

УДК 373.3/5.016:82.161.2

DOI: 10.31376/2410-0897-2019-3-41-149-155

## ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ В 5 КЛАСІ ДЛЯ ДІТЕЙ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ

**Збуринь Галина Миколаївна**

студентка I курсу ОС «Магістр», спеціальність «Середня освіта. Українська мова та література»

*Маріупольський державний університет*

e-mail: zburynGalina@ukr.net

ORCID ID: 0000-0003-2247-4277

**Романенко Лідія Валеріївна**

кандидат філологічних наук, доцент

*Маріупольський державний університет*

e-mail: lidiya\_romanenko@ukr.net

ORCID ID: 0000-0002-7927-8157

*У статті висвітлено доцільність використання педагогами ігрових технологій під час викладання курсу української літератури у закладах середньої освіти з дітьми з особливими освітніми потребами. Основна увага зосереджена на важливості використання універсального дизайну для дітей з особливими освітніми потребами, який мінімізує бар'єри у навчанні та спілкуванні. Доведено, що ігрові технології здатні зробити процес вивчення української літератури цікавим та ефективним. Акцентовано на тому, що ігрові технології допомагають досягти поставленої мети та сприяють кращому засвоєнню знань. Наголошується на необхідності ретельного та обґрунтованого відбору ігрових технологій, що базувалися б на врахуванні вікових інтересів, індивідуальних потреб та особливостей учнів.*

***Ключові слова:** ігрові технології, діти з особливими освітніми потребами, українська література, універсальний дизайн, індивідуальні потреби.*

**Постановка проблеми.** Програма з української літератури (Оновлена програма з української літератури для 5–9 класів загальноосвітніх навчальних закладів підготовлена на основі чинної програми з урахуванням змін, унесених у 2015 році. Програма базується на вимогах Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти, затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 23.11.2011 р. № 1392, ідеях «Концептуальних засад реформування середньої школи «Нова українська школа»), заснована на компетентнісному підході, яка встановлює перед учителем зобов'язання концентрації зусиль і уваги на особистості учня. Нині нашому суспільству для формування особистості потрібні творчо мислячі люди, які вміють у будь-якій ситуації приймати правильне рішення. Саме тому розвивати критичне мислення необхідно.

Використання прийомів критичного мислення на уроках української літератури в середній школі сприяє формуванню компетентності учнів. Критичне мислення передбачає не критику та негативні міркування, а пошук різних підходів з метою винесення обґрунтованих суджень і рішень. Діти вчаться правильно ставити запитання, самостійно знаходити різні аргументи, приймати важливі рішення. Стратегія критичного мислення фокусує увагу школярів на проблемах і знаходженні способів їх вирішення.

Актуальність цього дослідження обумовлюється активним реформуванням системи освіти (перехід від традиційної до інноваційної парадигми освіти), упровадженням в освіту інклюзивного навчання.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Серед учених, які досліджували ігрові технології та зробили вагомий внесок у методику навчання літератури, варто відзначити: І. Якиманську, Н. Алексєєву, О. Газмана, М. Кларіна, Г. Селевко, С. Шмакова, Т. Березовську, І. Іванова. На розвиток методичної науки також вплинули В. Андрущенко, Т. Воробйова, Л. Даниленко, В. Довбищенко, І. Зязюн, Н. Кузьміна, Н. Федорова, Л. Федулова, Р. Хмелюк та ін., які цікавилися реформуванням та новітніми тенденціями в освітній сфері.

Інформаційна насиченість сучасного світу потребує прийняття новітніх технологій, спеціальної підготовки та певної адаптації навчального матеріалу для учнів. Універсальний дизайн – ефективний підхід до навчання. Він важливий як для дітей з ООП, так і для осіб

нашого суспільства. Універсальний дизайн допомагає мінімізувати бар'єри у спілкуванні та навчанні.

**Мета статті** – аргументувати доцільність застосування ігрових технологій на уроках української літератури для дітей з особливими освітніми потребами у закладах середньої освіти.

**Виклад основного матеріалу.** Сучасні інноваційні зміни в освітній парадигмі пов'язані з визнанням демократичних цінностей, що ґрунтуються на дотриманні прав і свобод особистості без ідентифікації її з фізичними та психічними особливостями, а відтак, широким упровадженням новітніх методів. Інклюзивне навчання забезпечує доступ до освіти дітей з ООП у загальноосвітніх школах за рахунок застосування методів навчання, що враховують індивідуальні особливості таких дітей. Одним із суттєвих напрямів розвитку сучасної освіти є використання ігрових технологій навчального процесу. Їх доцільне використання допомагає вчителю підвищити мотивацію учнів, більш раціонально побудувати навчальний процес.

Універсальний дизайн освіти – це підхід, в основі якого урахування із самого початку потреб усіх учнів та вихованців. Це стосується викладання, шкільного дизайну, програми, оцінювання знань учнів, а також реформування освіти для дітей з порушенням розвитку (урахування їхніх потреб) [1, с. 13].

Візуалізація інформації на сучасних уроках української літератури вкрай необхідна учням з особливими освітніми потребами. Діти з ООП здатні сприймати світ через короткі яскраві образи і послання. Варто зазначити важливість застосування візуальних методів навчання на уроках літератури у вигляді коротких, містких дайджестів з використанням декількох каналів сприйняття одночасно, тобто «креалізованих текстів», що є складними текстовими утвореннями, в яких вербальні й невербальні елементи з'єднані в одне візуальне, структурне, смислове та функціональне ціле, що забезпечує комплексний вплив на учня.

Згідно з технологіями універсального дизайну адаптація навчального простору охоплює використання різноманітних методів представлення інформації, надання учням альтернативних способів діяльності й демонстрації знань, а також урахування інтересів і мотивації школярів. Одним із таких методів є *скаффолдинг* (підтримка). Йдеться про інструменти, які вчитель надає учням, щоб допомогти їм успішно виконати складні завдання.

Креалізовані тексти можна використовувати на всіх етапах навчання української літератури: під час пояснення нового матеріалу; повторення; закріплення; контролю й систематизації; узагальнення, виконання домашніх завдань; заучування напам'ять; роботи з текстом твору; самостійних робіт.

До сучасних ігрових технологій, що сприяють успішному засвоєнню української літератури дітьми з ООП, варто віднести: скрайбінг, сторітерінг, інтелект-карти, інтерактивні стрічки часу, хмари слів, лепбук, брейнстормінг.

**Скрайбінг** (від англ. «scribe») – створювати ескізи або малюнки), як зазначає О. Проців, – новітня техніка презентації, у якій мова оратора ілюструється «на льоту» малюнками на білій дошці (або аркуші паперу) [6]; в основі виконання та використання цієї аудіовізуальної техніки – зображення малюнків, перетворення речей та явищ на візуальні образи, розписування, пояснення через образи [6].

Відмінністю скрайбінгу від усіх інших технологій є те, що у ході виконання одночасно задіяні різні органи чуття: зір, слух, уява. У поєднанні вони сприяють кращому засвоєнню і розумінню матеріалу, а також запам'ятовуванню. Саме ці особливості роблять скрайбінг таким, який допомагає доступно і легко пояснювати складний матеріал, сприяє розвитку освіти, створенню презентацій і доповідей. Варто відзначити його доступність, адже використовувати цю техніку може кожна людина у своїх щоденних справах.

Ця технологія допомагає доступно та легко пояснювати складний матеріал, сприяє розвитку освіти. Найефективнішим є застосування скрайбінгу під час вивчення нового матеріалу.

Наприклад, вивчаючи творчість Івана Франка з дітьми з ООП 5 класу на уроці української літератури, можна запропонувати разом створити апікаційний скрайбінг.

Завдання: *«Вибрати картинки, які знаходяться перед вами, та розставити їх відповідно до озвучуваного тексту. Під час виконання завдання бути уважними».*

Використання скрайбінгу у формуванні комунікативних навичок у дітей з ООП, підтримуючи опосередковану пам'ять та істотно збільшує ефективність запам'ятовування, підвищує його обсяг, збагачує словниковий запас, розвиває мовлення, сприяє передаванню дітьми тексту відповідно до його змісту і розвиває творчу уяву учнів [6].

**Сторітелінг.** Сторітелінг (англ. Storytelling) – це ефективний інноваційний варіант неформального навчання, який був винайдений головою міжнародної компанії Armstrong International Девідом Армстронгом. Суть цієї новітньої технології у передаванні інформації через розповідь певної історії [6].

У навчальному процесі сторітелінг виконує низку важливих функцій: навіювання (переконає у важливості того, про що йде мова), комунікації (активізує обговорення конкретних тем, сприяє підвищенню культури усного та писемного мовлення), об'єднання (спираючись на спільні погляди на певну ситуацію, учні згруппуються), емпатії (завичай, у реципієнтів сторітелінг викликає емоційне співпереживання).

Наприклад, можна запропонувати учням таке завдання за твором Григора Тютюнника «Дивак»: *«Приготуйте невеличкий виступ-розповідь на тему «Мій улюблений персонаж». У виступі потрібно подати цікаві факти про героя, його пригоди, про які ви дізналися з твору».* Завдяки цій технології діти краще запам'ятають літературний твір і конкретні моменти з нього. В уяві школярів виникне відповідна асоціація: літературний твір – цікавий виступ однокласників.

Після прослуховування історії можна використовувати вправи, спрямовані на розвиток творчих здібностей дітей (*створити ілюстрації до історії, виготовити маски для персонажів, придумати свою історію і т.п.*). Це дозволяє створити умови для активної участі дітей у процесі спілкування, для забезпечення достатньої кількості повторень зі збереженням новизни і поступовим ускладненням.

Технологія сторітелінг досить приваблива тому, що вона дозволяє дитині всебічно розвиватися, і при цьому враховуються її психологічні, вікові особливості. Розвивається уява, пам'ять, спостережливість, увага, мовлення. При цьому наявна природна мотивація: кожна дитина змалку любить слухати різні історії, особливо казкові. Під час їх прослуховування виникають позитивні емоції. Крім того, при використанні цієї техніки відбувається формування такого соціального досвіду, як дружна взаємодія з людьми.

**Інтелект-карти (Mind-Map)** – новітній напрям в освіті, який розвиває творчі здібності дітей та допомагає закріпити раніше засвоєний матеріал [2, с. 3]. Автором цієї технології є Тоні Б'юзен. Інтелект-карти – спосіб зображення навчального матеріалу за допомогою розгалужених схем. Особливістю інтелект-карт є те, що під час роботи з ними залучаються обидві півкулі мозку. Схема містить: ключові слова з теми у довільному порядку та додаванням графічних зображень, стрілок. Усе це сприяє формуванню інтуїтивного сприйняття нової інформації.

Наприклад, цю ігрову технологію доречно застосувати під час повторення навчального матеріалу, наприклад, оповідання Євгена Гуцало «Лось». Завдання: *«Використовуючи кольорові олівці, намалювати інтелект-карту. Вона повинна містити центральний образ (у нашому випадку це лось). Використовуйте ключові поняття до оповідання, символічне зображення. Організуйте площину вашого листа так, щоб на ньому не залишилося вільного місця».*

Кольорові олівці доречно використовувати у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами для полегшення роботи мозку та подальшого аналізу інформації. Інтелект-карта допоможе дітям запам'ятати велике оповідання завдяки докладним розгалуженням.

Також інтелект-карти можна використати під час вивчення поетичних творів. Лірика сприймається учнями складніше, ніж прозовий твір. Тому можна запропонувати дітям виконати таке завдання: *«Складіть інтелект-карту за прочитаною поезією Максима Рильського "Дощ (благодатний, довгожданий)"».* Технологія «інтелект-карта» дає можливість

учню стежити за розвитком подій у житті персонажів твору. Свідченням цього можуть бути підсумкові уроки, коли учні пригадують усе, що було вивчено за рік. Діти з особливими освітніми потребами із великими труднощами пригадують тематику і авторів вивчених поетичних творів. Тому складання інтелект-карт є дуже корисним на подібних уроках. Доцільно зауважити, що діти з особливими освітніми потребами візуально інформацію сприймають значно краще, ніж написану.

**Інтерактивні стрічки часу** – засіб наочного навчання, який дає змогу формувати уявлення про лінійність, незворотність часу, різні категорії часу за допомогою графічних образів. Стрічка часу дає змогу наочно показати послідовність та тривалість тих чи інших подій і процесів конкретними графічними зображеннями [5, с. 127]. Створення стрічок часу можна використовувати під час перевірки знань або під час вивчення нового матеріалу.

Наприклад, таку технологію можна застосувати для вивчення цікавих фактів з життя Тараса Григоровича Шевченка. Стрічка часу допоможе дітям орієнтуватися в датах. Доречним буде і використання на стрічці часу малюнків за творчістю письменника. Завдання на повторення матеріалу: *«Розмістити на стрічці часу в хронологічному порядку дати та події із життя Т. Г. Шевченка або відновити події (використовуючи малюнки) до оповідання «У бур'янах» у хронологічному порядку»*.

Такий вид роботи на уроці літератури дозволяє учням активно залучатися до процесу навчання і домагатися результату в освоєнні матеріалу. Це пов'язано з тим, що дитині набагато простіше зрозуміти конкретне зображення, ніж абстрактні образи і правила, передані словами, сказане учителем або написане в підручниках. Малюнок запам'ятовується краще, особливо той, який дитина створила сама, а не отримала від учителя в готовому вигляді. Інформація, засвоєна таким чином, запам'ятовується надовго.

**Хмари слів** (англ. wordle) – це візуальне зображення тегів, ключових слів, ярликів тощо [4, с. 49]. Таку ігрову технологію доречно використовувати на всіх заняттях у рамках сучасної освіти. Візуалізація навчального матеріалу розвиває критичне мислення, комунікативні здібності, а також сприяє розвитку творчого мислення, яке будується на образах і асоціаціях.

Хмари слів можна використовувати на таких етапах уроку: повідомлення теми уроку для підвищення мотивації та інтересу учнів. Хмара містить візуально привабливе і оригінальне оформлення назви теми (*наприклад: «Світ фантазії та мудрості», «Історичне минуле нашого народу», «Рідна Україна. Світ природи; на етапі закріплення або контролю знань хмара слів містить основні поняття вивченої теми (наприклад: легенди, міфи, казки, перекази, оповідання та ін.)*).

Наприклад, на уроках української літератури для дітей з ООП хмари слів можна використовувати для усних завдань (*Хто швидше знайде всі прізвища письменників? Хто знайде більше літературних творів? Хто знайде більше приказок?*). Така технологія допомагає швидко запам'ятовувати нову інформацію. Хмару слів можна легко створити своїми руками, або використати спеціальні програми для розроблення цієї технології.

Навчальне заняття, безумовно, запам'ятається учням якщо після виходу з класу в них в думках буде спливати інформація, яку вони вивчали; якщо вони будуть обговорювати її після уроку; якщо сподобається; якщо торкнеться почуття, викличе емоції.

Також учитель літератури може долучити учнів до створення самостійної чи колективної «хмари слів» під час уроку. Така творча робота стане цікавим доповненням освітнього процесу. Це сприятиме розвитку спостережливості учнів, креативному переосмисленню будь-якої інформації та навчить їх лаконічно робити акценти на ключових моментах.

Візуалізація не заміна живого слова вчителя. Навички оформлення презентацій, схем, які допомагають в роботі з текстом, аналізу твору, відеоролики потрібні як засіб, що збагачує учнів думками і почуттями; здатне урізноманітнити і зробити яскравішим сучасний урок.

**Лепбук** ( з англійського «lapbook» – книга на колінах) – складені аркуші паперу для кращого засвоєння інформації дітьми. Автором цієї технології є письменниця Вірджинія Теммі

Дабі [3, с. 37].

Лепбук відповідає всім вимогам до предметно-розвивального середовища. Він інформативний, багатофункційний, сприяє розвитку творчості, уяви, може використовуватись одночасно групою дітей.

Лепбук частіше за все використовують для повторення певної теми. Лепбуки допомагають швидко і ефективно засвоїти нову інформацію і закріпити вивчене в цікавій ігровій формі. Вони мають яскраве оформлення, чітку структуру і в ідеалі розробляються спеціально під конкретну дитину з її рівнем знань.

Наприклад, цю технологію можна використати під час закріплення вивченої раніше творчості Миколи Вінграновського (твір «Сіроманець»). *Завдання: «Створити лепбук за прочитаним оповіданням «Сіроманець», використовуючи заздалегідь підготовлені картинки, написи, вирізки».* Дітям з ООП складно самостійно створювати лепбуки, а спрощений вид лепбука буде для них цікавим і захоплюючим.

Отже, вибір освітньої ігрової технології має бути свідомим, обґрунтованим та доцільним. Він має залежати безпосередньо від вікових інтересів, індивідуальних потреб та освітніх особливостей дітей. Тому перш ніж застосувати якусь конкретну інноваційну концепцію на практиці учитель має бути впевненим у правильності свого рішення (адже обрана технологія повинна ефективно вплинути на вивчення певного курсу та допомогти досягти позитивних результатів).

Застосовуючи перераховані ігрові технології на уроках української літератури, можна домогтися розвитку комунікативних здібностей у дітей з особливими освітніми потребами. Комунікативні здібності – це здоровий сумнів у чомусь. Перед учителем стоїть завдання працювати на кінцевий результат, учити дітей. XXI ст. – вік інформаційних технологій, відбуваються постійні зміни, тому учням необхідно вміти аналізувати інформацію і вирішувати (визначати), що є головним, вміти висловити своє ставлення до нових ідей і знань, відкидати непотрібну інформацію.

**Висновки.** Сучасна стратегія розвитку освіти в Україні передбачає орієнтацію на особистість учня згідно з основними положеннями Закону України «Про освіту», Державного стандарту загальної середньої освіти дітей з ООП. У процесі навчання дітей з ООП варто передбачати й реалізовувати не лише навчальну, а й корекційну мету, спрямовану на подолання порушень та розвиток особистості учня.

Самооцінка дитини, ставлення і усвідомлення до власного дефекту істотно впливають на успішність її навчання та на психічний розвиток.

Упровадження ігрових технологій дозволяє:

- виробити в дітей бажання навчатися;
- накопичувати позитивні емоції;
- створювати на уроці доброзичливий, бадьорий та творчий настрій;
- полегшити усвідомлення матеріалу;
- розв'язати важливі виховні та навчальні завдання;
- розвивати пізнавальний інтерес;
- вчити кожну дитину активно і вільно мислити на уроці;
- набувати досвіду навчальної співпраці.

Перспективи подальших розвідок. Охарактеризованими ігровими технологіями не вичерпується все розмаїття інноваційних технологій. Зважаючи на актуальність обраної теми, вважаємо за необхідне продовжити дослідження ігрових технологій для дітей з особливими освітніми потребами та їх реалізацію під час освітнього процесу.

#### **Список використаної літератури**

1. Азін В. О., Грибальський Я. В., Байда Л. Ю. Доступність та універсальний дизайн : навч. посіб. Київ, 2013. 128 с.
2. Аксьонова О. В. Досвід використання методу інтелект-карт в економічному навчанні. *Вісник Київського національного університету ім. Т. Шевченка*. Сер. Економіка. 2005. № 1. С. 3–7.
3. Алехина С. В., Семаго М. М. Создание и апробация модели психолого-педагогического сопровождения инклюзивной практики : Киев, 2012. 156 с.

4. Безуглий Д. С. Технології візуалізації навчального матеріалу у фаховій підготовці сучасного вчителя. *Вісник Черкаського університету*. 2016. № 11. С. 48–52.
5. Власов В. С. Прийоми формування хронологічного складника історичної предметної компетентності учнів основної школи. *Вісник ЗНУ*. 2016. № 2. С. 127–128.
6. Січкарук О. І. Інтерактивні методи навчання у вищій школі : навч. посіб. Київ, 2006. 88 с.

## APPLICATION OF PLAYING TECHNOLOGIES AT THE LESSONS OF UKRAINIAN LITERATURE IN THE 5TH FORM FOR CHILDREN WITH THE SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS

**Zburyn Galina**

first year student of the OS «Master», specialty «Secondary education. Ukrainian language and literature»  
*Mariupol State University*

**Romanenko Lidiya**

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor  
*Mariupol State University*

**Introduction.** *The article highlights the expediency of the use of gaming technology by teachers when teaching of Ukrainian literature in institutions of secondary education to children with special educational needs. The current strategy of development of education in Ukraine provides for the orientation on the personality of the student in accordance with the main provisions of the Law of Ukraine «On Education», the State standard of general secondary education of children with special educational needs. In the process of teaching children with OOP, it is necessary to anticipate and implement not only educational but also a corrective goal aimed at overcoming the disorders and developing the personality of the student.*

**The purpose** of the article focus is on the importance of using a universal design for children with special educational needs, which minimizes barriers to learning and communication.

**Methods.** *Educational literature analysis, analogy.*

**Results.** *It is emphasized the need for a thorough and well-founded selection of gaming technologies that would be based on the age-related interests, individual needs and psychological peculiarities of the childrens. Game technologies that contribute to the successful study of Ukrainian literature for children with special educational needs include: tracing, distribution, intelligence cards, interactive time tapes, word clouds, lepbook.*

**Conclusion.** *The material of the article makes it possible to conclude that the usage of gaming technologies is a significant factor in improving the teaching of Ukrainian literature at school for children with special educational needs and one of the ways to increase the productivity and effectiveness of the educational process as a whole. Gaming technologies develop communication skills, logical and critical thinking, which can make the learning process in Ukrainian literature more interesting and effective.*

**Key words:** *game technologies, children with special educational needs, universal design.*

### References

1. Azin, V. O. (2013) *Dostupnist` ta universal`ny`j dy`zajn* [Availability and universal design]. Kyiv: Prosvita [in Ukrainian].
2. Aks`onova, O. V. (2005) *Dosvid vy`kory`stannya metodu intelekt-kart v ekonomichnomu navchanni* [Experience of the use of method of intellectual maps is in economic studies] *Udoskonalennya zmistu ta form organizaciyi navchal`nogo procesu vidpovidno do mizhnarodny`x standartiv: zbirny`k naukovy`chnoyi konferenciyi*, no. 1, pp. 3-7 [in Ukrainian].
3. Alexy`na, S.V. (2012) *Sozdany`e y` aprobacy`ya modely` psy`xologo-pedagogy` cheskogo soprovozhdeny`ya y`nklyuzy`vnoj prakty`ky* [Creation and approbation of model of psychological accompaniment of inclusion practice] Kyiv: Veselka [in Ukrainian].
4. Bezugly`j, D. S. (2016) *Texnologiyi vizualizaciyi navchal`nogo materialu u faxovij pidgotovci suchasnogo vchy`telya* [Technologies of visualization of educational material are in professional preparation of modern teacher] *Visny`k Cherkas`kogo universy`tetu: naukovy`j zhurnal*, no.11, pp. 48-52 [in Ukrainian].
5. Vlasov, V.S. (2016) *Pry`jomy` formuvannya xronologichnogo skladny`ka istory`chnoyi predmetnoyi kompetentnosti uchniv osnovnoyi shkoly`* [Receptions of forming of chronologic constituent of historical subject competence of students of basic school] *Insty`tut pedagogiky*, no.2, pp. 127-128 [in Ukrainian].
6. Sichkaruk, O. I. (2006) *Interakty`vni metody` navchannya u vy`shhij shkoli* [Interactive methods of studies are at higher school]. Kyiv: Takso. [in Ukrainian].

## ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ УКРАИНСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ В 5 КЛАССЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОСОБЫМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ ПОТРЕБНОСТЯМИ

**Збурынъ Галина Николаевна**

студентка I курса ОС «Магистр»,  
специальность «Среднее образование. Украинский язык и литература»

*Мариупольский государственный университет*

**Романенко Лидия Валерьевна**

кандидат филологических наук, доцент

*Мариупольский государственный университет*

*В статье освещена целесообразность использования педагогами игровых технологий при преподавании курса украинской литературы в учреждениях среднего образования с детьми с особыми образовательными потребностями. Основное внимание сосредоточено на важности использования универсального дизайна для детей с особыми образовательными потребностями, который минимизирует барьеры в обучении и общении. Доказано, что игровые технологии способны сделать процесс изучения украинской литературы интересным и эффективным. Акцентировано на том, что игровые технологии помогают достичь поставленной цели и способствуют лучшему усвоению знаний. Подчеркивается необходимость тщательного и обоснованного отбора игровых технологий, которые базировались бы на учете возрастных интересов, индивидуальных потребностей и особенностей учеников.*

**Ключевые слова:** *игровые технологии, дети с особыми образовательными потребностями, украинская литература, универсальный дизайн, индивидуальные потребности.*

Отримано редакцією 20.08.2019 р.

УДК 37.091.64:378

DOI: 10.31376/2410-0897-2019-3-41-155-165

## АНАЛІЗ НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ З ВИВЧЕННЯ ПРАВОПИСУ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

**Карповець Христина Миколаївна**

аспірантка, викладачка кафедри української мови і літератури

*Національний університет «Острозька академія»*

e-mail: khrystyna.karpovets@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-1221-5968

*У статті порушено проблему використання новітніх методів і технологій у процесі навчання правопису. З метою виявити методичні умови й можливості формування правописної компетентності в студентів філологічних спеціальностей на різних етапах фахової підготовки авторка аналізує чинні навчальні підручники, посібники і збірники вправ. У висновковій частині констатовано, що навчання правопису має переважно теоретико-інформативне та репродуктивно-конструктивне спрямування. Перспектива досліджень полягає у створенні більш ефективних методик для формування правописної компетентності на всіх етапах професійної підготовки студентів філологічного фаху.*

**Ключові слова:** *правописна компетентність, орфографія, пунктуація, вправа, інноваційні методи й технології.*

**Постановка проблеми.** Правописна грамотність людини – це показник не тільки культури мовлення, але й рівня мовної свідомості та інтелектуального розвитку загалом. У світлі компетентної парадигми освіти актуальності набувають нові підходи до навчання правопису, що передбачають активну участь студентів і виховання всебічно розвинутої особистості, готової до постійного самовдосконалення. Намагання відповідати вимогам часу змушує викладачів упроваджувати в навчально-виховний процес нові методи й технології навчання, які, посилюючи розумову активність, сприяють підвищенню рівня мотивації та залученню всіх студентів академічної групи до навчальної діяльності, підкреслюють значення самостійної роботи в процесі фахової підготовки.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблем упровадження інновацій у навчальний процес вищої школи стосуються праці І. Доброскок, В. Коцура, С. Нікітчиної [1],