

УДК 37.011.3:372.461

Г. А. МАРИКІВСЬКА

викладач

відділ профорієнтації і роботи з обдарованими учнями  
Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця

## ФОРМУВАННЯ МОВЛЕННЕВОЇ КУЛЬТУРИ СТАРШОКЛАСНИКІВ У ПРОЦЕСІ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР

*У статті розкрито доцільність використання дидактичних ігор у процесі мовленнєвої підготовки старшокласників.*

**Ключові слова:** мовленнєва культура, інтерактивні методи навчання, дидактична гра.

Сучасні випускники середньої школи мають вільно володіти усною й письмовою мовою в різних життєвих ситуаціях, грамотно використовувати різновиди мовленнєвої діяльності, чітко й адекватно виражати свої думки, адже це є необхідною передумовою подальшої успішності особистості під час навчання у вищій школі, здійснення професійної діяльності чи організації неформального спілкування з іншими людьми. У світлі цього проблема формування мовленнєвої культури старшокласників є актуальною.

Формувати мовленнєву культуру старшокласників потрібно не тільки в школі, а й у центрах довузівської підготовки, змістом роботи яких повинна бути не вузькоспрямована діяльність для підготовки до складання ЗНО, а комплекс заходів, спрямованих на готовність абітурієнтів свідомо обрати майбутню професію, продовжувати освіту у вищих навчальних закладах. У цьому зв'язку є актуальним питання формування мовленнєвої підготовки й мовленнєвої культури абітурієнтів.

Як свідчить аналіз наукової літератури, вченими висвітлено такі аспекти цієї проблеми: загальнотеоретичні основи здійснення мовленнєвого процесу (О. Бодальов, Ю. Ємельянов, Г. Ковальов, О. Леонтєв, А. Нікітіна та ін.); місце й роль спілкування у становленні особистості (М. Корнев, О. Коропецька та ін.); сутність мовленнєвої культури та шляхи її формування (В. Барковський, Т. Гончар, Н. Дика, В. Пасинок та ін.); основні методи розвитку комунікативних і мовленнєвих умінь особистості (О. Боброва, М. Васильєва, Н. Вітюк, С. Єлканов та ін.). Варто також відзначити, що окремі питання підвищення ефективності навчально-виховного процесу в профорієнтаційних (підготовчих) центрах у вищих навчальних закладах знайшли відображення в наукових працях таких учених, як Г. Балл, І. Бичкова, М. Євтух, І. Зязюн, Н. Ничкало, О. Пехота, В. Федяєва та ін.

Незважаючи на наявність багатьох досліджень, присвячених вивченню різних суміжних проблем, встановлено, що проблема формування мовленнєвої культури старшокласників не була предметом спеціальних досліджень.

*Мета статті* полягає в тому, щоб показати доцільність використання дидактичних ігор на заняттях з української мови на підготовчих курсах ВНЗ.

Виходячи з мети, поставлено такі завдання: показати можливість формування мовленнєвої культури за допомогою дидактичних ігор; навести приклади дидактичних ігор, що можливо використовувати на підготовчих курсах ВНЗ.

Ділові ігри називають інтерактивними методами. Інтерактивні методи – це методи, що використовують під час комунікативно-ділового (інтерактивного) навчання. Підґрунтям такого навчання є активізація пізнавальної діяльності учнів за допомогою активного спілкування: учня з учнем; учня з групою учнів; учня з викладачем; викладача з представником групи; викладача з групою учнів; викладача з усією групою. Сутність такого навчання полягає в тому, що навчальний процес організується на засадах постійної активної взаємодії усіх учнів групи. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де учень і викладач рівноправні, рівнозначні суб'єкти навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, уміють і здійснюють. Викладач виступає як організатор процесу навчання, консультант. Необхідними умовами інтерактивного навчання є чіткий план дій і конкретні завдання для його учасників. Результати навчання досягаються через взаємні зусилля учасників процесу навчання, за умов чіткої організації процесу навчання.

На роль інтерактивних методів навчання з метою інтенсифікації й оптимізації навчально-виховного процесу вказують автори [5]. На їх думку, ці методи дають змогу полегшити процес засвоєння програмового матеріалу; активізувати навчальну діяльність учнів; формувати навички аналізу навчальної інформації, творчого підходу до засвоєння навчального матеріалу; формулювати власну думку, правильно її висловлювати, додавати свою точку зору, аргументувати й дискутувати; моделювати різні ситуації й збагачувати власний соціальний досвід через включення в різні життєві ситуації; вчитися слухати іншу людину, поважати альтернативну думку, прагнути до діалогу; налагоджувати конструктивні стосунки в групі, визначати своє місце в ній, уникати конфліктів, шукати компроміси; знаходити раціональні шляхи розв'язання проблем, формувати навички проектної діяльності, самостійної роботи, виконання творчих робіт. Крім того, на думку авторів, використання інтерактивних методів навчання дає змогу реалізувати ідею співпраці тих, хто навчає, і тих, хто навчається, вчить їх конструктивно взаємодіяти, сприяє оздоровленню психологічного клімату на заняттях, створює доброзичливу атмосферу, підвищує мотивацію учнів до навчання.

За С. Рубінштейном, основною метою навчання є підготовка до майбутньої самостійної трудової діяльності, основним способом – засвоєння узагальнених результатів того, що створено попередньою працею людства;

засвоюючи підсумки минулої суспільної праці, людина готується до власної трудової діяльності.

Таку підготовку можна здійснювати в процесі дидактичної гри.

На ефективність використання дидактичних ігор у навчальному процесі вказували різні дослідники. Так, Куліш зазначала, що “використання дидактичних ігор ... сприяє формуванню інтересу до навчання, підвищенню ефективності цього процесу, підготовці студентів до використання теоретичних знань у практичних ситуаціях (особливо, ділові ігри), зміні негативних стереотипів щодо навчання, впливає не тільки на навчально-пізнавальну діяльність, а й на особистість студентів” [4, с. 71]. М. Крюков зазначає: “Поява ділових ігор створила новий вид діяльності представників найрізноманітніших спеціальностей. Якими б не були уявлення про ділові ігри, прихильники цих уявлень одноголосні в тому, що ділова гра є ефективним інструментом розвитку інтелекту спеціалістів, які беруть у ній участь, розвитку їх творчих можливостей при пошуку рішень завдань” [3, с. 177]. А. Капська, підкреслюючи значення застосування дидактичних ігор у ВНЗ, відзначає: “Використання у професійній підготовці ділових і рольових ігор – це по суті своєрідна репетиція і перевірка того, як студенти вміють користуватися словом у заданій психолого-педагогічній ситуації. Обидва види ігор дають змогу програвати найрізноманітніші ситуації, в яких кожен студент, виступаючи то в одній, то в іншій ролі й володіючи виконавсько-мовленнєвими вміннями, має змогу довести доцільність своїх підходів до розв’язання тих чи тих педагогічних проблем” [2, с. 71].

Існують різні класифікації дидактичних ігор (А. Капська, М. Касьяненко, Р. Осадчук, О. Савченко, М. Стельмахович, В. Семенов тощо). На нашу думку найбільш повною є класифікація дидактичних ігор І. Куліш. Автор розподіляє дидактичні ігри *за метою*: 1) спрямовані на повторення раніше вивченого матеріалу, 2) спрямовані на засвоєння нового матеріалу, 3) спрямовані на закріплення засвоєного матеріалу, 4) спрямовані на формування умінь практичного застосування знань; *за способом організації*: 1) ситуативні, 2) рольові, 3) ділові; *за видом діяльності учасників*: 1) репродуктивні, 2) частково-пошукові, 3) творчі, 4) комбіновані; *за способом керівництва*: 1) самостійні, 2) керовані, 3) частково-керовані; *за кількістю учасників*: 1) індивідуальні, 2) групові, 3) парні, 4) масові; *за мовленнєвою діяльністю*: 1) внутрішньої мовленнєвої діяльності, 2) монологічні, 3) діалогічні, 4) групове обговорення, 5) комбіновані; *за частотою проведення*: 1) одноразові, 2) систематичні, 3) періодичні; *за часом підготовки учасників*: 1) попередньої підготовки, 2) які обдумуються під час заняття; 3) імпровізації; 4) експромти; *за засобами проведення*: комунікативні, предметні, телевізійні, аудіотехнічні, комп’ютерні, комбіновані.

Автор виокремлює такі поняття, як “рольова гра”, “ділова гра”. Ці поняття мають спільні та відмінні риси. Дидактичні ігри за способом організації можуть бути ситуативні, рольові та ділові. Рольові й ділові ігри є дидактичними, цими іграми досягається певна навчальна мета й важливим

моментом в них є сам процес проведення гри. Рольова гра відрізняється від ділової тим, що в першій присутній будь-який сюжет з життя навколо нас або уявний, у діловій грі – ситуація стосується майбутньої професії студентів чи безпосередньо професійного роду заняття учасників.

Наведемо приклади рольових і ділових ігор, що ми застосовували на підготовчих курсах:

### **Гра “Інтонація”**

Мета гри: Дати змогу учасникам розширити діапазон інтонаційної виразності своїх виступів і допомогти усвідомити, наскільки адекватно сприймаються більшістю слухачів їх інтонації.

Кількість учасників: від 3-х чоловік і більше.

Хід та правила гри: на невеличких аркушах паперу учасники групи пишуть назву будь-якого почуття і емоцій. Кожний робить це самостійно, не повідомляючи інших, що написав. Потім аркуші збираються, перемішуються і роздаються знову. Учасники не повинні повідомляти групу, яке саме почуття вони будуть відтворювати.

Групі пропонується спеціально обраний викладачем невеличкий фрагмент тексту для усного виступу, розрахований на 3–5 хв.

Після 5-хвилинної підготовки учасники гри поза чергою вимовляють цей фрагмент з інтонацією, що відповідає тому почуттю чи емоції, які відзначені на обраному ними аркуші. Вимовляється уривок, учасник чекає, поки вимовлять свої припущення всі присутні, а потім сам повідомляє, яке почуття він намагався вложити в інтонацію, з якою виступав.

Після цього гра проводиться по другому колу. Процедура вибору повторюється. Кожний учасник повинен виразити нову інтонацію, відновлюючи її при читанні тексту.

Доцільно здійснити відеозапис процедури гри, а потім відновити її при обговоренні групою результатів проведеного заняття.

### **Гра “Судоплавна лінія”**

Необхідний час: приблизно 20 хвилин.

Мета: потренуватися в мистецтві переконувати.

Розмір групи: починаючи від 5 чоловік.

Послідовність дій: групі пропонується задача, яку учасники можуть розв’язувати будь-яким улюбленим способом.

Багато років тому кожного дня о 12.00 корабель тихоокеанської судоплавної лінії відходить з Гонолули в Сідней. Звичайно подорож тривала 7 днів. У ті ж роки кожного дня о 12.00 корабель тихоокеанської судоплавної лінії покидав Сідней і прямував до Гонолули. Маршрут був той же, подорож тривала ті ж 7 днів, час у обох випадках визначався за Гринвічем. Одного разу я сів на один з цих кораблів до Гонолули, прямуючи до Сіднею. Скільки кораблів тихоокеанської лінії я побачив за час подорожі?

Аналіз: насправді неважливо, якою буде “правильна” відповідь на завдання. Ми помітили, що іноді корисно не знати відповіді на загадку. Хтось все одно дійде до рішення, у правильності якого зазвичай вдається

переконати всіх – це і є гарним прикладом розвинутих мовленнєвих здібностей.

### Гра “Копірувальна машина”

Необхідний час: приблизно півгодини й більше (до години, якщо учасників більше).

Мета: потренуватися у здатності переконувати як у навичці, що є необхідною для сучасної людини.

Розмір групи: може брати участь необмежене число гравців.

Порядок дій:

1. Переконайтеся, що всім зручно сидіти і всі вас добре бачать ічують.
2. Повідомте сценарій:

“Я хочу, щоб ви уявили, що сьогодні вранці у вашому офісі зламався копір, а починили його тільки що. Зараз 16.30, а у 17.00 усі, як правило, йдуть додому. Але до завтрашнього ранку, до 8.30, у кожному з 150 тек потрібно покласти по 20 аркушів матеріалів для конференції. Ваше завдання як менеджера офіса – переконати певного співробітника затриматися і підготувати копії. На біду, справа ускладнюється тим, що ця людина, як вам відомо, купив квитки на єдиний джазовий концерт, який відома на весь світ група дає сьогодні ввечері. Цей співробітник усю ніч простояв у черзі, щоб дістати квитки, і декілька тижнів говорив про концерт, на який він має піти”.

3. Попросіть одного з учасників виконати роль менеджера, а когось ще – підлеглого.

4. Допоможіть їм увійти в роль, але не більш того, потім дайте обом можливість обговорити ігрову ситуацію.

5. Коли сцена істотним чином закінчується (неважливо, як) чи коли один гравець повідомлює, що “з них досить”, попросіть ще двох чоловік взяти на себе ці ролі і перевірити, наскільки далеко вони зможуть просунути у своїх переговорах. Ви зможете захотіти розіграти сцену ще раз, з іншою парою, але ми звичайно вважаємо, що трьох разів достатньо.

Аналіз: після кожного виступу запитуйте аудиторію: “Як ви вважаєте, виходячи з тільки що побаченого та почутого: чи будуть теки лежати вранці перед делегатами конференції?”

Завершення: Спитайте учасників, що вони дізналися про мистецтво переконувати як якості, необхідної для сучасної людини.

**Висновки.** Формувати мовленнєву культуру можливо в процесі виконання дидактичних ігор. Дидактичні ігри допомагають активізувати пізнавальну діяльність учнів за допомогою активного спілкування, дають змогу полегшити процес засвоєння програмового матеріалу, вчать формулювати й висловлювати власну думку, аргументувати, дискутувати, слухати інших, налагоджувати конструктивні стосунки в групі.

**Список використаної літератури**

1. Державна національна програма “Освіта” (“Україна XXI століття”) // Освіта. – 1993. – № 44–46.
2. Капська А. Й. Гра як активний метод навчання студентів майстерності слова / А. Й. Капська // Рідна школа. – 1991. – № 10. – С. 71–73.

3. Крюков М. М. Деловая игра как способ развития интеллекта на основе преодоления образа / М. М. Крюков // Интеллектуальная культура специалиста. – Новосибирск, 1988. – С. 177–194.
4. Куліш І. М. Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.09 / І. М. Куліш ; Черкаський державний університет ім. Б. Хмельницького. – Черкаси, 2001. – 25 с.
5. Методика навчання української мови в середніх освітніх закладах / за ред. М. І. Пентиліук; М. І. Пентиліук, С. О. Караман, О. В. Караман, О. М. Горошкіна та ін. – Київ : Ленвіт, 2009. – 400 с.
6. Національна доктрина розвитку освіти України у ХХІ ст. – Київ : Шкільний світ, 2001. – 24 с.
7. Рубинштейн С. Л. Проблемы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – Москва : Педагогика, 1973. – 423 с.

*Стаття надійшла до редакції 18.01.2016.*

---

Марыківская Г. А. Формирование речевой культуры старшеклассников в процессе использования дидактических игр

*В статье показана целесообразность использования дидактических игр в процессе речевой подготовки старшеклассников.*

**Ключевые слова:** речевая культура, интерактивные методы обучения, дидактическая игра.

Marykivska H. Formation of Speech Culture of Seniorpupilsin the Use of Educational Games

*The problem of formation of speech culture is quite relevant nowadays. High school graduates must be fluent in spoken and written language in different situations, clearly and appropriately expressing their thoughts.*

*Education of speech culture of students of senior classes maybe not only at school, and and in the centers of preparation for entering universities.*

*Shaping a culture of high school can be done in a form of didactic games. Business games are interactive teaching methods. Such methods involve activating the cognitive activity of students through active communication. The use of such methods in training helps to ensure that high school students learn to formulate their thoughts, express them correctly, to argue and debate, to simulate different situations, to listen to others, respect alternative ideas, create a constructive relationship in the group, to avoid conflicts, to compromise, to find a rational way problem solution. Using interactive methods promotes the formation of skills of project activities, independent work, perform creative works. Interactive methods are taught to interact constructively contribute to the improvement of psychological climate in the classroom, create a good atmosphere, increase the motivation of students to learn.*

*The article gives examples of the use of didactic games in the classroom on the Ukrainian language in the preparatory courses of higher education.*

**Key words:** speech culture, interactive teaching methods, didactic game.