

Як бачимо, позакласна робота сприяє комплексному розвитку мовленнєвих, літературних та соціальних навичок учнів з ОПП. Вона дає можливість учням з ООП не лише розвивати свої здібності, але й відчувати себе рівноправними учасниками освітнього процесу.

Список використаних джерел:

1. Бондаренко Н. В. Методи навчання учнів з особливими освітніми потребами. Київ: Видавництво "Освіта". 2020. С. 45.
2. Коваленко Т. І. Театральні ігри в навчанні літератури. Харків: Фоліо. 2019. С. 78.
3. Лисенко О. П. Інсценізація в навчальному процесі: теорія та практика. Львів: Видавництво ЛНУ. 2021. С. 112.
4. Мельник І. Г. Розвиток критичного мислення у школярів. Одеса: Астропринт. 2022. С. 30.
5. Петрова Л. В. Літературні музеї як освітній ресурс. Чернівці: Рута. 2018. С. 56.
6. Сидоренко В. В. Екскурсії як метод навчання української літератури. Дніпро: ПП "Книга". 2022. С. 22.

СПЕЦИФІКА ВИКОРИСТАННЯ ІМІТАЦІЙНИХ ІГРОВИХ МЕТОДІВ ПІД ЧАС ОПАНУВАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ ФІЛОЛОГІЇ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ»

Світлана Ковтюх

кандидат філологічних наук, професор

кафедри української філології та журналістики,

Центральноукраїнський державний університет імені В. Винниченка,

E-mail: Kovtjukh@ukr.net

Інтерактивні методи навчання, що передбачають надання освітніх послуг у тісній співпраці, взаємодії викладача і студентів [6, с. 109], традиційно у вітчизняній педагогіці й методиці поділяють на імітаційні та неімітаційні. Серед імітаційних, у свою чергу, виокремлюють ігрові та неігрові методи, як наприклад на схемі, запропонованій О. Ковальчук [3, с. 93]. В. Сергеева наголошує на тому, що ігрові методи у вигляді розігрування ролей та ділових ігор різних модифікацій «заповнюють ту прогалину в навчальному процесі, зокрема під час підготовки майбутніх педагогів, яку не можуть компенсувати інші методи (наприклад словесні методи, практичні заняття тощо), але не замінюють їх. Ігровий характер навчально-пізнавальної діяльності дає змогу ознайомитися зі специфікою» та основними рисами майбутнього педагогічного фаху [5, с. 23]. Також розглядані методи допомагають адаптації здобувачів освіти до майбутніх умов праці, усвідомленому сприйняттю себе у функції викладача тієї чи тієї дисципліни, сприяють формуванню системи загальних і предметних компетентностей, адже на практиці дають можливість використати

отримані теоретичні знання, поліпшують уміння та навички в ситуаціях, наближених до реальних у професійній діяльності, почасти доводять останні до автоматизму, а з іншого боку, стимулюють творчі, нестандартні підходи щодо розв'язання тих чи тих проблемних завдань, готують до майбутніх навчальних і виробничих практик.

У середині 70-х років ХХ століття відбувся сплеск наукового інтересу до вивчення ділових ігор у низці галузей, зокрема в педагогіці. Різноманітні аспекти ділових ігор досліджували О. Авраменко, С. Балашова, Я. Бельчиков, М. Бірштейн, І. Гордієнко-Митрофанова, М. Козленко, Л. Литвіна, Р. Мойсеєнко, А. Морозов, С. Павлов, О. Пометун, О. Приходько, В. Ткаченко, С. Харченко, П. Щербань та інші. У фахових джерелах для цього поняття послуговуються низкою терміносполучень: «ділова гра», «навчальна ділова гра», «навчальна гра», «рольова гра», «навчальна рольова гра», «дидактична гра» та інші [3, с. 90].

О. Буга та М. Свіржевський подають історію імітаційних ділових ігор, які використовували «в соціології, історії, психології, криміналістиці» та інших сферах і яким передували військові, потім військово-політичні ігри. Ідею першої ділової гри запропонувала М. Бірштейн. «У червні 1932 р. ця гра була проведена... За декілька років було розроблено близько 40 ігор з різною тематикою. Серед них ділові ігри для тренування диспетчерів і» проектування «диспетчерських служб, дослідницькі ігри з перебудови виробництва, так звані аварійні ігри, де відробляють аварійні ситуації в енергопостачанні й інших галузях промисловості» [2, с. 229–230]. З 1938 року на території СРСР майже на два десятиліття цей вид імітаційної навчальної діяльності був заборонений. У США, навпаки, з другої половини 50-х років ХХ століття ділові ігри набули бурхливого розвитку. О. Буга та М. Свіржевський публікують таку статистику: «У 70–80-х роках розробка і застосування ділових ігор» в СРСР набула масового характеру. «Виникла асоціація розробників ігрового соціального імітаційного моделювання (АІСІМ). Пізніше в Мінвузі СРСР стала працювати Рада з АМО. До кінця 1988 р. була інформація приблизно про 1000 зареєстрованих радянських ділових ігор різного призначення (в 1980 р. їх було 166, в 1975 р. – близько 40). У 1980 р. описано 228 ігор в США. Близько 200 ігор застосовувалися в німецькомовних країнах, з них 120 базувалися на ЕОМ. За іншими даними, в 1980 р. у світі було понад 2000 ділових ігор. З них у капіталістичних країнах – 1210 (у тому числі в США близько 1000), в СРСР – близько 300» [2, с. 230].

Різні класифікації ділових ігор із використанням наукових джерел розглянуто в працях О. Ковальчук [3, с. 91], О. Барнінець [1, с. 15–18], Н. Олійник [4, с. 72–73] та інших. Дослідниками О. Шапран і Б. Бандуром, крім імітаційних ігор за п'ятьма ключовими критеріями: 1) «за характером ситуацій, що моделюються», 2) «за характером ігрового процесу», 3) «за способами передачі й обробки інформації», 4) «за динамікою процесів, що моделюються», 5) «за тематичною спрямованістю й характером проблем», описана низка ігрових імітаційних технологій, якими послуговуються в закладах вищої освіти, а саме: розігрування ролей (інсценування), ігрове проектування, дидактична

гра, ділова гра, рольова гра, стажування з виконанням посадової ролі, імітаційний тренінг, навчання дією, комп'ютерні (машинні) симуляції [7, с. 12–14].

Дисципліна «Методичні аспекти викладання філології в закладах вищої освіти», що входить до обов'язкових компонент освітньо-наукової програми «Філологія» галузі знань 03 Гуманітарні науки за спеціальністю 035 Філологія третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти для майбутніх докторів філософії (PhD), є благодатним полем для відпрацювання всієї палітри методів навчання, зокрема імітаційних ігрових. Можливе поєднання кількох дидактичних методів, методик, прийомів.

Наприклад, під час практичного заняття з теми «Форми організації навчання та контролю» здобувачам освіти третього рівня пропонують розписаний сценарій рольової гри, де зазначено тему, мету, охарактеризовано ситуацію, ролі учасників, зокрема завдання кожного із них, указано необхідну додаткову інформацію та запитання для підсумків (за бажанням зазначають час тривання гри). Аспіранти не тільки інсценізують запропоновану ситуацію, а й оцінюють її практичне значення, радять ідеї для покращення цього завдання. Також за поданим зразком їм необхідно розробити власні рольові або ділові ігри. Як домашнє завдання наперед пропонують підготувати початок нетрадиційної лекції (дисципліну й тему аспіранти обирають самостійно) та змодельовати фрагмент практичного заняття (10–15 хвилин) із тієї самої теми, з якої розробили початок лекції.

Для опрацювання теми «Методи навчання філологічних дисциплін у закладах вищої освіти» даємо завдання підготувати проспект чи короткий сценарій навчального фільму або відео (дисципліну й тему обирають аспіранти), назвати його та додатково, щоб закріпити теорію, описати, які методи при цьому були використані. Під час аудиторної роботи можна запропонувати ігрове проектування щодо з'ясування суті методу синектики: У чому полягає метод синектики? Чим він відрізняється від методу мозкового штурму? Яка головна особливість методу синектики? Скільки і які типи аналогій може використовувати група синектиків? Скільки осіб варто залучати до групи синектиків? Які обов'язки ведучого під час синектичних засідань?

У зв'язку з необхідністю дистанційного навчання неможливо нині обійтися без комп'ютерних технологій, тому, розглядаючи тему «Засоби навчання філологічних дисциплін у вищих закладах освіти», даємо наперед такі домашні завдання: 1. Запропонуйте для студентів бакалаврату ОПП Середня освіта (Українська мова і література та Мова і література (англійська)) назву вибіркової дисципліни, пов'язаної з темою Вашого наукового дослідження. Послугуючись переліком компетентностей (інтегральної (ІК), загальних (ЗК), фахових (ФК), предметних (ПК)) та програмних результатів навчання (ПРН), випишіть ті, які, на Вашу думку, релевантні Вашій вибірковій дисципліні. 2. На вебсервісі Google Classroom створіть гугл-клас для запропонованої Вами дисципліни, прикріпіть до стрічки низку методичних матеріалів (серед них – робочу програму, силабус, розподіл балів), дайте посилання на цей гугл-клас,

додайте до списку викладачів того, хто веде лекції та практичні заняття з дисципліни.

Як логічне продовження вищевказаних завдань до наступної теми «Організація дослідницької діяльності студентів-філологів» треба вже запропонувати для студентів бакалаврату ОПП Середня освіта (Українська мова і література та Мова і література (англійська)) перелік 10 тем для індивідуального науково-дослідного завдання (навчального проєкту) зі списком літератури (10–20 джерел за чинними правилами оформлення бібліографії) у рамках вибіркової дисципліни, пов'язаної з темою наукового дослідження здобувачів третього рівня освіти, запропонованої до попереднього практичного заняття, а також шкалу оцінювання й вимоги до підготовки проєкту.

Під час виступів аспірантів із доповідями, які супроводжують мультимедійні презентації, використовуємо елементи так званої операційної гри, тобто моделюємо процес проведення конференції, наукової дискусії. Також пропонуємо аспірантам фрагменти презентацій, навчальних фільмів, індивідуальних науково-дослідних завдань, навчально-методичних матеріалів (проблемних запитань, вправ, тестів різних видів) авторства наших студентів бакалаврату попередніх років навчання для того, щоб майбутні викладачі дали аргументовані рецензії на ці роботи, оцінили відповідно до запропонованих критеріїв, указавши на позитивні моменти, помилки, висловивши побажання.

Отже, імітаційні ігрові методи активно використовують для якісної фахової підготовки здобувачів освіти різних галузей та різних освітньо-кваліфікаційних рівнів підготовки, зокрема майбутніх докторів філософії (PhD). Саме новітні ігрові технології сприяють наближенню навчального процесу до реальних алгоритмів та ситуацій професійної діяльності викладачів-філологів, закріпленню теоретичних знань, набутих умінь і навичок під час інсценування фрагментів лекцій, практичних і семінарських занять, керівництва науковою роботою майбутніх студентів тощо. Такі методичні засоби розвивають творчі здібності, адаптацію до змін, позитивну мотивацію здобувачів третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти та готують їх до стажування з виконанням посадової ролі, тобто до виробничої практики.

Список використаних джерел:

1. Барнінець О. В. Класифікація ігрових методів навчання історії з погляду компетентнісного підходу. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2011. № 3. С. 14–20.
2. Буга О. І., Свіржевський М. П. Ділові ігри в дистанційному навчанні. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми* : зб. наук. пр. / редкол.: І. А. Зязюн (голова) та ін. Київ-Вінниця : ДОВ «Вінниця», 2006. Випуск 11. С. 228–233.
3. Ковальчук О. Дидактичні ігри як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів у процесі вивчення педагогіки. *Вісник Львівського університету. Серія педагогічна*. 2004. Вип. 18. С. 89–97.

4. Олійник Н. Ю. Ефективність ігрових моделей навчання в системі сучасної вищої освіти. *Наукові записки. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти*. Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2015. Випуск 7. Частина 2. С. 70–75.
5. Сергеева В. Ф. Імітаційні ігрові методи активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів – майбутніх педагогів. *International scientific-praktikal congress of teachers and psychologists “The generation of scientific ideas”* (the 17–18th of February, 2015). Geneva (Switzerland), 2015. С. 21–25. URL: <https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/9778/1/%d0%a1%d1%82%d0%b0%d1%82%d1%82%d1%8f%202015%20%d0%a8%d0%b2%d0%b5%d0%b9%d1%86%d0%b0%d1%80%d1%96%d1%8f.pdf> (дата звернення: 18.11.2024).
6. Тур О. М. Модернізація освіти у вищій школі засобами інтерактивних методів навчання. *Збірник наукових праць XVI Міжнародної науково-практичної конференції «Академічна й університетська наука: результати та перспективи»*. 12–13 грудня 2023 року. Полтава: Полтавська політехніка, 2023. С. 108–110.
7. Шапран О., Бандур Б. Імітаційні технології навчання майбутніх викладачів у вищій школі: сутність, класифікація та різновиди, особливості застосування. *Scientia et societas*. 2022. Вип. 1. С. 9–19. DOI: <https://doi.org/10.31470/2786-6327/2022/1/9-19>

ОСВІТНІ ВТРАТИ Й ОСВІТНІ РОЗРИВИ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК СОЦІАЛЬНІ ВИКЛИКИ В УКРАЇНІ

Ольга Крижанівська

кандидат філологічних наук, доцент

кафедри української філології та журналістики,

Центральноукраїнський державний університет імені В. Винниченка,

E-mail: olga_kryzhanivska@ukr.net

Освіта в інформаційному суспільстві покликана формувати особистість, яка може вільно оперувати великими об'ємами інформації, добирати її, класифікувати й зберігати, уводити в обіг з урахуванням дискурсних умов. Важливими є і вміння доречно й правильно комунікувати в повсякденному приватному та професійному житті, елементарні навички якого також формуються в освітньому середовищі. Ці суспільні потреби в мовцеві нового покоління в Україні намагається вирішити освітній проєкт, який називають Новою українською школою (НУШ). Його реалізація останніми роками наштовхнулася на серйозні проблеми, спричинені пандемією COVID-19 та воєнними діями, які з 2014 року носили локальний, а з 2019 року – глобальний/повномасштабний характер.

Відтепер дослідження PISA (останні – восени вже воєнного 2022 року) виявляють усе більші освітні втрати і з читацької компетентності, і з математичної, і в галузі природничих наук. Вони стають помітними і на рубежі