

УДК 373.542:811.161.2

## ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ МОВЛЕННЄВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ

**Мелешко Л. В.**

*У статті на основі аналізу наукових праць і синтезу теоретичних ідей розглянуто педагогічні ідеї щодо організації дидактичної гри як засобу формування мовленнєвої компетентності учнів 5–6 класів у системі шкільної українськомовної освіти. У результаті наукового осмислення окреслено зміст понять "дидактична гра", "мовленнєва компетентність".*

*Акцентовано на тому, що дидактичні ігри є перспективним засобом для опанування учнями норм української мови, поповнення словникового запасу лексику з різних сфер суспільного життя, ознайомлення учнів із соціокультурними реаліями українського суспільства, створення ситуацій реального спілкування, у яких вони мають змогу реалізувати свою мовно-мовленнєву підготовку.*

*Визначено види такої гри (операційна, імітаційна, рольова), що мають значний потенціал для формування мовленнєвої компетентності молодших підлітків. Ці види дидактичної гри становлять значний інтерес для методики мовленнєвого розвитку учнів 5–6 класів, оскільки є природовідповідним дидактичним засобом для цієї вікової групи школярів.*

*Узагальнено, що дидактична гра створює сприятливе освітнє середовище не лише для мовленнєвого розвитку учня, а й загалом для його особистісного росту. За умов продуманої методики навчання української мови гра може стати ефективним способом у досягненні специфічних цілей мовної освіти й підвищення її якості в аспекті мовнокомунікативної підготовки учнів. Як спосіб навчання гра підвищує мотивацію до уроків, приносить задоволення від навчальної діяльності, забезпечує навчання, розвиток і виховання учнів засобами предмета.*  
*Ключові слова: дидактична гра, навчально-ігрова технологія, навчально-ігрова діяльність, мовленнєва компетентність.*

*В статье на основе анализа научных работ и синтеза теоретических идей рассмотрены педагогические идеи касательно организации дидактической игры как средства формирования речевой компетентности учащихся 5–6 классов в системе школьного украиноязычного образования. В результате научного осмысления обозначено содержание понятий "дидактическая игра", "речевая компетентность".*

*Ключевые слова: дидактическая игра, учебно-игровая технология, учебно-игровая деятельность, речевая компетентность.*

*In the article the author analyses scientific works and pedagogical theoretical ideas concerning didactic games as a means of forming the language competence of 5–6 grade pupils in the school system and considers Ukrainian language education. As a result of scientific comprehension, the content of the concepts "didactic game", "speech competence" is outlined.*

*It is emphasized that didactic games are a promising means for pupils to master the norms of the Ukrainian language, replenish vocabulary with words from various spheres of public life, familiarize pupils with social and cultural realities of Ukrainian society, and create real communication situations in which they have the opportunity to realize their linguistic training.*

*The types of such games (operational, simulation, role) are determined, which have considerable potential for formation of children's speech competence. These types of didactic games are of considerable interest to the methodology of speech development of 5–6 grade pupils, since they are natural adaptive didactic means for this age group of schoolchildren.*

*It is generalized that the didactic game creates a favourable educational environment not only for the pupils' speech development, but also in general for their personal growth. In general, the game can become an effective way to achieve the specific goals*

*of language education and improve its quality in the aspect of language and communicative adaptation of pupils. As a way of learning the game increases motivation for lessons, brings satisfaction from educational activities, provides training, development and upbringing of pupils by means of the subject.*

*Key words: didactic game, educational game technology, educational game activity, speech competence.*

Сучасний розвиток мовної освіти зумовлює широке коло цільових завдань навчального, розвивального й виховного спрямування, розв'язання яких через призму особистісно орієнтованого, компетентнісного й діяльнісного підходів потребує теоретичного обґрунтування й розроблення варіативних методик з використанням інтерактивних технологій навчання, особливо ігрових, бо вони занурюють у міжособистісне спілкування й природно впливають на когнітивно-мовленнєву підготовку зростаючої особистості. За Д. Кавтарадзе, з погляду освіти гра – це спосіб групового діалогічного дослідження можливої дійсності в контексті особистісних інтересів. Окрім того, щоразу, як тільки виявляється можливість, люди шуткують, тобто грають у слова, смисли і т. п., інтуїтивно оберігаючи себе від монотонності середовища [3, с. 35, 47]. Сказане наводить на думку, що в грі приховуються потужні навчальні резерви для формування мовленнєвої компетентності учнів.

**Аналіз наукових досліджень і публікацій.** Аналіз наукових праць показав, що навчальні аспекти ігрової діяльності школярів визначено в працях педагогів і психодидактів Л. Виготського, Д. Ельконіна, О. Запорожця, О. Пометун, С. Рубінштейна, О. Савченко та ін. У працях учених наявні різноаспектні інтерпретаційні схеми поняття навчально-ігрової діяльності, що свідчить про його складність. Лінгводидактичні питання використання гри в шкільній практиці навчання української мови досліджують О. Горошкіна, С. Караман, О. Кучерук, П. Копосов, М. Пентиліук, О. Потапенко та ін. Однак недостатня реалізація ігрового підходу до мовленнєвого розвитку учнів у теорії і практиці українськомовної освіти спонукає до пошуку ефективних шляхів розв'язання цієї проблеми.

**Мета статті** – розкрити дидактичну гру як засіб формування мовленнєвої компетентності молодших підлітків у процесі навчання української мови. Завдання: уточнити поняття "дидактична гра", "мовленнєва компетентність"; визначити педагогічні умови мовленнєвого розвитку учнів у навчально-ігровій діяльності.

**Виклад основного матеріалу.** У процесі реалізації ігрової моделі навчання мови й розвитку мовлення важливо розуміти, що *дидактична гра* в педагогіці розглядається як різновид пізнавальних спеціально створених дорослими чи успадкованих від попередніх поколінь ігор, які використовуються в навчальному процесі під безпосереднім керівництвом педагога. Серед визначальних особливостей дидактичних ігор називають наявність, крім ігрової (для вихованців), чітко визначеної дидактичної мети (для вчителя), регламентування ігрової діяльності спеціально визначеними правилами [4, с. 143].

У розрізі лінгводидактики *дидактична гра* – це гра з навчальною метою: сформувати мовленнєві навички й уміння, підвищити мотивацію до вивчення мови. Така гра реалізує вимоги розвивального навчання, інтенсифікує формування знань, умінь і навичок, розвиває спостережливість, увагу, пам'ять, мислення [5, с. 92]. Поряд із терміном "дидактична гра" фахівці вживають, очевидно, як синонім "навчальна гра", що означає "організовані на уроках мови ситуативні вправи, виконання яких сприяє багаторазовому повторенню мовного матеріалу, внаслідок чого виробляються мовленнєві уміння і навички" [5, с. 179]. Варто наголосити, що дидактичні ігри є перспективним засобом для опанування учнями норм української мови, поповнення словникового запасу лексикую з різних сфер суспільного життя, ознайомлення учнів із соціокультурними реаліями українського суспільства, створення ситуацій реального спілкування, у яких вони мають змогу реалізувати свою мовно-мовленнєву підготовку.

Як слушно зазначає М. Греб, продуктивність навчання забезпечує систематичне застосування дидактичних ігор. Дослідниця, услід за О. Горошкіною, С. Караманом, О. Караман та іншими вченими, акцентує увагу на тому, що ігрові прийоми та

ситуації в навчанні реалізують за такими основними напрямками: дидактичну мету ставлять перед учасниками гри у формі ігрового завдання; навчальну діяльність підпорядковують правилам гри; навчальний матеріал використовують як її засіб, у навчальну діяльність уводять елемент змагання, який перетворює дидактичне завдання в ігрове; успішне виконання дидактичного завдання пов'язане з ігровим результатом [1, с. 224, 227].

Оскільки в основі дидактичної гри лежить діалогічна взаємодія між учасниками-гравцями, то в ній виявляються усі важливі аспекти спілкування: *комунікація* як обмін інформацією між учасниками ігрового спілкування; *перцепція* – сприймання гравцями один одного в умовах ігрового спілкування; *інтерація* – міжособистісна взаємодія учасників дидактичної гри. Реалізація в шкільному курсі української мови моделей навчально-ігрової діяльності має забезпечити ефективне формування мовленнєвої компетентності учнів, що в широкому розумінні передбачає їхню мовну підготовку, збагачення словника, культивування граматичного ладу мовлення, розвиток зв'язного мовлення, чуття мови і мовної свідомості учнів, здатності доцільно добирати мовні засоби відповідно до ситуації спілкування.

Л. Мамчур цілком логічно стверджує, що успішне спілкування залежить від мовленнєвої компетентності мовця і співрозмовника, яка є важливим складником комунікативної компетентності мовної особистості, оскільки забезпечує реалізацію всіх видів мовленнєвої діяльності – рецептивної (аудіювання і читання) та продуктивної (говоріння та письмо). Дослідниця послідовно пояснює, що мовленнєва компетентність включає вміння оперувати одиницями мови, добирати їх відповідно до комунікативної ситуації, дотримуватися норм розмовно-літературного чи писемно-літературного мовлення; навичок і вмінь швидкого, автоматичного, доречного вживання мовних засобів; здатність розуміти й висловлювати зміст (значення), породжувати нові мовні форми, уміння стилістично правильно користуватися всіма мовними ресурсами [6, с. 42–43].

Значні резерви для формування мовленнєвої компетентності учнів має дидактична гра. Зокрема, важливе значення серед дидактичних ігор для мовленнєвого розвитку учнів молодшого підліткового віку під час навчання української мови мають *операційні, імітаційні та рольові ігри*. У процесі операційних ігор учні відпрацьовують конкретні операції (аналізу, узагальнення, порівняння, моделювання та ін.), наприклад: *"Хто швидше виконає розбір речення", "Хто назве більше фразеологізмів", "Хто назве більше синонімів (до конкретного слова)", "Хто краще обгрунтує думку"* та ін. Специфікою імітаційних ігор (*"Діалог за особами", "Написання листа", "Дискусія"* та ін.) є наслідування, відтворення, відображення конкретної процедури, діяльності, стосунків між людьми, норм соціокультурного життя, чітко виконуючи покрокову інструкцію. Рольові ігри (*"Бесіда батьків і дітей", "Обговорення плану сімейної поїздки на відпочинок", "Екскурсія в музей", "Засідання клубу юних знавців мови"*), характеризуються тим, що між гравцями розподіляються соціальні чи професійні ролі (наприклад: *директор музею, касир, гід, відвідувачі, лідер-організатор, секретар, мовознавці, фотокореспондент* та ін.), кожний учень-учасник гри перевтілюється в рольовий образ для відпрацювання відповідних дій, серед них і мовленнєвих.

У межах *навчально-ігрових технологій* окреслені види дидактичних ігор за умови якісного допоміжного дидактичного матеріалу (сценаріїв, алгоритмів дій, опорних текстів, ілюстрацій та ін.) стають засобом для мимовільного усвідомлення норм української мови, духовно-культурних орієнтирів, мовленнєвих технік. Також варто зазначити, що ефективна дидактична гра зазвичай вирізняється навчальною цілеспрямованістю й методичною чіткістю. Навчально-методичною цінністю в аспекті мовленнєвого розвитку учнів характеризуються ті ігри, у яких має місце гра мовних одиниць, зразки текстів, наповнених духовно-культурними смислами, відкриття й розуміння яких робить учнів духовно багатими мовними особистостями.

Особливу цінність для формування мовленнєвої компетентності молодших підлітків мають імітаційні та рольові ігри, тому що ці види дидактичної гри активізують учнів-гравців на рівні свідомості й підсвідомості, викликають у них бажання висловитися, обговорити особисті проблеми, сказати й бути почутими. Такі види дидактичної гри навчають ситуативному мисленню, емпатії, толерантному діалогу, є

наближеними до реальних ситуацій спілкування, що вкрай необхідно учням для природного занурення в мовно-мовленнєве освітнє середовище. Д. Кавтарадзе, пояснюючи відмінності між названими видами дидактичних ігор, зазначає, рольова гра будується на розвиткові певного сюжету, який задається увідними даними як основою стосунків між реальними людьми в конкретній ситуації. Розвиток подій залежить від ініціативності, фантазії та життєвого досвіду учасників. Цим рольова гра відрізняється від імітаційної гри, де є жорсткий сценарій, правила, а нерідко й порядок дій гравців детально розроблений. Особливістю імітаційної гри є те, що вона становить дидактичний "підсилювач" для винайдення смислів шляхом подолання конфліктних ситуацій. Навчальні імітаційні ігри – це складний колективний тренажер, досвід роботи з яким приходиться поступово, тому необхідно більше грати [3, с. 106, 125–127].

Н. Кудикіна в "Енциклопедії освіти" (за редакцією В. Кременя) серед педагогічних умов, які сприяють розвиткові ігрової діяльності, називає такі: формування пізнавальних інтересів дітей; збагачення їх знаннями, які опосередковано визначають зміст гри; вплив на формування процесуально-операційного компонента у сфері уявних і реальних взаємовідносин учасників гри; навчання правил колективних ігор; сприяння реалізації повноцінних контрольних-оцінних дій; нейтралізація негативного виховного впливу соціального середовища; забезпечення особистісно орієнтованого підходу до дітей; створення розвивально-виховного матеріального ігрового середовища [2, с. 140]. Водночас потрібно зазначити, що ефективність дидактичної гри в аспекті мовленнєвого розвитку учнів значною мірою залежить від реалізації таких загальнодидактичних принципів: 1) принцип проблемності в навчально-ігровій діяльності; 2) принцип міжсуб'єктної активності учнів у навчально-ігровій діяльності; 3) принцип партнерського спілкування учасників гри; 4) принцип креативності учасників гри; 5) принцип метафоризації навчального матеріалу та ін.

Проведене експериментальне дослідження свідчить, що дидактичні ігри в системі українськомовної освіти забезпечують досягнення основних навчально-предметних цілей. Загальновідомо, що в наш час такі цілі переосмислюються через особистісно-компетентнісний вимір. Відповідні специфічні цілі можна згрупувати за чотирма змістовими лініями й назвати мовою компетентностей: 1) цілі формування мовної компетентності; 2) цілі формування мовленнєвої комунікативної компетентності; 3) цілі формування соціокультурної компетентності; 4) цілі формування діяльнісної компетентності. Відтак конкретизуємо цілі, пов'язані з рівнем специфічного в прогнозованих навчальних досягненнях.

*Цілі формування мовної компетентності* пов'язані з виробленням і розвитком таких навчальних досягнень, як:

- знання базових мовних понять шкільного курсу української мови;
- уміння чітко й послідовно розкрити засвоєний мовний матеріал;
- уміння продемонструвати розуміння структури української мови як навчального предмета та зв'язок між його розділами;
- розуміння виражальних засобів мови;
- здатність внутрішньо проникати в смисл навчального тексту;
- позитивне ставлення до української мови;
- готовність виконувати "рідномовні обов'язки".

*Цілі формування мовленнєвої комунікативної компетентності* пов'язані з виробленням і розвитком таких навчальних досягнень, як:

- знання базових мовленнєвих понять;
- здатність до розуміння, пояснення, оцінювання сприйнятого на слух чи прочитаного тексту;
- здатність до мовленнєвої творчості з урахуванням типу, стилю, жанру мовлення;
- готовність орієнтуватися в ситуації спілкування, комунікативно виправдано добирати засоби та способи для передавання думок і почуттів;
- уміння наводити переконливі аргументи під час спілкування;
- уміння змінювати мовленнєву стратегію, комунікативні тактики в умовах ситуації спілкування;
- позитивне ставлення до художніх текстів митців слова;

- досвід мовленнєвої діяльності в різних соціокультурних ситуаціях.

*Цілі формування соціокультурної компетентності* пов'язані з виробленням і розвитком таких навчальних досягнень, як:

- лінгвосоціокультурні знання, уміння;
- позитивне ставлення до національних і загальнолюдських цінностей;
- здатність до емпатії;
- патріотична свідомість;
- морально-етична вихованість;
- мовно-естетична вихованість;
- готовність до активної життєдіяльності;
- персональний соціокультурний досвід.

*Цілі формування діяльній компетентності* пов'язані з виробленням і розвитком таких навчальних досягнень, як:

- позитивне ставлення до навчальної діяльності;
- уміння розрізняти основну і другорядну інформацію;
- уміння доцільно використовувати методи пізнання й навчання мови в конкретних ситуаціях;
- здатність до лінгвокреативності;
- здатність до контролю, самоконтролю результатів навчально-пізнавальної мовленнєвої діяльності;
- досвід самостійної навчально-предметної діяльності.

Водночас серед супровідних результатів систематичного впровадження дидактичних ігор у навчання мови варто виділити такі: підвищення різних видів мотивації (пізнавальної, навчальної, комунікативної, лідерства, успіху та ін.), розвиток організаційно-діяльничих умінь, формування ціннісних орієнтирів, життєвих пріоритетів тощо.

Ефективність застосування дидактичних ігор у шкільній практиці мовної освіти значною мірою залежить від належної підготовки вчителів-словесників до організації навчально-ігрової технології. Учитель має бути обізнаним із сутнісними ознаками дидактичних ігор, мати тематичні комплекти таких ігор, уміти самостійно їх розроблювати для урізноманітнення методики навчання мови.

**Висновки.** Отже, вивчення наукових праць дало змогу інтерпретувати дидактичну гру з погляду педагогіки й лінгводидактики та окреслити види такої гри (операційна, імітаційна, рольова), що мають значний потенціал для формування мовленнєвої компетентності молодших підлітків. Зазначені види дидактичної гри становлять значний інтерес для методики мовленнєвого розвитку учнів 5–6 класів, оскільки є природовідповідним дидактичним засобом для цієї вікової групи школярів.

Дидактична гра створює сприятливе освітнє середовище не лише для мовленнєвого розвитку учня, а й загалом для його особистісного росту. За умови продуманої методики навчання української мови гра може стати ефективним способом у досягненні специфічних цілей мовної освіти й підвищення її якості в аспекті мовнокомунікативної підготовки учнів. Як спосіб навчання гра підвищує мотивацію до уроків, приносить задоволення від навчальної діяльності, забезпечує навчання, розвиток і виховання учнів засобами предмета. Перспективним є дослідження розвивального потенціалу комп'ютерних ігор у навчанні української мови.

### Література

1. Греб М. М. Теоретичні засади навчання лексикології і фразеології майбутніх учителів початкових класів : монографія / М. М. Греб. – К. : Центр учбової літератури, 2017. – 320 с.
2. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; головний ред. В. Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
3. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д. Н. Кавтарадзе. – 2-е изд. – М. : Просвещение, 2009. – 176 с.
4. Педагогічний словник / за ред. дійсного члена АПН України М. Д. Ярмаченка. – К. : Педагогічна думка, 2001. – 514 с.

5. Кочан І. М. Словник-довідник із методики викладання української мови / І. М. Кочан, Н. М. Захлюпана. – 2-ге вид., виправлене і доп. – Львів : Видавничий центр ЛНУ ім. Івана Франка, 2005. – 306 с.

6. Мамчур Л. І. Перспективність і наступність у формуванні комунікативної компетентності учнів основної школи : монографія / Л. І. Мамчур. – Умань : Видавець "Сочінський", 2012. – 449 с.