

керувати і дотримуватися деяких *правил*:

- 1) забезпечення необхідного дидактичного матеріалу кожному;
- 2) кожен учень має засвоїти правила, усвідомити мету та послідовність дій;
- 3) перед учнями чітко і зрозуміло має бути поставлено завдання;
- 4) потрібно контролювати дії учнів;
- 5) не можна допускати образливих слів щодо певної дитини [1, с. 9–10].

Якщо у старших класах гра не має особливого значення, то у молодших та середніх це – можливість повернути на довгий час увагу учнів, могутній спосіб стимулювання їхнього учіння. Варто наголосити на естетичному аспекті ігрових технологій навчання. Адже, саме гра сприяє розвитку розрізняти зовнішні виразні властивості природи, здатність розвивати звук, бачити прекрасне і потворне.

Отже, завдяки ігровим технологіям навчання вдається залучити до роботи пасивних учнів, стимулювати систематичну працю школярів, спрямувати їх у правильне русло і дати можливість випробувати свої сили. Але кожного уроку цей метод використовувати недоцільно, адже діти швидко звикнуть. Потрібно знайти «золоту серединку» у застосуванні ігрових та традиційних технологій і будувати навчально-виховний процес якнайдоцільніше.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Булигіна О.Д. Ігрові технології: шляхи забезпечення умов для інтелектуального, соціального, морального розвитку молодших школярів/ О.Д. Булигіна// Початкове навчання та виховання. –2009. – № 19–21. – С.2–21.
2. Рижук В.І. Гра як метод навчання й виховання// Початкове навчання й виховання. – 2005.–№ 16–18. – С.20–25.
3. Педагогическая энциклопедия. – М., 1965. – Т. 2. – 912 с.
4. Рудницька Н.Ю., Синиця М.О. Педагогічні технології в початковій школі: Методичні рекомендації. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2010. – 87 с.

Прінь М.

Науковий керівник – Сеньовська Н. Л.

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК МЕТОД НАВЧАННЯ

Важливу роль в навчальному процесі відіграє використання дидактичних ігор, адже саме вони здатні зацікавити учнів, стимулювати їхню пізнавальну активність. Кожному педагогу для того, щоб ефективно застосовувати цей метод навчання, потрібно знати основні види ігор.

Автори книги «Форми навчання в школі» подають таке тлумачення цього терміна: «дидактичну гру можна трактувати як форму навчання, де засвоєння учнями змісту освіти під керівництвом учителя опосередковано їхньою ігровою взаємодією, що регулюється певними, встановленими правилами гри, порядком і режимом» [3, с. 90]. З цього випливає, що гра мусить бути перш за все пояснена учням, щоб вони могли продуктивно брати участь у ній.

Мета статті – охарактеризувати основні види дидактичної гри як методу навчання та стимулювання.

Перш за все учням необхідно пояснити гру, щоб вони могли продуктивно брати у ній участь.

О. Газман пропонує таке пояснення гри:

- 1) назва гри та її стисла характеристика;
- 2) ролі гравців і їхнє вихідне положення;
- 3) хід гри і її мета;
- 4) завершення гри;
- 5) правила гри [1, с. 8].

Кожен із цих пунктів потребує роз'яснень. Насамперед, серед гравців обирається ведучий. Спосіб, як це можна зробити, педагог може знайти безліч, залежно від кількості учнів та їх віку, від самої гри. Але обов'язково при цьому варто звернути увагу на побажання самих учасників гри, оскільки можуть виникнути конфліктні ситуації щодо цього. Також багато ігор вимагають призначення судді. Ним може бути сам учитель або хтось зі школярів.

Ще одним важливим моментом є озвучення мети. До неї висувуються такі вимоги: точність, логічність, конкретність.

Правила гри за функціями (за класифікацією поданою у книзі «Форми навчання в школі») поділяються на три групи:

- 1) операційні;
- 2) процесуальні.
- 3) організаційно-управлінські.

Операційні правила «обмежують виконувани учасниками в процесі гри дії й операції» [3, с. 93].

Процесуальні правила «задають логічні й часові характеристики навчально-ігрової діяльності й визначають спосіб зміни ігрових циклів. Ігровий цикл в деяких іграх не обмежений в часі й наступає як наслідок логічної завершеності попереднього циклу; в інших же – закінчення циклу обумовлене часовими обмеженнями. До процесуальних правил належать і спеціальні ігрові процедури, що визначають ймовірнісний характер ігрового процесу (обертання рулетки, виймання з пакета карток тощо)» [3, с. 93].

Організаційно-управлінські правила «визначають організаційну структуру гри (індивідуальної,

групової, фронтальної), задають спосіб взаємодії учасників навчально-ігрової діяльності. Одні ігри передбачають обов'язкову взаємодію між учасниками, перед якими стоять однакові або однотипні ігрові задачі. До цієї ж групи входять і правила, що визначають спосіб контролю й оцінювання дій учасників дидактичної гри. Так, результати гри чи окремих її циклів може оцінювати журі (група учнів разом з учителем або без нього). У деяких випадках контролюючу й оцінюючу функції здійснює сама ігрова модель (автоматична оцінка результатів)» [3, с. 93].

Відповідно і до цих правил визначаються типи ігор. Якщо головну роль відіграють операційні правила, то це **комбінаторні ігри**.

Якщо процесуальні – це **ймовірнісні ігри**, прикладом яких є різноманітні вікторини. Вони застосовуються під час вивчення будь-якого навчального предмета. «Подібні ігри важливі передусім як засіб формування логічного мислення учнів. В умовах дефіциту часу школярі повинні проаналізувати запропонований термін і виділити властивості, за якими його можна віднести до того чи іншого родового поняття. Ігрова форма, високий темп гри, почуття ритму стимулюють пізнавальну активність школярів. За 1,5-2 хвилини у гру вводять до 40 термінів. При цьому кожний учень уважно стежить за відповідями товаришів, аналізує кожний запропонований термін і таким чином, очікуючи на свою чергу відповідати, набуває необхідний для участі у грі пізнавальний досвід» [3, с. 97].

Якщо організаційно-управлінські правила, то це **стратегічні ігри**. «Примітною особливістю рольової гри, що значною мірою обумовлює її дидактичний потенціал, є узагальненість ігрової дії. Це, а також відсутність однозначної ілюстративності дій збуджує уяву учнів, відкриває можливості для імпровізації, стимулюючи реконструктивний і творчий підходи до розв'язання навчально-ігрових задач, і у свою чергу дає змогу варіювати організаційну структуру гри, бо допускає виконання однієї ролі групою учнів або, навпаки, виконання одним учнем декількох рольових функцій одночасно. У навчальний процес рольова гра може бути включена різними способами. Нерідко практикують рольову гру на декількох заняттях підряд, наприклад під час вивчення цілої теми (наскрізна гра). Можливі випадки епізодичного її застосування. Така (пульсуюча) гра може, наприклад, завершити вивчення теми, узагальнити вивчений матеріал, систематизувати знання учнів і одночасно підвести їх до проблем, що вимагають нових знань і способів дії, якими учні ще не володіють. Створивши таким чином мотив діяльності учнів, рольова гра надає місце іншим формам навчання. Але через декілька занять, коли вивчення теми підійде до завершення, рольова гра застосовується знову для реалізації своєї стимулюючої функції і т. д.» [3, с. 96-97].

Якщо головну роль відіграють організаційно-управлінські і процесуальні правила, то це **ситуаційно-рольові ігри**. У процесі гри можна передбачити зміну ігрових циклів, ситуації, в які потрапляють учасники таких ігор складають основу ігрової моделі. Цікаво, що цим іграм притаманні одночасно ознаки рольової гри й вікторини. Вони «особливо ефективні під час закріплення й застосування знань, формування логічних вмінь і навичок» [3, с.99].

Якщо присутні всі три групи правил, то це **імітаційні ігри**, застосування яких ефективно при вивченні нового матеріалу. Найважливіша їхня особливість – «поряд з дидактичного моделлю процесу навчання, що лежить в основі всіх типів дидактичних ігор, а також рольовою поведінкою учасників, притаманною рольовим і ситуаційно-рольовим дидактичним іграм, для імітаційних ігор обов'язковою є імітаційна модель відтвореної у грі ділянки людської практики» [3, с. 100].

Таким чином, можна виділити кілька видів дидактичних ігор (комбінаторні, ймовірнісні, стратегічні, ситуаційно-рольові, імітаційні). Це доволі складний, але водночас і цікавий метод навчання та стимулювання, який варто застосовувати кожному педагогу, щоб його фахова діяльність була щонайпродуктивнішою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гра – справа серйозна / Упор. В. Зоц. – К.: Редакції загальнопедагогічних газет, 2003. – 128 с.
2. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. – М.: МПУ, 1996. – 272 с
3. Форми навчання в школі: Кн. Для вчителя // Ю. І. Мальований, В. Є. Римаренко, Л. П. Вороніна та ін.; За ред. Ю. І. Мальованого. – К.: Освіта, 1992. – 160с.

Рейтор О.

Науковий керівник – Сеньовська Н. Л.

ПАТРІОТИЧНЕ ВИХОВАННЯ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ФІЛОЛОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

Великий український педагог К. Ушинський про любов до своєї Батьківщини говорив наступне: «Візьміть, наприклад, будь-якого швейцарця: він пише рідною мовою, абсолютно правильно говорить своєю і чітко, порозмовляйте з ним про Швейцарію, і він здивує твердим і надзвичайно детальним знанням своєї Вітчизни. Він не тільки відмінно знає її міста і містечка, її ріки, джерельця, її гори і підгір'я, фауну і флору, а й навіть більш-менш відомі руїни і пов'язані з ними легенди. Те ж саме помітите ви і в маленьких німців, англійців, а ще більше в американців» [5, с. 187].

Це написано 135 років назад, але для України по-особливому актуально сьогодні.

На сучасному етапі української держави важливого значення набуває формування почуття патріотизму, національної самосвідомості учнівської молоді як запоруки її активної участі в соціально-економічній та політичній діяльності. Тому навчально-виховний процес у загальноосвітній школі необхідно вибудовувати таким чином, щоб