

УДК 811.124:378.4:63

**Луговська І.Б.**

викладач кафедри іноземних мов  
Подільський державний аграрно-технічний університет  
м. Кам'янець-Подільський  
**E-mail:** madamira@gmail.com

**Луговська Е.М.**

к.пед.н., спеціаліст вищої категорії  
**E-mail:** ladylina44@gmail.com  
коледж Подільського державного  
аграрно-технічного університету  
м. Кам'янець-Подільський

## РЕАЛІЗАЦІЯ ІГРОВИХ МЕТОДИК НАВЧАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З ЛАТИНСЬКОЇ МОВИ У АГРАРНОМУ ВНЗ

### *Анотація*

**Вступ.** Сучасна вища освіта вимагає застосування різноманітних стратегій вирішення педагогічних та навчальних проблем. Серед багаточисленних методів навчання, що існують у сучасній педагогіці, дидактичні ігри з погляду ефективності та посилення мотивації до навчання займають свою заслужену нішу.

**Методи.** Аналіз наукової літератури, моделювання ігрових ситуацій, педагогічний експеримент.

**Результати** Здійснено спробу розкрити зміст поняття «дидактична гра», наведено приклади застосування різних видів дидактичних ігор на заняттях з латинської мови в аграрному ВНЗ, проаналізовано позитивні сторони та недоліки застосування цієї форми навчання.

**Перспективи.** Матеріали і результати дослідження можуть використовуватися для підвищення ефективності навчання латинської мови у аграрних ВНЗ.

**Ключові слова:** інноваційні технології, інтерактивні методики, дидактична гра.

**Luhovska I.B.**

lecturer of Foreign Languages Department

**E-mail:** madamira@gmail.com  
State Agrarian and Engineering University in Podilya  
Kamianets-Podilskyi

**Luhovska E.M.**

Cand. of ped. Sciences, specialist of the highest category  
**E-mail:** ladylina44@gmail.com  
College of State Agrarian and Engineering University in Podilya  
Kamianets-Podilskyi

## REALIZATION PLAYING METHODS OF EDUCATION AT LATIN LANGUAGE LEARNING IN AGRICULTURAL HIGH SCHOOL

### *Abstract*

**Introduction.** The modern higher education requires the use of various strategies for solving pedagogical and educational problems. Among the many teaching methods that exist in modern pedagogy didactic games from the point of view the efficiency and enhancement of motivation to study occupy their well-deserved niche.

**Methods.** An analysis of scientific literature, a simulation of game situations, a pedagogical experiment.

**Results.** An attempt has been made to reveal the concept "didactic game". The examples of the use of the different types of didactic games and other interactive techniques in Latin language classes in agrarian universities are given. The positive aspects and disadvantages of applying this form of training are analyzed.

**Discussion.** The materials and results of the research can be used to improve the efficiency of teaching the Latin language in agrarian high schools.

**Keywords:** innovative technologies, interactive methods, a didactic game.

#### **Анотація**

**Вступлення.** Современное высшее образование требует использования различных стратегий для решений педагогических и учебных проблем. Среди многих методов обучения, существующих в современной педагогике, дидактические игры с точки зрения эффективности и усиления мотивации к учебе занимают свою заслуженную нишу.

**Методы.** Анализ научной литературы, моделирование игровых ситуаций, педагогический эксперимент.

**Результаты.** Предпринята попытка раскрыть смысл понятия «дидактическая игра», приведены примеры применения различных видов дидактических игр на занятиях по латинскому языку в аграрном вузе, проанализированы положительные и отрицательные стороны применения этой формы обучения.

**Перспективы.** Материалы и результаты исследования могут быть использованы для повышения эффективности обучения латыни в аграрных учебных учреждениях.

**Ключевые слова:** инновационные технологии, интерактивные методики, дидактическая игра.

Прогрес суспільства означає одночасно прогрес у формах та методах навчання нового покоління, в тому числі і у вищій школі, тому все більш актуальними стають такі технології навчання, які розвивають здатність студента не просто засвоювати знання, але й генерувати нові знання з одержуваної інформації, вміти застосовувати отримані знання у різних умовах.

**Вступ.** Традиційна методика викладання латинської мови, що застосовувалася на протязі століть, у наш час, коли при вивченні інших предметів розроблені і широко впроваджуються новітні різноманітні форми організації навчання, вимагає кардинального оновлення, застосування інноваційних, більш продуктивних методів навчання. Існуючі суперечності між необхідністю забезпечити належну якість освіти в сучасних умовах і неможливістю розв'язати це завдання традиційним шляхом спонукають до досліджень у цій області.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** В основу методик навчання, що складають альтернативу традиційним, покладено ідеї Ж.-Ж. Руссо, Й. Песталоцці, Я.-А. Коменського. У сучасній педагогіці вітчизняними і зарубіжними науковцями розроблено велику кількість інноваційних моделей навчання, в тому числі інтерактивних і дидактичних. У працях Д. Чернілевського, В. Ягупова, О. Пометун, В. Трайнева, Ф. Єлліс, Д. Фотус, М. Кларіна та ін. досліджуються як загальнопедагогічні, так і окремі методичні технології навчання.

**Результати.** Репродуктивні методи навчання, тобто методи повідомлення готового знання шляхом інформативного викладу (пояснювально-ілюстративне навчання [7, 323]), а саме: надання студентам готової інформації, відпрацювання її шляхом заучування та практичного тренінгу, є незамінними на певних етапах вивчення латинської мови. Однак сучасні активні форми і методи навчання, на відміну від навчання академічного типу, опираються не лише на сприйняття інформації, запам'ятовування та опрацювання за допомогою тренувальних вправ, а в більшій мірі на творче, продуктивне мислення, спілкування. Це так звані продуктивні методи – коли студент оволодіває інформацією шляхом евристичного пошуку, керованого викладачем. На відміну від методу навчання через інформацію, у цьому випадку відбувається навчання через діяльність, у процесі продуктивного спілкування, тобто в інтерактивному середовищі. В порівнянні з традиційним, в інтерактивному навчанні іншого характеру набуває взаємодія викладача

та студентів, ініціатива навчання передається студенту [7, 322].

Необхідність впровадження інтерактивних методів навчання зумовлена тим, що за їх допомогою можна досить ефективно вирішувати цілу низку дидактичних завдань, які важко вирішити в умовах традиційного навчання.

Серед сучасних моделей активного навчання в освіті (проблемні, комп'ютерні, імітаційні, ігрові, проєктивні, дослідницькі, контекстні, [7, 327]) ігрові інтерактивні моделі, в тому числі дидактичні ігри займають вагоме місце.

Для позначення такого виду навчальної діяльності різними науковцями використовуються різні назви : «ділова гра», навчальна ділова гра», «навчальна гра», «рольова гра», «навчальна рольова гра», «дидактична гра», тощо [3,90]. Зарубіжна педагогіка відмовилась від поняття «гра» і пропонує називати такі методики «симуляція» «імітація», «модель», «моделювання» [7, 292], але ми згодні з думкою більшості вітчизняних вчених щодо доречності назви «гра».

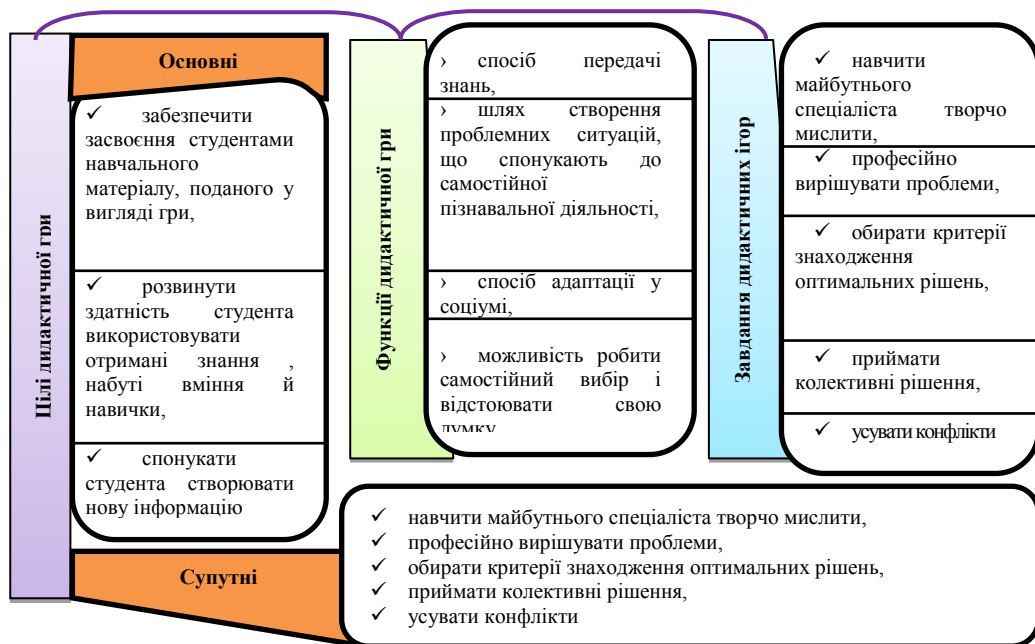


Рис. 1. Цілі, функції та завдання дидактичних ігор

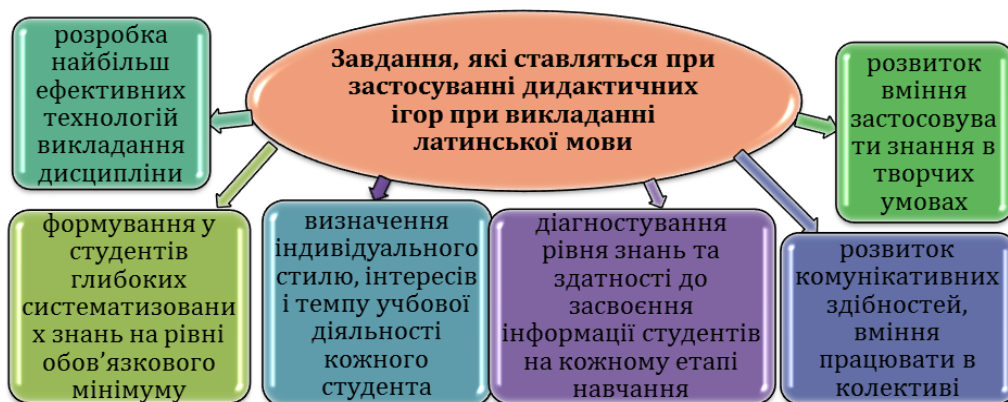
Згідно з Д. Чернілевським, дидактична гра – це форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, характерних для цього виду практики. [7, 292]. М. Кларін визначає дидактичну (навчальну) гру як гру за правилами, підпорядкованими досягненню заздалегідь накресленого ігрового результату [2,123]. Особливістю дидактичної гри є те, що, на відміну від інших інтерактивних методів, її проведення вимагає, як правило, застосування роздаткового матеріалу, наочності, що надає додаткового ефекту цьому методу навчальної діяльності. На відміну від ігрової діяльності, цілеспрямована гра передбачає момент змагання.

Використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, а гра за своєю природою має невизначений результат (інтригу). Тому завдання педагога при застосуванні ігор у навчанні полягає у підпорядкуванні гри визначеній дидактичній меті. [4, 53]



**Рис. 2. Переваги дидактичних ігор**

У процесі вивчення латинської мови у аграрному вузі вважаємо доцільним використовувати як одну з форм інтерактивних методик ті види дидактичних ігор, які в більшій мірі відповідають специфіці цього предмету. У зв'язку з великим обсягом учбового матеріалу і обмеженою кількістю аудиторних годин практично неможливо застосовувати такі інтерактивні методики, як проблемні семінари, організаційно-ділові та рольові ігри, інсценування, дискусійні обговорення проблем. Більшість дослідників пропонують як один з методів активізації інтерактивної діяльності створення проблемної ситуації. Однак проблемна ситуація створюється в результаті різних трактувань одного і того ж явища, виявлення несумісних суджень, суперечливої інформації, що не допустимо у викладанні латинської мови. Тому ефективними у застосуванні показали себе дидактичні ігри саме у вигляді імітаційних вправ й тренінгів (О. Ковальчук відносить їх до неігрових методів [3, 93]), а також ігрові вправи, міні-ігри, бліц-гра. Студентам пропонуються такі ігрові ситуації, у яких в процесі активного спілкування заучуються нові лексичні одиниці, відпрацьовуються граматичні форми і морфологічні конструкції, формулюються правила та визначення.



**Рис. 3. Завдання при застосуванні дидактичних ігор при викладанні латинської мови**

Аналізуючи два шляхи організації навчальної діяльності – суб'єктивний – використання методів переконання, пояснення, інформування і об'єктивний – створення відповідних умов, які б сприяли розвитку у студентів позитивної мотивації до навчальної діяльності, слід чітко визначити роль викладача у інтерактивному навчанні.



**Рис. 4. Вимоги до викладача-організатора дидактичної гри**

Роль викладача не повинна зводитися до директивних реплік або висловлювання особистих суджень, а повинна бути спрямована на опосередковане педагогічне керівництво навчально-ігровою діяльністю студентів [3, 92].

**Приклад організації та проведення дидактичних ігор для студентів 1-го курсу напряму підготовки «Ветеринарна медицина»**

Інтерактивно-дидактичний ігровий тренінг «Доміно»

Тема: клінічна термінологія. Греко-латинські дублети :еквіваленти.

Мета: Оволодіння фаховою термінологією, створення оптимальних умов продуктивного інтерактивного навчання.

Цілі: здатність адекватно сприймати, об'єктивно оцінювати та засвоювати навчальну інформацію в процесі вивчення фахових дисциплін.

Забезпечення методичним матеріалом: картки у вигляді квадратиків доміно, у лівій частині кожної картки латинське слово, у правій – грецьке. Для кращого запам'ятовування, де слова латинські, а де грецькі, латинські розміщуються на білій половині, грецькі – на кольоровій.

Інтер'єр: столи у 2-х рядах швидко зсуваються, утворюючи два великі столи, студенти розміщують стільці навколо них, утворюючи два кола.

Умова гри: Студенти розділяються на 2 команди. Завдання кожної команди полягає в тому, щоб якомога швидше викласти всі свої карточки за принципом доміно, тобто: до латинського слова підібрати відповідне грецьке:

cutis	sanguis	haema	angion	vas	verticulus	gaster	rhin
-------	---------	-------	--------	-----	------------	--------	------

**Рис. 5. Приклад картки для гри «Доміно»**

У цьому тренінгу якнайкраще тренуються зорова, слухова та кінетична пам'ять. Важливою є атмосфера групового співробітництва та взаємної підтримки, тут не може бути пасивних учасників, оскільки картки роздаються порівну між всіма учасниками. Оскільки в тренінгу приймають участь дві команди, спонукаючим до ефективного виконання завдання мотивом виступає також змагання, азарт, суперництво, здорова конкуренція.

### **Ігровий тренінг «Коректор»**

Форма діяльності – групова

Тема: Вживання родового відмінка іменника в клінічних термінах

Гра розрахована на роботу в парах

Мета: засвоїти відмінкові закінчення родового відмінка усіх п'яти відмін, перевірити знання фахової лексики.

Забезпечення методичним матеріалом: карточки, у яких зліва написано діагноз, процес чи захворювання українською мовою, справа – латинською, але з граматичною помилкою. Карточка розрізається на дві половини, які роздаються студентам.

Інтер'єр: довільний, студенти можуть вільно рухатись в аудиторії.

Завдання: студенти спочатку повинні, спілкуючись між собою, знайти половинки однієї карточки. Два студенти, у яких знаходяться половинки однієї карточки, утворюють пару і сідають разом, далі працюють спільно. Спілкуючись, вони повинні визначити:

1. Чи є у латинському варіанті помилка.
2. Довести, опираючись на попередні знання граматики, у чому полягає помилка.
3. Написати правильний варіант, обґрунтувати його.

Перелом лівої гомілки	Fractura <u>crus</u> dextri
-----------------------	-----------------------------

**Рис. 6. Приклад картки до гри «Коректор»**

Аналізуючи завдання, студенти повинні прийти до висновку, що слово *crus* стоїть у називному відмінку, а повинно стояти у родовому однини, судячи з перекладу, тобто присутня помилка, і оскільки родовий однини від слова *crus* буде *cruris*, вираз повинен мати вигляд *fractura cruris dextri*.

В процесі такої праці студенти крім чисто когнітивних задач повинні вирішувати також проблеми навчального спілкування: вчитись уважно вислуховувати та поважати точку зору напарника, аргументовано викласти та захищати власні думки, вміти прийти до консенсусу та виробити спільну позицію. Задачею викладача у цій грі є розподілити парні карточки так, щоб пари утворилися із студентів з приблизно однаковими здібностями та рівнем знань, для того, щоб заохотити активність обох партнерів і уникнути ситуації, коли слабший студент просто погоджується з сильнішим і користується його знаннями, не вникаючи у проблему. Викладач не втручається в роботу пар, що усуває скутість та напруженість. На виконання завдання відводиться обмежений час, після закінчення якого викладач оцінює результат за усною чи письмовою відповіддю. У такому випадку один студент з пари за домовленістю висловлює спільну думку.

### **Тренінг «Живі слова»**

Форма діяльності: фронтальна, парна

Тема: Префіксальний спосіб утворення прикметників.

Мета: заучування студентами префіксів, за допомогою яких утворюються похідні складні прикметники та тренування навичок словотворення.

Ціль: засвоєння навчальної інформації через дію.

Інтер'єр: Проведення цього тренінгу потребує певного простору тому що студенти не сидять за партами, а мусять переміщуватися. У роботі приймає участь вся група. Студенти поділяються на дві команди, у кожній обирається ведучий, якому вручається список прикметників українською мовою. Студенти однієї половини команди отримують таблички з прикметниками, інша половина отримує таблички з прийменниками.

Задача: за сигналом ведучий називає прикметник українською мовою, студенти якомога швидше повинні визначити, у кого таблички з потрібними компонентами для утворення слова і вишикуватися у пару чи трійку. Виграє та команда, яка швидше вибудує всі слова із списку. Таким чином студент повинен в першу чергу запам'ятати, що у нього написано на табличці, щоб швидко орієнтуватися.

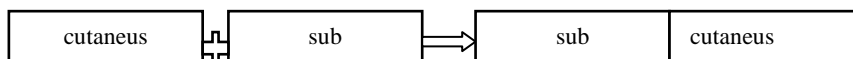


Рис. 7. Приклад картки до тренінгу «Живі слова»

#### Позитивні сторони:

- домінують ігрові процедури;
- -використовується принцип моделювання;
- -передбачається інтенсивне спілкування;
- -тренується увага, пам'ять, здатність швидко приймати рішення;
- -реалізується принцип партнерства;
- -педагог із інформатора перетворюється на партнера;
- -гра викликає інтерес, задоволення, азарт, формує стійкий пізнавальний інтерес.

**Недоліки:** існує ризик втрати контролю над ситуацією, потребує достатньої площі аудиторії, студенти надто захоплюються та перезбуджуються, не справляються з емоціями, тому гру бажано проводити у кінці заняття.

**Висновки.** Застосування дидактичних ігор в навчальному процесі сприяє раціональній організації праці в майбутній фаховій діяльності, дає простір для самовираження, розкриття творчого потенціалу, стимулює самостійність і активність, прагнення до оволодіння знаннями, вміннями та навичками, необхідними у трудовій діяльності, формує цілісне усвідомлення суті обраного фаху.

#### Список використаних джерел

1. Гильфанова И. А. К вопросу о применении новых образовательных технологий. Новые образовательные технологии в вузе. *Пятая международная научно-методическая конференция 4-6 февраля 2008*. Екатеринбург, 2008. С 89-92.
2. Кларин М. В. Инновации в обучении: метафоры и модели. Анализ зарубежного опыта. Москва: Наука, 1997. 223 с.
3. Ковальчук О. Дидактичні ігри як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів у процесі вивчення педагогіки. Вісник Львів. Ун-ту. Серія педагогічна, 2004. Вип. 18 С. 89-97.
4. Пометун О. та ін. Інтерактивне навчання: посібник для викладачів ПТНЗ. Київ: Геопринт, 2008. 86с.
5. П'ятакова Г. П., Заячківська Н. М. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі. частина 1. Інтерактивні методики. Історія виникнення інтерактивних методик. URL: [http://tourlib.net/books\\_others/pedtechnol3.htm](http://tourlib.net/books_others/pedtechnol3.htm).
6. Чермокина Р. Ш. Интерактивные формы работы в обучении студентов вуза грамматической стороне речи : автореф. дис. канд. пед. наук. Новгород, Удмуртский гос. ун-т. 2012. 24 с.
7. Чернілевський Д. В. Гамрецький І. С. та ін. Педагогіка вищої школи: підручник. Вінниця:

---

АМСКП, Глобус-прес, 2010. 408с.

### References

1. Gilfanova I. A. (2008). K voprosu o primeneniі novykh obrazovatelnykh tekhnologiy. Novye obrazovatelnye tekhnologii v vuze [On the application of new educational technologies. New educational technologies in the university] *Pyataya mezhdunarodnaya nauchno-metodicheskaya konferentsiya 4-6 fevralya 2008.* (pp.89-92). Ekaterinburg [in Russian].
2. Klarin M. V. (1997). *Innovatsii v obuchenii: metafory i modeli: Analiz zarubezhnogo opyta.* [Innovations in teaching: metaphors and models. Analysis of foreign experience]— Moskva: Nauka [in Russian].
3. Kovalchuk O. (2004) Dydaktychni ihry yak metod aktyvizatsii navchalno-piznavalnoi diialnosti studentiv u protsesi vyvchennia pedahohiky [Didactic games as a method of activating educational and cognitive activity of students in the process of studying pedagogy] *Visnyk Lviv. Un-tu. Seriia pedahohichna*, 18, 89-97 [in Ukrainian].
4. Pometun O. .(2008). *Interaktyvne navchannia: posibnyk dlia vykladachiv PTNZ* [Interactive learning: a manual for teachers of vocational schools]. Kyiv: Heoprynt [in Ukrainian].
5. Piatakova H. P. & Zaiachkivska N. M. (2003). *Suchasni pedahohichni tekhnolohii ta metodyka yikh zastosuvannia u vyshchii shkoli . chastyna 1. Interaktyvni metodyky. Istoriia vynyknennia interaktyvnykh metodyk* [The modern pedagogical technologies and methods of their application in high school. Part 1. Interactive techniques. The history of emergence the interactive techniques] Retrieved from [http://tourlib.net/books\\_others/pedtechnol3.htm](http://tourlib.net/books_others/pedtechnol3.htm) [in Ukrainian].
6. Chermokina R. Sh. (2012). Interaktivnyie formy raboty v obuchenii studentov vuza grammaticheskoy storone rechi [Interactive forms of work in teaching students' of university on the grammatical side of speech] *Extended abstract of candidate's thesis.* N. Novgorod [in Russian].
7. Chernilevskyi D. V., Hamretskyi I. S. et al. (2010). *Pedahohika vyshchoi shkoly. Pidruchnyk.* [Pedagogy of high school. Textbook]. Vinnytsia: AMSKP, Hlobus-pres [in Ukrainian].