

УДК 373.3/.5.016:811.161.2'373
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/34-4-35>

Марія НІКОЛЬЧЕНКО,
orcid.org/0000-0002-6325-1259
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри української філології
Маріупольського державного університету
(Маріуполь, Донецька область, Україна)

Ірина ІВАНЕНКО,
orcid.org/0000-0002-4253-4612
студентка II курсу магістратури
факультету філології та масових комунікацій
Маріупольського державного університету
(Маріуполь, Донецька область, Україна) *irinaivan98@ukr.net*

ІГРОВА МОДЕЛЬ НАВЧАННЯ ЯК МЕТОД ЕФЕКТИВНОГО РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ УЯВИ І САМОРЕАЛІЗАЦІЇ УЧНІВ

У статті проаналізовано ігрову модель навчання як метод розвитку творчої уяви та самореалізації. Актуальність теми дослідження зумовлена активною тенденцією до збагачення методики навчання за допомогою сучасних інноваційних засобів.

Предметом дослідження є ігрова модель навчання. Метою статті досягнуто за допомогою описового, порівняльного та практичного методів. Встановлено, що метою навчальних ігор є формування у школярів умінь поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Виокремлено такі компоненти ігрової діяльності, як спонукальний (потреби, мотиви, інтереси), орієнтувальний (вибір засобів і способів ігрової діяльності) та контрольньо-оцінювальний (коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності).

У системі активного навчання використовуються такі моделі навчальної гри: імітаційні, операційні, рольові, сюжетні, ігри-змагання.

Найпопулярнішим різновидом ігрових технологій є імітаційні ігри. Вони спрямовані на розвиток уваги та навичок критичного мислення, а також сприяють формуванню практичних навичок щодо вирішення проблем). Різновидами імітаційних ігор є уроки у вигляді прес-конференції, урок-аукціон, урок-розслідування, урок-суд тощо.

Упровадження інноваційних методів у навчально-виховний процес сприяло виокремленню нового різновиду ігрових технологій, а саме вебквесту. Вебквест допомагає учням знаходити необхідну інформацію, аналізувати та систематизувати її.

Виявлено, що ігрові технології навчання мають низку переваг, серед яких: тісний взаємозв'язок між практикою та теоретичним навчанням, зростання предметної зацікавленості, вдосконалення навичок прийняття рішення в умовах обмеженого часу та інші. За допомогою дослідження виділено найпопулярніші навчальні ігри («Знайди пару», «Лото», «Вікторина», «Хто більше або хто швидше», «Знайди зайве», «Виправ лексичну помилку»).

Ключові слова: ігрова модель навчання, інтерактивні технології, розвиток творчої уяви, самореалізація учнів.

Maria NIKOLCHENKO,

orcid.org/0000-0002-6325-1259

*Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Ukrainian Philology
Mariupol State University
(Mariupol, Donetsk region, Ukraine)*

Iryna IVANENKO,

orcid.org/0000-0002-4253-4612

*2nd year Master's Student at the Faculty of Philology and Mass Communications
Mariupol State University
(Mariupol, Donetsk region, Ukraine) irinaivan98@ukr.net*

GAME MODEL OF LEARNING AS A METHOD OF EFFECTIVE DEVELOPMENT OF CREATIVE IMAGINATION AND SELF-REALIZATION OF STUDENTS

The article analyzes the game model of learning as a method of developing creative imagination and self-realization. The relevance of the research topic is due to the active tendency to enrich teaching methods with the help of modern innovative tools.

The subject of research is a game model of learning. The aims of the article are achieved by means of descriptive, comparative and practical methods. It is established that the purpose of educational games is the formation of students' ability to combine theoretical knowledge with practical activities. Such components of game activity as motivating (needs, motives, interests), indicative (choice of means and ways of game activity) and control-estimating (adjustment and stimulation of activity in game activity) are allocated.

The system of active learning uses the following models of educational games: simulation, operational, role-playing, story, games-competitions.

The most popular type of gaming technology is simulation games. They are aimed at developing attention and critical thinking skills, and also contribute to the formation of practical problem-solving skills). Varieties of simulation games are lessons in the form of a press conference, a lesson-auction, a lesson-investigation, a lesson-court, etc.

The introduction of innovative methods in the educational process has helped to identify a new kind of game technology, namely the webquest. Webquest helps students find the information they need, analyze it, and organize it.

Game learning technologies have been found to have a number of advantages, including the close relationship between practice and theoretical learning, increased subject interest, improved decision-making skills in a limited time, and others. The most popular educational games ("Find a couple", "Lotto", "Quiz", "Who is more or who is faster", "Find superfluous", "Correct a lexical mistake") are selected with the help of the research.

Key words: *game model of learning, interactive technologies, development of creative imagination, self-realization of students.*

Постановка проблеми. У сучасному освітньому середовищі відбувається процес переходу від класичної системи навчання до постнеокласичної. Цей перехід супроводжується пошуком нових шляхів вирішення поставлених перед педагогами завдань. Сучасна освітня програма зосереджена на формуванні соціально-активної особистості, розвитку самостійного мислення, набуття теоретичних знань та їх використання в практичній діяльності. Розвиток освіти неможливий без використання сучасних інформаційних технологій та інтерактивних методів навчання. Серед інтерактивних методів навчання важливими є ігрові технології, які сприяють самореалізації, самовизначенню учнів. Через ігрову модель навчання відбувається обмін досвідом. Метою навчальних ігор є формування у школярів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Важливим у процесі навчання є вміння педагога зацікавити власним предме-

том, залучати школярів до пошукової діяльності, допомагати усвідомлювати нові цінності, а також стимулювати розвиток комунікативних здібностей та творчої самореалізації.

Аналіз досліджень. Для наукового обґрунтування використання ігрових моделей навчання важливими є теоретичні дослідження Л. Ковальчук, О. Чернякової, Д. О. Поліщук, Н. Олійник, Є. Прокопенко, Н. Й. П'яст, Л. В. Горчинської; дослідження різновидів навчальних ігор, таких як дидактичні, інтелектуальні, було здійснено у працях Л. В. Маладики, В. В. Бур'янова, Л. В. Мелешко; окрему увагу щодо методики ігрового навчання української мови в закладах з російською мовою навчання було звернено в дослідженні Н. Котух.

Мета статті – проаналізувати ігрову модель навчання загалом та виокремити найпопулярніші види навчальних ігор, дослідити переваги та недоліки ігрових технологій.

Виклад основного матеріалу. Наразі важливим напрямком удосконалення освітньої системи України є впровадження сучасних інформаційних технологій і засобів навчання. Вони кардинально змінюють способи формування знань і вмінь, а також традиційні форми відносин між школярами та навчальним предметом. Сучасний підхід до викладу освітнього матеріалу спрямовується на активізацію навчально-пізнавальної діяльності школярів.

Ігрове моделювання є ефективним методом соціально-культурного проектування й інструментом формування проектного мислення, розвитку самостійності під час прийняття рішень, інтуїції та уяви, мобілізації знань та навичок.

Базовими поняттями є «модель», «моделювання» та «гра». В. Лозовецька визначає модель (фр. *modele* – зразок) як уявну або матеріально реалізовану систему, котра відображає або відтворює об'єкт дослідження (природний чи соціальний) і здатна змінювати його так, що її вивчення дає нову інформацію стосовно цього об'єкта (Кремень, 2008: 1). У «Словнику іншомовних слів» знаходимо визначення, за яким моделювання (фр. *modeler* – формувати) трактують так: 1) метод дослідження складних явищ, процесів, об'єктів, що ґрунтується на заміні конкретного об'єкта досліджень іншим, подібним до нього; 2) виготовлення моделі (Мельничук, 1985: 2).

Е. Рапацевич виокремлює декілька головних аспектів, за якими моделювання власне в навчанні розглядають як:

1) зміст, що має бути засвоєний учнями в процесі навчання; спосіб пізнання, яким вони повинні оволодіти (передбачає введення в зміст навчання понять моделі та моделювання, що зумовлене завданням формування науково-теоретичного типу мислення вихованців, щоб вони усвідомили й оволоділи моделюванням як методом пізнання);

2) одну з основних навчальних дій, що є складовим елементом навчальної діяльності (полягає в дослідженні місця і форм використання моделювання як вищої та особливої форми (Рапацевич, 2005: 3).

А. Панфілова вважає, що ігрове моделювання сприяє розв'язанню в освітньому процесі таких педагогічних цілей і завдань:

- створення у школярів уявлення про професійну компетентність та її роль у реальному житті;
- набуття соціального досвіду через ігрову діяльність, яка імітує професійну діяльність;

- розвиток теоретичного знання та практичних умінь;

- створення умов для появи мотивації та бажання навчатись (Панфілова, 2006: 4).

За характером організації процесу навчання ігри поділяються на такі види:

- навчальні (вид гри, розроблений з метою кращого засвоєння навчального матеріалу за допомогою ігрових елементів);

- продуктивні (сприяють вияву творчих здібностей та навичок);

- розвивальні (метод пізнання світу, суть якого полягає в тому, щоб знайти рішення тієї чи іншої ситуації);

- репродуктивні (спрямовані на відтворення певних дій).

За ігровою методикою:

- рольові (гра розважального характеру, в якій учасники приймають певні конкретні ролі та колективно створюють історію або слідуєть уже існуючій, у вигаданих ситуаціях діючи відповідно до своїх ролей);

- ділові (метод пошуку рішень в умовній проблемній ситуації);

- імітаційні (різновид ділової гри, яка представлена у вигляді симуляції).

Ігрова модель реалізується протягом чотирьох етапів:

1. Орієнтація (ознайомлення учнів з правилами проведення гри, загальний огляд її перебігу).

2. Підготовка до проведення гри (сценарій гри, визначення ролей учнями, шляхів розв'язання проблеми).

3. Основна частина (проведення гри).

4. Обговорення результатів та процесу гри (Чернякова, 2014: 5).

Ігрові технології є ефективним засобом для досягнення навчальних завдань, адже за їхньою допомогою можна як полегшити сприйняття нової теми, так і перевірити рівень знань учнів.

Наприклад, такі ігри, як «Хто більше» або «Хто швидше» сприятимуть підвищенню розумової активності учнів.

Приклади завдань: 1. Клас поділяється на дві команди. Перша команда записує антонімічні пари, які пов'язані з темою родини (*батько-мати*), а друга команда записує синонімічні пари (*мати-ненька*), що пов'язані з цією ж темою. Перемагає та команда, яка записала більше назв.

Гра «Знайди пару». Мета гри: розвивати спостережливість, увагу, тонкість зорового сприйняття.

Приклади завдань: 1. Поєднайте архаїзми з їхнім лексичним значенням. 2. Утворіть фразеологізми з поданих слів (*Ахіллесова, вік, час, кліпати, золотий, кипить, вигравати, робота, очима, п'ята*).

Гра «Знайди зайве». Мета гри: розвиток мислення, зорової уваги, вміння класифікувати предмети за ознаками, узагальнювати.

Приклади завдань: 1. Цікавий, допитливий, непохитний. 2. Дорога, шлях, траса, шосе, діврова. 3. Славнозвісний, знаменитий, бундючний, відомий, видатний. 4. Небосхил, небозвід, крайнебо, гай. 5. Гордовитий, пихатий, гонористий, тихий.

Гра «Хто я». Мета гри: підвищити інтерес до вивчення предмету, налагодити взаємовідношення між дітьми в колективі, сприяти перевірці знань у спокійній обстановці.

За мотивами відомої гри учні дістають по одній картці й показують це поняття за допомогою жестів. Лексичні одиниці добираються вчителем за вивченою темою. Так, наприклад, учням можна запропонувати картки з історизмами та архаїзмами (*кріпак, гетьман, указ, пістоль, кольчуга, султан, хан*). Учні повинні відгадати слово, а також назвати, до якої групи воно належить.

Гра «Виправ лексичну помилку». Мета гри: виховати у школярів культуру мови, вміння знаходити помилки та виправляти їх, перевірити теоретичні знання за допомогою практичної діяльності.

Учитель пропонує школярам знайти лексичні одиниці, які вжиті в помилковому лексичному значенні, та записати виправлені речення, користуючись довідкою.

1. З берези з малим шелестом падає листя. 2. У цій частині ріки дуже міцна течія. 3. Вітер на вулиці був зовсім маленький. 4. У лісі почався бурний листопад. 5. Листа надруковано маленьким шрифтом.

Довідка: *дрібний, тихий, велика, сильна, невеликий, рясний.*

Гра «Лото». Мета гри: розвивати увагу, виховувати терпіння.

Учитель розробляє два види карток: 1 – для накривання слів, 2 – картки з назвами. Учні мають порівняти лексичні одиниці на власній картці з тими, які називає вчитель, і якщо утворюється синонімічна пара, тоді це слово накривається певним синонімом. Виграє той, хто знайде синонімічні пари до всіх слів власної картки.

Слова для карток: *грубий – невихований, істотний – значний, малозначний – нікчемний, хороший – душевний, злий – лихий, люб'язний – чемний.*

Гра «Ланцюжок». Мета гри: механічне відпрацювання навичок, застосування правил, дисципліна в класі.

Приклади завдань: дібрати синонімічний ланцюжок до слова «сильний» (*відважний, хоробрий, мужній, відчайдушний, міцний, здоровий, могутній, м'язистий*).

Гра «Монополія». Мета гри: систематизувати знання щодо теми з лексикології, вдосконалити навички усного мовлення, розвивати вміння швидко

діяти та ухвалювати рішення, розвивати зорову, слухову пам'ять, а також уважність та самостійність, виховувати любов до слова і до української культури.

Правила гри:

1. Кожен учень по черзі кидає гральну кісточку і здійснює певну кількість кроків ігровим полем.

2. Потрапляючи на поля з назвами різних закладів, учень повинен витягнути відповідну картку і виконати завдання. Якщо відповідь є правильною, учень стає господарем цього закладу і позначає його фішкою власності.

3. Потрапляючи на сектори «Антоніми», «Синоніми», «Омоніми», учень повинен відповісти на питання. Якщо відповідь правильна, він може зробити стільки кроків, скільки написано на секторі.

4. Сектори з червоним кольором означають, що учень повинен пропустити хід.

5. Перемагає той учень, який є господарем найбільшої кількості закладів.

Приклади карток до «Монополії»:

1. Доберіть антоніми до слів *брехлива, зло, вихід, відчинити*.

2. Утворіть речення зі словами *рись* (хижа тварина), *рись* (швидкий біг коня).

3. Яке значення мають міжмовні омоніми *час* і *час* в українській і російській мовах?

4. Побудуйте речення зі слів *кулясте, планета, що, тіло, чи, навколо, зірки, Сонця, іншої, це, обертається*.

5. Поєднайте країни з їхніми традиційними стравами. За допомогою синонімів розкажіть про традиційну українську страву. Страви: *суші, піца, бігус, фуа-гра, пінчос*. Країни: *Польща, Іспанія, Франція, Італія, Японія*.

Гра «Вікторина». Мета гри: формування предметної компетентності учнів, розвиток уваги і кмітливості, підвищення пізнавального інтересу учнів до знань через використання ігрових моментів.

Приклади завдань:

1. Лексичне значення слова пояснюється в ... словниках:

- перекладних;
- орфографічних;
- тлумачних;
- орфоепічних.

2. Запозичені слова – це ...

а) слова, вживання яких обмежене певною місцевістю;

б) слова, які ввійшли до української мови з інших мов;

в) слова, які вийшли з активного вжитку;

г) слова, які використовують люди певних професій.

3. *Запозичені слова вжито в рядку:*

- а) *велетень, гумор, соло;*
- б) *палац, кравець, промовець;*
- в) *сервер, тротуар, ангел;*
- г) *газета, майдан, галявина.*

Найпопулярнішим різновидом ігрових технологій є імітаційні ігри, які передбачають виконання певної процедури, що складається із простих дій, які імітують явища навколишньої дійсності. Імітаційні ігри закінчуються спільною рефлексією. Вони спрямовані на розвиток уваги та навичок критичного мислення, а також сприяють формуванню практичних навичок щодо вирішення проблем (Бур'янова, 2015: 6).

Різновидами імітаційних ігор є уроки у вигляді прес-конференції, урок-аукціон, урок-розслідування, урок-суд тощо.

Наприклад, після вивчення теми «Лексикологія» учням 5-го класу пропонується провести урок-аукціон. На попередніх заняттях із цієї теми вони отримували певну «грошову винагороду», тепер у кожного учня є різна сума. Максимальна сума – 5000 грн, мінімальна – 2000 грн. Для проведення аукціону вчитель вибирає двох ведучих. Попередньо вчитель пропонує дітям домашнє завдання – підготувати лоти для аукціону з використанням лексикологічного матеріалу. Так, серед лотів із використанням лексикологічного матеріалу можуть бути використані: гра «Знайдіть синонімічну пару»; мінісловник синонімів, виготовлений власноруч; картки з цитатами з відомих українських пісень з використанням слів у непрямих значеннях тощо.

Таким чином, урок-аукціон є ефективним методом для урізноманітнення навчальної діяльності, сприяє розвитку творчих, комунікативних або економічних умінь та навичок.

Упровадження інноваційних методів у навчально-виховний процес, яке сприяє підвищенню зацікавленості учнів щодо здійснення освітньої діяльності, сприяло виокремленню нового різновиду ігрових технологій, а саме вебквесту. Вебквест допомагає знаходити необхідну інформацію, аналізувати та систематизувати її.

Вебквести можуть бути короткостроковими і довгостроковими.

Короткострокові вебквести спрямовані на набуття нових знань і здійснення їх інтеграції з наявними знаннями дитини. Робота над ними триває від одного до трьох уроків.

Довгострокові вебквести спрямовані на розширення й уточнення понять. Після завершення роботи над довгостроковим вебквестом учень повинен уміти вести глибокий аналіз отрима-

них знань, трансформувати їх, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити конкретні завдання для роботи над темою. Робота над довгостроковим вебквестом може тривати від одного тижня до місяця (максимум двох).

Вебквест містить такі основні елементи (Прокопенко, 2014: 7):

- вступ, в якому обов'язково вказуються терміни проведення роботи, і надається вихідна ситуація або завдання;
- посилання на ресурси мережі, в яких міститься необхідний для вебквесту матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, книги або методичні посібники з бібліотечних фондів;
- поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів обробки інформації, додатковими супровідними питаннями, причинно-наслідковими схемами, таблицями, діаграмами, графіками тощо;
- висновки, які мають містити приклад оформлення результатів виконання завдання або їхні презентації, шляхи подальшої самостійної роботи із зазначеної теми й галузі практичного застосування отриманих результатів і навичок.

Так, наприклад, під час вивчення теми «Лексикологія» учням можуть бути запропоновані такі завдання:

1. *В онлайн Тлумачному словнику знайти значення слів земля, підручник, магніт, стінка, шпилька, двірник, людина.*
2. *Прослухати текст і виписати приклади омонімів та паронімів.*
3. *Знайти фразеологічну антонімічну або синонімічну пару.*
4. *Відгадати лексичні загадки з антонімами.*
5. *Виконати онлайн-кросворд.*

Отже, інтерактивні ігри мають низку переваг та недоліків.

Перевагами інтерактивних ігор є:

- підвищення мотивації до навчання, адже вони сприяють підвищенню інтересу учнів до вирішення професійних і навчальних проблем за допомогою ігрового середовища;
- допомагають школяреві отримати досвід певної професійної діяльності;
- сприяють розкриттю творчого потенціалу та зацікавленості в саморозвитку особистості;
- розвиток комунікативних навичок через використання соціальних та психічних процесів людського спілкування;
- тренування особистісних навичок відкритої комунікації, співпраці, допомоги іншим, прийняття рішень, відповідальності особистості;
- залучення до праці всіх школярів;

– зниження рівня загального стресу.

До недоліків інтерактивних ігрових вправ належать:

– велика кількість часу на підготовку до проведення ігор на уроці з боку вчителя;

– неможливість використовувати лише ігрові технології, їх потрібно поєднувати з іншими видами діяльності.

Висновки. Отже, проаналізований матеріал засвідчує, що ігрова модель навчання є ефективним методом розвитку творчої уяви та самореалізації учнів. Застосовуючи таку модель, учитель має змогу залучити до освітнього процесу всіх

учнів. Школярі набувають навичок співпраці, колективного пошуку рішень, можливості вільно й аргументовано висловити власну думку. Інтерактивні технології навчання потребують значної кількості часу, проте результат від таких занять стає стимулом для подальшої викладацької роботи за допомогою цих методів.

Доцільність використання ігрових елементів на тих чи інших етапах уроку залежить від рівня знань, умінь і навичок учнів, від складності дидактичних завдань. Гра допомагає учням створити додатковий емоційний фон навчання, опосередковано впливати на хід і результат їхньої діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Чернякова О. Ігрові методи як основа здійснення навчального процесу вивчення іноземної мови. *Психолінгвістика*. 2014. Вип. 15. С. 193–202.
2. Бур'янова В. В. Навчальна гра як засіб розвитку творчого потенціалу майбутнього фахівця. *Організація та методичне забезпечення освітнього процесу*. 2015. Вип. 7. С. 120–125.
3. Прокопенко Є. В. Ігрове моделювання як засіб підвищення активності навчання. *Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України*. 2014. Вип. 1. С. 70–77.
4. Кремень В. Г. Енциклопедія освіти. Київ, 2008. 1040 с.
5. Мельничук О. С. Словник іншомовних слів. Київ, 1985. 968 с.
6. Рапацевич Е. С. Педагогика : Большая современная энциклопедия. Минск, 2005. 720 с.
7. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. завед. Москва, 2006. 368 с.

REFERENCES

1. Chernyakova O. Igrovi metodi yak osnova zdijsnennya navchal'nogo procesu vivchennya inozemnoї movi [Game methods as a basis for the implementation of the educational process of learning a foreign language]. *Psycholinguistics*. 2014. Vip. 15. pp. 193-202. [in Ukrainian]
2. Buryanova V.V. Navchal'na gra yak zasib rozvitku tvorchoho potencialu majbutn'ogo fahivcya. *Organizaciya ta metodichne zabezpechennya osvith'nogo procesu*. [Educational game as a means of developing the creative potential of the future specialist. Organization and methodological support of the educational process]. 2015. Vip. 7. pp. 120-125. [in Ukrainian]
3. Prokopenko E. V. Igrove modelyuvannya yak zasib pidvishchennya aktivnosti navchannya. [Game modeling as a means of increasing learning activity]. *Bulletin of the National Academy of the State Border Guard Service of Ukraine*. 2014. Vip. 1. pp. 70-77. [in Ukrainian]
4. Kremen V. G. Enciklopediya osviti. [Encyclopedia of Education]. Kyiv, 2008. 1040 p. [in Ukrainian]
5. Melnichuk O. S. Slovník inshomovnih sliv. [Dictionary of foreign words]. Kyiv, 1985. 968 p. [in Ukrainian]
6. Rapatsevich E. S. Pedagogika: Bol'shaya sovremennaya enciklopediya. [Pedagogy: A large modern encyclopedia]. Minsk, 2005. 720 p. [in Russian]
7. Panfilova A. P. Igrovoe modelirovanie v deyatel'nosti pedagoga. [Game modeling in the activities of the teacher]. Textbook. manual for students. higher textbook head. Moscow, 2006. 368 p. [in Russian]