

УДК 378. 147:81' 242

ББК 74.261.4

С-89

Любов Сугейко

ВИКОРИСТАННЯ КРЕАТИВНИХ ФОРМ РОБОТИ У МОВНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ

У статті розглядаються проблеми мовної підготовки майбутніх учителів початкової школи засобом застосування креативних методів навчання, які заохочують студентів до творчої діяльності, підвищують інтелектуальний потенціал особистості, формують комунікативну компетенцію майбутнього педагога.

Ключові слова: творча особистість, креативність, активні методи навчання, проблемне навчання, технології навчання, пізнавальні ігри, рольова перспектива.

Однією з найактуальніших та важливих педагогічних проблем розвитку людини, котра навчається, виховується, формується, є проблема становлення творчої особистості. Тому що саме цілісна, духовно багата, творча особистість «спроможна по-справжньому керувати майбутнім, лише така особистість може впевнено подивитись в обличчя новизні» [5, с.32]. Розв'язання питань творчості залежить від розуміння процесу розвитку інтелекту, емоційно-почуттєвої сфери, креативності та безпосередньо способів прояву творчої активності особистості.

Актуальність поставленого питання є безсумнівною в умовах українських вузів, які прагнуть інтегруватися до європейського освітнього простору, що актуалізує потребу в переосмисленні вітчизняною педагогікою сутності змісту й завдань професійної підготовки майбутнього вчителя й приведення їх у відповідність до європейських стандартів з урахуванням світових тенденцій розвитку освіти.

Основою для самоактуалізації й самореалізації творчої особистості виступає креативність. Узагальнюючи думки багатьох дослідників (Баранова Л.П., Виготський Л.С., Дружинін В.М., Мацько Л.І., Мельничайко В.О., Пентилюк М.І., Рубіншейн С.Л., Сухомлинський В.О., Теплов Б.М., Шадриков В.Д., Щербань П.І.) щодо проблем творчого процесу, творчого мислення, творчої діяльності, творчого

розвитку, творчої активності, творчого потенціалу загалом та креативності зокрема, можна стверджувати, що у деяких аспектах вони дійшли спільних висновків. Передусім це стосується основних параметрів, котрі характеризують креативну особистість. Особистість можна назвати креативною, якщо вона здатна до актуалізації творчого потенціалу в різних видах життєдіяльності за власною ініціативою та вибором відповідних засобів. «Цікаві матеріали з мови – це дидактичні матеріали, що сприяють цікавості навчання», а «цікавість навчання – це факти підвищення інтересу до занять з мови». «Цікавість – це використання під час навчання різноманітних методичних прийомів і дидактичних засобів, щоб привернути увагу студентів, збудити в них інтерес до предмета, викликати прагнення до здобуття знань» [1, с.112].

Метою статті є аналіз креативних методів навчання та застосування їх під час формування професійної комунікативної компетенції майбутнього спеціаліста на заняттях із сучасної української мови з практикумом.

Творчість як складне соціально-психологічне явище виявляється на особистісному рівні, але це явище треба формувати, стимулювати. Адже людина має дуже великі творчі можливості, хоча й вона не завжди вірить у власні сили, тому інколи її слід заохочувати до творчої діяльності – таким стимулом виступає спілкування, саме спілкування у різноманітних життєвих ситуаціях, моделі яких можна запропонувати студентам на заняттях з мови.

Щоб оцінити значення і місце цікавих завдань та ігрових форм роботи над українським словом, потрібно насамперед наголосити, що використання їх ставить за мету не розважати, а навчити студентів, збагачувати їх знаннями в обстановці розкнутості, задоволення і радості. Цікаві мовні матеріали не повинні знижувати рівень навчальної роботи, а, навпаки, нести мовознавчу інформацію.

Л. Мацько наголошує «...нині постає проблема інтенсифікації навчального процесу і, зокрема, навчання мови як основного каналу інформації, яким користується уся освітньо-виховна система» [2, с.7]. Той обсяг інформації, який існує завдяки розвитку суспільства в цілому, динаміки технічного забезпечення інформаційного простору, апробування новітніх комунікаційних технологій,

створюють умови для застосування під час навчального процесу нових педагогічних (дидактичних) методів та прийомів передачі інформації.

Активні методи навчання викликають зацікавленість саме в процесі професійної освіти, оскільки їх застосування спрямоване, по суті, на підвищення інтелектуального потенціалу особистості, соціальної активності студентів, а такі критерії є основними відповідно до проблеми формування професійної комунікативної компетенції майбутнього педагога. Навчальний процес, побудований на використанні принципу рольової перспективи, надає студентам можливість проявити свою самостійність, творчі здібності, ініціативність, розвиває здатність аналізувати здобуті знання.

Система традиційних методів, як наприклад, бесіда, лекційний виклад, метод вправ вже не може задовольнити сучасні потреби вищої школи. У зв'язку з перебудовою системи освіти постає проблема активізації традиційних та впровадження нових методів навчання. Для реалізації принципу рольової перспективи найкраще вдаватись до застосування активних методів. Як стверджують педагоги, однією з ознак активності методу є висока розумова діяльність студентів, яка визначається швидкістю і логічністю мислення, раціональністю, тривалою продуктивністю, самостійністю у прийнятті рішень, встановленням зворотних зв'язків між викладачем і студентом.

Проблемні активні методи найкраще відповідають завданням розвитку творчого мислення студентів, професійній орієнтації. Суть проблемного навчання полягає в пошуковій діяльності, яка починається з постановки питань, розв'язання проблеми і вирішення проблемних завдань. Активні методи проблемного навчання потенційно використовуються в таких формах, як лекція (проблемна лекція), семінарське заняття (проблемні семінари) тощо.

Одним із основних прийомів проблемного навчання може бути «Розумовий штурм» (Мозкова атака). Розумовий штурм – це вільне накопичення великої кількості ідей чи набуття знань із певної теми без їх критичного осмислення. Повідомивши тему та мету (або ж назву, стильову належність тексту, який має аналізуватися), наприклад, семінарського заняття, студентам пропонується

протягом 2–5 хвилин записати (тезисно) всю ту інформацію, якою вони володіють щодо порушеного питання (проблеми). Після виконання цього завдання студентам пропонують попрацювати в парах. Вони розповідають один одному, що знають чи думають з даної «проблеми» (протягом 2–5 хвилин). Після обговорення студенти діляться своїми думками та роздумами з групою. Викладач цікавиться думками студентів, контролює правильність суджень, їх логічність та послідовність. Після цього проводиться дискусія, дружнє обговорення різних поглядів із тієї чи іншої проблеми.

Технологія «Карусель» найефективніша для одночасного залучення всіх учасників до активної роботи з різними партнерами. Її застосовують для обговорення будь-якої проблеми для збирання інформації з певної теми, для перевірки обсягу й глибини наявних знань, для аргументування власної позиції. Цікавою є технологія «Навчаючи – вчуся», її використовують під час повторення вивченого та під час вивчення блоку інформації, що дає змогу студентам взяти участь у передачі своїх знань одногрупникам, підвищує цікавість до знань.

Отже, основною метою застосування активного проблемного методу у формуванні професійної комунікативної компетенції студентів є спрямування навчання на вироблення творчих (креативних) умінь та навичок майбутніх педагогів. Під час семінарів-дискусій студенти активніше працюють, оскільки в них з'являється відчуття зацікавленості, рівноправності під час обговорень проблемних питань.

Ігрові активні методи посідають чільне місце у практиці розвитку усного комунікативного мовлення студентів. Як активний метод навчання, гра задіює практично всіх студентів групи, стимулюючи їх до спілкування, нормативного відтворення того комунікативного матеріалу, що пропонується опрацювати на занятті. У дидактиці як загальноосвітньої, так і вищої школи немає єдиної класифікації навчальних ігор. Імпонує нам класифікація пізнавальних ігор, яку запропонував П. Щербань: а) ділова гра; б) рольова гра; в) аналіз конкретних психолого-педагогічних ситуацій (імітаційний неігровий метод); г) аналіз інцидентів (імітаційний неігровий метод); д) ігрове проектування [5]. Хоча, як

переконає практика викладання та аналіз досвіду впровадження різних типів ігор, зазначена класифікація ігор не є незмінною. Наприклад: **дидактична гра «Аукціон»**.

Мета: розвивати уміння будувати складні речення і правильно їх письмово оформлювати. Обладнання: дерев'яний молоток.

Хід гри: викладач пропонує студентам просте речення. Студенти доповнюють його так, щоб утворилося складне сполучникове або безсполучникове речення.

Після кожного варіанту викладач або студент, відзначаючи молоточком, проголошує: «Доповнене речення Олени – раз...два,...три. Речення доповнене». Останній студент оголошується переможцем.

Гра «З букв одного слова». З букв одного слова необхідно за певний час скласти і записати слова: Акваріум (мак, кава, міра, кара, рама, ріка, Віра, кір, рука)

Гра «Латка на фразеологізм»

Доповнити поданими «латками» слова, щоб отримати фразеологізм.

1. «Латка»: ніс, язик, око, вухо, губа, зуб (Фразеологізми: тримати ... за вітром; на ... нічого покласти; і за ... не свербить; хоч в ... стрель).
2. «Латка»: кіт, курка, свиня, собака, коза (Фразеологізми: гарна як ... в дощ; носиться як ... з яйцем; як ... наплакав; пише як ... лапою).

Загадки-жарти:

1. Який прислівник однаково читається зліва направо і справа наліво? (Зараз)
2. У яких прислівниках є три-чотири приголосних і один голосний? (Вдень, ввверх, вниз, вбік)
3. Які прислівники запитують про себе? (Щотижня, щогодини, щороку, щомісяця, щоденно).

Побудова рівноправного діалогу між викладачем і студентом можлива за умови раціональної орієнтації навчального процесу у вузі, основу якого складають методи навчання. Система традиційних методів, як наприклад, бесіда, лекційний виклад, метод вправ вже не може задовольнити сучасні потреби вищої школи. Тому і постає проблема активізації традиційних та впровадження нових методів навчання у зв'язку з перебудовою системи освіти.

Для реалізації принципу рольової перспективи найкраще вдаватись до застосування активних методів. Як стверджують педагоги, однією з ознак активності методу є висока розумова діяльність студентів, яка визначається швидкістю і логічністю мислення, раціональністю, тривалою продуктивністю у прийнятті рішень, встановленням зворотних зв'язків між викладачем і студентом.

Метод навчальної гри – це система методичних прийомів, що побудована на моделюванні педагогічних ситуацій, максимально наближених до майбутньої професійної діяльності випускників вищої школи. Застосування цього методу має на меті зробити кожного студента активним учасником навчально-виховного процесу, який разом з викладачем здійснює пошук способів розв'язання проблем, що вивчаються в системі курсів педагогічного спрямування. Навчальна гра, як метод, сприяє формуванню професійних умінь і навичок студентів шляхом залучення їх до інтенсивної пізнавальної діяльності.

П. Щербань пропонує класифікувати навчально-педагогічні ігри таким чином: ділова гра як імітація професійно-педагогічної діяльності, що пов'язана з управлінням навчально-виховним процесом; рольова гра як відтворення конкретних дій однієї з ролей у професійно-педагогічній діяльності; метод аналізу конкретних психолого-педагогічних ситуацій, що складається з прийомів дослідження і вивчення певної проблеми, оцінки та вибору рішень; ігрове проектування як метод розробки студентами рекомендацій, навчальних занять і позакласних заходів навчально-виховного спрямування [5]. Такий поділ навчально-педагогічних ігор є умовним, оскільки найчастіше використовуються в комплексі, взаємодоповнюючи один одного. Всі вони підпорядковані одній меті – сформувати у студентів необхідні професійні вміння й навички.

Перед тим, як проводити гру, викладачеві слід продумати цілу низку кроків: вибір теми і мети гри, вироблення принципів, функцій учасників гри та системи стимулювання, розподіл ролей, проведення гри та аналіз її результатів.

Актуальність, наприклад, ділової гри під час формування професійної комунікативної компетенції студентів полягає в тому, що вона дає змогу її

учасникам розкрити себе, навчитися займати активну позицію, випробовувати власне «Я» на професійну належність, удосконалювати професійну компетенцію.

Ділова гра спрямована на розвиток професійної придатності особистості. Вона передбачає процес поступового переходу від «традиційного» навчання до нового типу навчання – знаково-контекстного, який відтворює предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності та посилює розвивальний характер навчання в умовах вищої школи.

Для того щоб збуджувати і підтримувати інтерес до сучасної української мови, виробити свідоме ставлення студентів до її вивчення, має бути цікавість у викладанні мовного матеріалу. Дуже поживають заняття цікаві завдання: загадки, шаради, логогрифи та інші.

Шаради – це мовна загадка, побудована на поділі загадуваного слова (словосполучення, речення) на частини, що являють собою мовні одиниці, які слід відгадати. Особливо вона ефективна у процесі роботи над фонетикою, графікою, морфемікою і словотвором. Щоб скласти шараду, треба виділити частини (звуки, букви, склади, морфемі, словотворчі елементи, слова) і зашифрувати їх. Наприклад, слово ялинка ділиться на три частини-склади: я-лин-ка, кожний з яких зашифровується: 1) особовий займенник з двох звуків, що позначаються однією літерою; 2) назва прісноводної риби з трьох звуків – голосного і двох твердих сонорних; 3) назва 15-ї літери української абетки; ціле-різдвяне, новорічне деревце.

Логогриф – вид мовної загадки, в якій задумане слово відгадується шляхом перестановки, додавання чи вилучення з нього звуків, букв чи складів. У завданні наводиться значення даного й очікуваного слів та зміни, які слід для цього провести. Наприклад: Відніміть перший звук, перетворивши заплетене волосся на комаху (коса – оса); вилучивши звук, зробіть з підземного комахоїдного ссавця хатню тварину (кріт-кіт).

Метаграма – це загадка, у якій слово зашифровується через заміну в ньому одного звука чи букви іншим. При цьому наводяться значення першого і другого слів. Для метаграми добираються слова типу: майка – чайка – гайка – байка.

Використання логогрифів і метаграм результативне під час вивчення фонетики, графіки, орфоєпії й орфографії, оскільки привертає увагу до звукового складу слів, вимови й написання їх, сприяє диференціації понять звук і буква. Пожвавлює роботу і зосереджує увагу студентів складання і розгадування тайнописі – шифрованих записів.

Вікторина – також є одною із ігрових форм проведення занять, яка полягає у змаганні між студентами у відповідях на запропоновані запитання (запитання добираються так, щоб тему, яка вивчається, подати у зацікавлено-пізнавальному плані) студенти можуть дуги поділені на команди або виступати індивідуально.

Основна мета вікторини – в ігровій формі всебічно розглянути винесені на неї питання, дати можливість кожному студенту виявити активність. Наприклад:

«Синтаксична вікторина»

1. Яке походження мовознавчого терміна «синтаксис»?
2. Щотакє інтонація і яке співвідношення між нею і мовним ритмом?
3. Яким буває речення за відношенням його змісту до дійсності?
4. Наведіть приклад слів-речень, що виконують роль мовного етикету.
5. Який найдавніший розділовий знак?
6. В яких розділових знаках і їхніх назвах присутня крапка?

Синтаксис української мови, одиниці якого забезпечують виконання комунікативних функцій, посідає центральне місце в усій мовній системі. Мова не може бути опанована поза відношенням до людини та її комунікативних потреб. У центрі лінгвістичної теорії – морфологічна теорія членів речення, зорієнтована на розв'язання орфографічних і пунктуаційних завдань.

Дуже поширеним і популярним у системах освіти різних країн світу є метод проектів. В основі методу проектів із використанням мультимедійних технологій лежить спільна навчально-пізнавальна творча діяльність студентів, організована на основі комп'ютерних технологій. Організація таких проектів вимагає спеціальної і ретельної підготовки студентів. Мультимедійні проекти дозволяють не тільки передавати студентам суму знань, а й навчити здобувати ці знання самостійно за допомогою можливостей комп'ютерної мережі Інтернет. Студенти в процесі

роботи в проекті набувають комунікаційних умінь і навичок, вчаться ставити цілі, досліджувати, порівнювати, робити висновки, узагальнювати, вчаться інтегрувати знання з різних галузей для розв'язання проблематики вибраних ними проектів.

Для роботи з мультимедійними проектами студенти повинні: знати і володіти основними дослідницькими методами (аналіз літератури, пошук джерел інформації, обробка даних, наукове пояснення отриманих результатів, висунання нових проблем та гіпотез тощо); володіти комп'ютером. В основі методу проектів лежить розвиток пізнавальних, творчих навичок, умінь самостійно конструювати свої знання, орієнтуватися в інформаційному просторі, критично мислити.

Метод проектів завжди зорієнтований на самостійну діяльність – індивідуальну, парну, групову, котру студенти виконують протягом визначеного часу. Цей підхід органічно поєднується з методом навчання як під час праці, так і профільним навчанням. Метод проектів завжди потребує розв'язання проблеми. Результати проектів повинні бути відчутими: якщо це теоретична проблема, то конкретне її вирішення, якщо практична, – конкретний результат, готовий до упровадження в життя.

Таким чином, метод проектів ставить студентів у становище, для якого теоретичні знання – засіб творчих шукань. Застосування цього методу має на меті зробити кожного студента активним учасником навчально-виховного процесу, який разом із викладачем здійснює пошук способів розв'язання проблем, що вивчаються в системі педагогічного спрямування.

Виходячи з усього сказаного, вірогідним здається висновок стосовно важливості та необхідності активнішого впровадження креативних освітніх технологій, що спрямовані на творчий розвиток, інтелектуальне і духовне удосконалення кожної особистості. Креативні форми роботи дають можливість навчити студентів чітко, послідовно, логічно будувати речення, вміти відстоювати власну думку, правильно вести діалог та монолог, забезпечують реалізацію мотиваційної та розвивальної функції навчання.

Представлений матеріал не вичерпує усіх аспектів порушеної проблеми, перспективу подальших розвідок вбачаємо у розробці системи вправ з творчими завданнями для методичного посібника.

Список використаних джерел

1. *Баранова Л.* Творчі завдання з української мови/Л. Баранова, Л. Тесленко// Українська мова та література. – 2001. – №33.– С. 9–11.
2. *Мацько Л.* Культура української фахової мови/ Л. Мацько, Л. Кравець. – К.: «Академія», 2007. – 164 с.
3. *Остапенко Н.* Особливості технології дидактичної гри у системі підготовки магістрів-філологів вищої школи/ Н. Остапенко// Українська мова та література. – 2006. – №6. – С. 55–58.
4. *Півторак В.* Вчити творити. Метод проектів у роботі вчителя-словесника/ В. Півторак// Українська мова й література в школі. – 2006. – №9–10.– С. 18–21.
5. *Щербань П.* Активні методи підготовки майбутніх учителів/ П. Щербань.–К.: Знання, 1998. – 48 с.

Аннотація

В статье рассматриваются проблемы языковой подготовки будущих учителей начальной школы посредством использования креативных методов обучения, которые заинтересовывают студентов в творческой деятельности, повышают интеллектуальный потенциал личности, формируют коммуникативную компетенцию будущего педагога.

Ключевые слова: творческая личность, креативность, активные методы обучения, проблемное обучение, технологии обучения, познавательные игры, ролевая перспектива.

Summary

Language training problems of future specialists by using creative teaching methods, that get students interested in creative activity competence of a future teacher are considered in this article.

Key words: creative personality, creative activity, active methods of teaching, educational problems, teaching technology cognitive games, playing perspective.

Вісник Прикарпатського національного університету, 2013. – Випуск XLIX. –
С.353-358. – (Серія: Педагогіка).