

P 93 **Problems and achievements of modern science** : coll. of scientific papers «ΛΟΓΟΣ» with materials of the International scientific-practical conf., Cork, May 6, 2019. Cork : NGO «European Scientific Platform», 2019. V.4. p. 100.

ISBN 978-617-7171-80-4

Papers of participants of the International scientific-practical conference «Problems and achievements of modern science», held in Cork, May 6, 2019, are presented in the collection of scientific papers.

The collection is dedicated to students, graduates, postgraduates, PhDs, young specialists, lecturers, scientists and others interested persons, as well as for a wide range of readers.

*Bibliographic description of the materials of the conference is presented in «Google Scholar». Conference is approved by ResearchBib.*



UDC 001 (08)

## РОЗРОБКА ЛІТЕРАТУРНОЇ ГРИ ЯК ЗАВДАННЯ ДЛЯ ПРОЕКТНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

канд. філол. наук, доцент Пікун Леся Василівна

*Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г.Шевченка  
Україна*

Ґрунтовна реконструкція й оновлення системи вітчизняної освіти у зв'язку з прийняттям Закону України «Про освіту» у 2017 р. спрямовані передусім на розробку й впровадження в практику моделі компетентісно орієнтованої освіти у професійній підготовці висококваліфікованих учителів Нової української школи. Нова українська школа потребує професійної компетентності, педагогічній майстерності та готовності вчителів до інтелектуальної та творчої діяльності. Тож перед викладачем педагогічного вишу постає задача зорганізувати ефективний процес навчання студентів, але в умовах зменшення аудиторних занять і збільшення самостійної роботи та самоосвіти студентів.

Доведено, що пізнавальні процеси найефективніше активізуються та розвиваються тоді, коли студенти залучаються до колективної творчої пошукової діяльності. Така робота уможливорює розвиток творчого потенціалу, допомагає створенню захопленості предметом і заглиблення у нього. У творчому навчанні провідною є проектна форма навчання.

Основна ідея проектної форми навчання – творча самореалізація кожного студента, розвиток його здібностей шляхом залучення до активного пізнавального творчого процесу, розвиток навичок співпраці у навчанні з іншими студентами та викладачем і відповідальності за здобуття якісної освіти.

Метою цієї статті є висвітлення досвіду розробки й введення в практику низки творчих пошукових проектів для створення навчальних ігор на основі літературних творів.

На філологічному факультеті Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г.Шевченка проектна форма навчання була впроваджена у практику в межах курсу «Історія зарубіжної літератури». Наскрізний курс «Історія зарубіжної літератури» посідає важливе місце в системі підготовки філологів. Він націлений на формування історико-літературної компетенції студентів, на розвиток у них умінь і навичок літературознавчого аналізу текстів творів, спрямованих на самостійне осмислення та розуміння творів світової літератури, на активізацію самостійної роботи студентів, творчості та незалежності суджень під час вивчення літературних творів, на виховання естетичних смаків. Творчі проекти для самостійної роботи студентів-філологів були розроблені для досягнення освітніх і професійних задач і годом отримали назву «Хочу стати бардом, друїдом чи філідом, або Чого не написали предки» та «Шекспіру – вподобайка, а краще репост, або Герої художніх творів у соціальних мережах». З цими проектами можна ознайомитися у статтях «Організація колективної проектної діяльності студентів з курсу «Історія зарубіжної літератури»» [4] та «Моделювання зустрічі СВОГО та ЧУЖОГО мультимедійними засобами у вивченні творчості Шекспіра» [3].

Практична реалізація проектної роботи відбувається у співпраці викладача і студента. Викладач займається розробкою таких проектів, які б викликали інтерес і захоплення студентів, збуджували їх уяву та фантазію. Водночас викладач у такій навчальній діяльності перестає бути центром уваги і джерелом інформації, а керує процесом самоосвіти й особистісного зростання студента. Завдання для проектів доцільно формулювати таким чином, аби воно сприймалося студентами як вільна та добровільна діяльність і джерело позитивних емоцій. Тож проектний метод стимулює професійний та особистісний ріст викладача.

У проектній діяльності студент із запропонованих проектів обирає той, який відповідає його інтересам, формує групу з іншими студентами, які обрали цей проект. Далі відбувається робота групи, коли студенти розплановують свою діяльність для виконання проекту, розподіляють між собою роботу, виконують і випробовують продукт та представляють його на широкий загал. Потім відбувається оцінка цього продукту щодо його правильності, ефективності та креативності.

Ігри активно використовуються у навчальному процесі та виявляється активним методом навчання. Слушною є думка Р.Кайуа, що гра посилює інтелектуальні здібності, але завдяки задоволенню та наполегливості, котрі властиві грі, вона робить легким те, що спочатку було важким і виснажливим [2, с. 39].

Створення та реалізація на практиці навчальних ігор розвиває продуктивне пошукове мислення студентів загалом і сприяє їх професійній підготовці. Досвід нашої проектної діяльності суголосний досвіду К.С.Крупіної [3, с. 127-128] і засвідчує, що розробка дидактичної гри виявляється важким і копітким заняттям, яке вимагає досконалого опрацювання та вивчення навчального матеріалу, досвіду комплексної постановки проблеми, узгодження індивідуальних пріоритетів у груповому виборі рішення та його реалізації, розвинуті навички оформлення, уміння адаптувати настільну гру використовуючи підручні матеріали та комп'ютерні технології у квест, літературний тематичний парк або комп'ютерну гру.

Зазначимо, що проблема створення літературних навчальних ігор набуває вивчення у вітчизняному літературознавстві. В.Г.Василенко виокремила такі характеристики гри: багатоваріантність і багато альтернативність рішень, з яких потрібно зробити вибір такого, який є найбільш раціональним; необхідність приймати рішення в умовах невизначеності та в ситуації умовної практики; різноманіття умов проведення гри, що відрізняються від стандартних, поява яких можлива в майбутній практичній діяльності спеціаліста; стислі часові рамки; можливість повторення ситуацій; наочність наслідків прийнятих рішень; інтеграція теоретичних знань, отриманих студентами, з практикою майбутньої професійної діяльності, набуття навичок роботи за фахом і широкі можливості індивідуалізації навчання [1, с. 84-85].

Практика виготовлення літературних ігор засвідчує, що у процесі створенні літературних навчальних ігор, теоретичні знання студентів з курсу інтегруються з практикою майбутньої професійної діяльності.

Створення студентами літературних ігор виконує цілий ряд навчальних завдань. Виготовлення літературної гри студентами філологами сприяє інтеграції отриманих літературознавчих компетенцій з майбутньою професійною діяльністю. За допомогою ігрового проекту студенти самостійно отримують знання без прямого втручання та допомоги викладача, а у співпраці з одногрупниками. Це є потужним засобом, що пробуджує інтерес до змісту роботи вчителя-філолога. Отримані навички читання, аналізу та викладення художнього твору у грі в процесі умовної практики виявляється надзвичайно доцільним. Слушним є зауваження В.Г. Василенко, що одного разу створена й удало апробована гра може багаторазово ефективно використовуватися як інструмент навчання [1, с.86].

У процесі створення розважально-пізнавального майданчика для літературної гри передбачається самостійне опрацювання художнього твору, на основі якого буде будуватися гра, детальний аналіз змісту та форми цього твору та представлення цього твору у вигляді гри-мандрівки, гри-змагання чи карткової гри. Тож гра будуватиметься на імітації сюжету чи фабули художнього твору, коли учасник/учасники гри повторюють шлях головного героя твору та долають випробування, які випали на його долю. Така гра моделює процес перевірки учителем прочитаного учнями художнього твору, актуалізує підвищену увагу до художніх деталей, тих, які часто залишаються непоміченими, або вважаються такими, що є не важливими, заповнення пробілів у розумінні художнього твору та розширити горизонти читання. Тож навчальний потенціал гри – вагомий, адже залучає візуальний, аудіальний і кінестетичний типи сприйняття [3, с. 127]. Гра робить навчальний процес азартним і динамічним. Така гра може бути настільною або рухливою грою у межах класу, школи або міста. За кількістю учасників це може бути індивідуальна, парна чи командна гра.

Розроблений нами творчий проект має назву «Хай живе ігрофікація, або Розробка літературної гри».

Завдання для творчого проекту формулюються таким чином:

«Станьте творцем літературного тематичного парку розваг / літературної настільної гри / літературної комп'ютерної гри на основі обраного вами твору.

Ваша гра має бути розрахована на уважного читача, який добре знає текст твору».

Мета проекту – створити розважально-пізнавальний майданчик для літературної гри у вигляді ігрового поля та завдань до гравців із передбаченою кількістю бонусів/балів, що забезпечить визначення переможця.

У роботі над проектом студенти дотримуються плану роботи, який передбачає такі завдання:

1. **Назва гри:** Придумайте гучну назву гри.
2. **Концепція гри:** Напишіть невеличкий текст, який унаочнює ідею гри й описує її основні розважальні маршрути та принади.
3. **Ігрове поле:** Створіть карту-мандрівку для літературної навчально-розважальної гри на основі тексту твору. Потрібно організувати / зобразити локації, що висвітлені в тексті твору (замок, ліс, болото тощо). Ваша карта

повинна містити ігрові локації згідно з композицією і сюжетом твору (зав'язку, розвиток дії (різні пригоди героя), кульмінацію та розв'язку). Ігрове поле та характер переміщення по ньому може бути:

- за маршрутом, коли ігрове поле складається зі зв'язаних між собою пунктів;

- по областях, коли ігрове поле складається з областей різного розміру, а переміщення можливе лише по суміжним областям;

- по клітинках, коли ігрове поле складається з однакових клітинок, а переміщення можливе лише по суміжним клітинкам;

- вільне переміщення, коли ігрове поле – це будь-яка рівна поверхня, а переміщення відбувається згідно з правилами;

- модульне поле, яке формується під час гри з заданих фрагментів або карт згідно з описаним у правилах сценарію або випадковим чином.

**4. Ігровий маршрут із завданнями випробуваннями:** Продумаєте та створіть маршрути із завданнями, що ведуть від локації до локації. Правильне виконання завдання має просувати рух гравця вперед, а помилка має відкидати його назад. Завдання випробування (згідно з сюжетом твору продумаєте та створіть маршрути із завданнями, що ведуть від локації до локації; правильне виконання завдання має просувати рух гравця вперед, а помилка має відкидати його назад). Ігровий конфлікт може бути:

- змагальний (кожний гравець грає сам за себе);

- союзний (добровільно або згідно з правилами створюються тимчасові союзи);

- кооперативний (гравці грають спільно проти гри);

- командний (гравці діляться на команди й перемагає одна з них)

**5. Різновид гри:** Визначте, який різновид гри найкраще підходить – рухлива, рольова або настільна.

**6. Умовні позначки:** Як у будь-якій карті, вам потрібно створити умовні позначки, для інформування.

**7. Герої гри:** У кожному тематичному парку є свої герої. Запропонуйте героїв парку та вкажіть їх функції.

Таким чином, розробка та застосування в навчальній роботі колективної проектної діяльності є перспективною. Запропоновані ігрові проекти передбачають гнучке сполучення самостійної пізнавальної діяльності студентів з різними джерелами інформації, навчальними матеріалами, оперативну та системну взаємодію з викладачем, групову роботу на основі співробітництва з іншими учасниками проекту. Упровадження представлених творчих завдань забезпечує зв'язність і координованість професійної підготовки вчителя-філолога й самостійного ресурсного забезпечення, котрі можна впроваджувати на практиці під час самостійного професійного розвитку. Виробництво навчальної гри містить широкі можливості для індивідуальної самоосвіти. Навчальні ігри розвивають і закріплюють у студентів навички самостійної роботи, вміння вирішувати професійні завдання, працювати в колективі, приймати рішення й організувати їх виконання. В умовах збільшення частки самостійної роботи створення

літературного ігрового майданчика виявляється ефективною формою її реалізації.

#### Список використаних джерел:

1. Василенко В.Г. Игровые методы проведения учебных занятий в высшей школе. *Вестник РМАТ*. № 1, 2014. С. 84-93.
2. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. Москва, 2007. 504 с.
3. Крупина Екатерина Сергеевна Из опыта использования настольных игр в обучении иностранным языкам в Санкт-Петербургском университете МВД России. *ТРУДЫ СПБГИК*. 2014. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iz-opyta-ispolzovaniya-nastolnyh-igr-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-v-sankt-peterburgskom-universitete-mvd-rossii>.
4. Пікун Л.В. Моделювання зустрічі СВОГО та ЧУЖОГО мультимедійними засобами у вивченні творчості Шекспіра. *Мова. Культура. Комунікація: інноваційні підходи до вивчення мов та літератур*. Матеріали VII-ї Міжнародній науково-практичної конференції (Чернівці, 22-23 квітня 2016 р.). Чернігівський національний педагогічний університет імені Т.Г.Шевченка. 2016. С.177-180.
5. Пікун Л.В. Організація колективної проектної діяльності студентів з курсу "Історія зарубіжної літератури". *Вісник Чернігівського державного педагогічного університету імені Т.Г.Шевченка*. Випуск 85. Серія: Педагогічні науки: Збірник. Чернівці, 2011. С.187-188

## СУЧАСНА СИТУАЦІЯ РОЗВИТКУ ЧИТАЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

**Мартиненко Валентина Олександрівна**  
*Інститут педагогіки НАПН України*  
*Україна*

Інтенсивний розвиток інформаційно-комунікаційних технологій спричинив трансформацію різних аспектів читання молодших школярів: його статус, способи роботи з текстом, читацькі інтереси учнів, мотиви і стимули читання.

Серед трансформаційних процесів у сфері читацької діяльності привертає до себе увагу зміна моделі читання, яку експерти пов'язують із значною питомою вагою читання з екрану, появою «текстів нової природи», переважанням так званого «ділового», «прагматичного» читання над читанням «для задоволення», «для душі» [2].

Активна і тривала взаємодія учнів з електронною екранною продукцією дає підстави для неоднозначних висновків учених щодо нарощення позитивних і від'ємних показників у розвитку пізнавальних процесів молодших школярів, їхньому мовленні, читацькій діяльності загалом.

Серед позитивних тенденцій (їх значно менше) варто відзначити певне підвищення інтересу учнів до книжки, до читання. Більшу увагу цим питанням