

СУЧАСНІ ДРУКОВАНІ ТА ЕЛЕКТРОННІ ДИДАКТИЧНІ ІГРИ

Візер М.О., студентка

Національний авіаційний університет, м.Київ

Науковий керівник – Денисенко С.М., к.п.н., доцент кафедри КММТ

Освіта є дуже важливим аспектом нашого життя, тому різноманітні засоби для покращення та модифікації навчального процесу завжди є актуальною темою. З кожним роком створюється все більше різноманітних методів навчання для полегшення процесу запам'ятовування інформації. Одним із подібних методів є навчання у ігровій формі.

Дидактична гра — творча форма навчання, виховання і розвитку студентів, школярів і дошкільників. Це також навчальна гра за правилами, підпорядкованими досягненню заздалегідь накресленого ігрового результату. Дидактичні ігри розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну орієнтацію, сприяють запам'ятовуванню матеріалу, а тому їх можна використовувати під час викладання будь-якого предмету. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, вбачає в них можливість ефективної взаємодії викладачів і студентів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами безпосередності. У терміні «дидактична гра» відбивається її педагогічна спрямованість, відображається багатогранність її застосування з урахуванням дидактичної мети заняття і рівня підготовленості студентів [1].

Ігри можна використовувати для кількох цілей у програмах професійної освіти. Вони можуть бути використані на початку курсу, щоб зацікавити студентів до теми, як інструменти для перегляду основних тем/концепцій, щоб дати змогу вивчити складні аспекти предмету, дають можливість застосувати вивчені знання одразу на практиці, зробити певні самостійні відкриття чи навіть дослідити щось! Активне залучення студентів до дидактичних ігор, цілеспрямовані дії та постійний зворотний зв'язок призводить до постійного вдосконалення. Ігри можуть підвищити мотивацію студентів та спростити процес навчання, особливо у вивченні складних чи нудних тем [2].

Подібний метод навчання рідко використовується викладачами під час викладання матеріалу, частіше він використовується студентами самостійно для освоєння певної інформації. Для прикладу, для вивчення іншомовних слів дуже часто використовують картки, з однієї сторони у яких написано слово рідною мовою (і за потреби зображення, яке його ілюструє), а з іншої сторони розміщується це ж слово, тільки іноземною мовою, та його транскрипція.

Дидактичні ігри можуть бути найрізноманітніші: від настільно-друкованих до онлайн-ігор. Залежно від цілі, для якої створена гра, від вікової категорії гравців, способу відтворення і т. д. вони можуть бути зовсім різними за формою, умовами, завданнями, способами відтворення тощо. У них можна грати як самостійно, так і групою.

Для прикладу, нещодавно вийшла настільна гра «Пограйте зі шрифтами» від шрифтової студії *Paratype* за підтримки онлайн-університету *Skillbox*, яка допоможе користувачам дізнатися більше про роботу зі шрифтами і про те, як їх поєднувати. Автор гри – шрифтовий дизайнер і арт-директор *Paratype* Олександра Королькова. Основний акцент гри зроблений на освіту: будь-який бажаючий зможе краще розбиратися в шрифтах і навчитися визначати, як працювати зі шрифтами і правильно їх поєднувати, більше дізнається про характери і класичні поєднання шрифтів, вивчить графічні особливості найбільш популярних шрифтів. Гра складається з двох колод карт: зі шрифтами і технічними завданнями, а також керівництва по підбору шрифтів і фішок для підрахунку балів. Грати у неї можуть люди різних вікових категорій [3].

На подібну тематику є чимало різноманітних онлайн-ігор, які є у вільному доступі та спрямовані на вивчення, удосконалення чи перевірку знань про різноманітні аспекти типографіки. Наприклад, *Typewar* — це гра, в якій користувачу потрібно визначити шрифт на основі тільки однієї літери. Звучить просто, але це не так. *Typewar* навчить вас відрізняти популярні шрифти і покращити свої навички. Ця гра також демонструє, як невеликі зміни можуть змінити всю індивідуальність дизайну. Крім того, додаток веде порівняльну статистику. Це розпалює дух суперництва (що також є важливим аспектом дидактичних ігор, адже це може бути стимулом дізнатися більше, щоб наступного разу продемонструвати кращий результат) [4]. Такий тип дидактичних ігор є дуже зручним, вони в основному безкоштовні та грати у них можна у будь-який час та у якому завгодно місці (вони переважно доступні також і для телефонів/планшетів).

Також існують спеціальні онлайн конструктори, за допомогою яких можна створити власну дидактичну гру. Наприклад, це можна здійснити за допомогою сервісу *Vaamboozle*. У ньому створюються ігри на правильну відповідь (наприклад, відповіді на питання, підбір пари, переклад слова/фрази і т. д.), чи грати у вже створені у ньому ігри онлайн. При створенні гри потрібно вказати питання та правильну відповідь, також при бажанні можна додати ілюстрацію та вказати кількість балів, яка буде нараховуватися за правильну відповідь. Великою перевагою таких конструкторів є те, що всі ігри у

ньому відмінні одна від одної, а також те, що можна створити щось своє, унікальне, заточене під власні потреби. Нажаль, подібні редактори на даний момент часу доступні переважно англійською мовою.

Дидактичні ігри можна застосовувати у будь-якій сфері навчання. Такий тип ігор значно полегшує та пришвидшує засвоєння та вивчення інформації на яку завгодно тему. На жаль, зараз такий спосіб навчання використовується переважно для дітей дошкільного віку, хоча дидактичні ігри, залежно від їх форми та виду, можуть бути не менш (а можливо навіть більш) ефективними для засвоєння інформації студентами. Дидактична гра є оптимальною та зручною формою навчання, яка дозволяє студенту пройти основні етапи засвоєння інформації (сприймання, осмислення, запам'ятовування, застосування) у активній та веселій формі. Це також може бути методом перевірки знань засвоєних студентом. Дидактичні ігри мають чудові перспективи розвитку та застосування як у професійній освіті, так і у інших сферах навчання.

Список використаних джерел

1. Статус дидактичної гри у навчальному процесі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://book.net/index.php?p=achapter&bid=8765&chapter=1>.
2. Ігри та вища освіта [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://indiabioscience.org/columns/education/games-and-higher-education>.
3. Настільна гра від *Paratype* при підтримці *Skillbox* [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.advertology.ru/article150665.htm>.
4. 5 онлайн-інструментів для покращення знань та навичок по типографіці [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://say-hi.me/typography/5-onlajn-instrumentov-kotorye-prokachayut-vashi-navyki-v-tipografike.html>.