змушує їх тремтіти. Піднебінна завіса піднята й закриває прохід у носову порожнину. язик усім своїм тілом відсувається назад, і між коренем язика й задньою частиною його спинки, з одного боку, і задньою стінкою глотки, з іншої, утвориться щілина, через яку із шумом проходить повітряний струмінь. Далі в ротовій порожнині вона не зустрічає перешкод.

**Визначте,** в яких українських словоформах зустрічається даний звук: богатир, ура, холодний, шовк, ага, барахло, сміятися.

**Питання 5.** Пригадайте запитання, яке лунало на початку гри. Яким же чином з безлічі звуків ви вловили ті, які передали вам відповідну інформацію? Чим ці звуки відрізняються від інших?

**Ведучий:** Підсумуємо результати гри. Журі оголосить результати конкурсів та назве переможців.

За результатами гри команди нагороджуються балами рейтингу у відповідності з тією кількістю, яку вони отримали у двох турах.

**Висновки.** Застосування дидактичної гри в навчальному процесі вищої школи передбачає наявність мотиваційної, змістовної, операційної сторін пізнавальної діяльності студентів. Мотиваційна сторона характеризується прагненням пізнати, операційна – використати засвоєні теоретичні знання на практиці й бажання їх покращити, змістова – усвідомити і зрозуміти практичну роль пізнання, посилити самостійність студентів у здобутті знань.

Таким чином, навчальна гра дає змогу кожному студенту відчувати себе суб'єктом педагогічного процесу, виявити й розвинути свою особистість. Це зумовлюється тим, що у грі відбувається здійснення бажання студента виявити свої здібності і придатність до професійної діяльності.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Богомол Е. М. Уроки зарубежной литературы с использованием игровых технологий Сб. Психолого-педагогические проблемы преподавания основ наук в современной школе: Материалы международной научно-практической конференции / Е. М. Богомол – Воронеж : ВОИПКиПРО, 2008 – 200 с.
2. Вітвицька С. С. Основи педагогіки вищої школи : Навч. посібник для студ. вищ. навч. закладів / С. С. Вітвицька. – К. : Центр навч. літ., 2003. – 316 с.
3. Лернер И. Я. Система методов обучения (дидактический аспект) // Совершенствование методов обучения русскому языку / Сост. А. Ю. Копалова. – М. : Просвещение, 1981.
4. Львов М. Р. Словарь-справочник по методике русского языка : Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец № 21 «Рус. яз и лит.» / М. Р. Львов. – М. : Просвещение, 1988. – 240 с.
5. Нагаев В. М. Методика викладання у вищій школі : Навч. посібник / В. М. Нагаєв. – К. : Центр учбової літератури, 2007. – 232 с.
6. Освітні технології: навч.-метод. посіб. / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін., за заг. ред. О. М. Пехоти. – К. : А.С.К., 2001. – 256 с.
7. Селевко Г. Современные образовательные технологии : Учебный пособие / Г. Селевко – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
8. Фіцула М. М. Основи дидактики вищої школи: Навч посібник / М. М. Фіцула. – К. : «Академвидав», 2006. – 352 с.
9. Эльконин Д. Б. Игра: ее место и роль в жизни и развитии детей / Д. Б. Эльконин // Дошкольное воспитание. – 1976. – № 5.