

Олена Барнінець

КЛАСИФІКАЦІЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ІСТОРІЇ З ПОГЛЯДУ КОМПЕТЕНТНІСНОГО ПІДХОДУ

У статті здійснений аналіз існуючих класифікацій ігрових методів на уроках історії та запропонована класифікація, в якій за визначальний елемент виду гри взята наявність/відсутність імітації; здійснена спроба визначити потенційну можливість дидактичних ігор у формуванні конкретних історичних компетентностей.

Ключові слова: дидактична гра, класифікація, історичні компетентності, імітація, рольові (ділові, ретроспективні) та тренінгові ігри.

Фундаментальні перетворення в усіх галузях суспільного життя України призводять до трансформації уявлення соціуму щодо якостей особистості, необхідних для її діяльності у сучасному інформаційному просторі. Це зумовлює появу нових пріоритетів у системі освіти, що вимагають формування учнівських компетентностей, зокрема, уміння застосовувати знання на практиці та адаптуватися до стрімких змін у світі. Завдання історії як навчального предмета полягає у підготовці учнів до взаємодії з соціальним середовищем, до самореалізації як особистостей в умовах багатоманітного світу через засвоєння комплексу знань, формуванні відповідних компетентностей [1, с. 20].

Розв'язання цих задач потребує впровадження таких методичних розробок, які б дозволили реалізувати нову освітню парадигму. Серед них чільне місце посідають ігрові методи.

Загальновідомим є факт, що гра унікальна за своєю сутністю: потужний навчальний, розвивальний та виховний потенціал, який вона має, дає змогу перевести її з виключно розважальної площини у навчально-виховну. Гра виникає тоді, коли з'являються тенденції, які не можна негайно реалізувати, і разом з тим зберігається тенденція до негайної реалізації бажань [2, с. 63].

Проте в умовах компетентнісного підходу визначення доцільності використання ігор у навчанні історії з погляду їх едукативних можливостей є недостатнім. Постає потреба у дослідженні потенційних можливостей дидактичних ігор у формуванні історичних компетентностей.

З огляду на це мета статті полягає у визначенні ігрових методів, що застосовуються на уроках історії та їх потенційної можливості у формуванні історичних компетентностей.

Дослідженням дидактичних ігор з метою виявлення їх сутності займалися І. Гордієнко-Митрофанова, А. Морозов, В. Мисан, Е. Муртазіна,

П. Підкасистий, С. Харченко, Д. Чернилевський. Спробу їх класифікувати робили М. Кларін, А. Петров В. Семенов, Г. Селевко, С. Тюнникова, на уроках історії – К. Баханов, Л. Борзова, Т. Іванова, І. Кучерук, М. Короткова.

Серед вчених немає єдиного погляду на визначення статусу дидактичних ігор. Їх досліджують як засіб, форму, технологію, модель навчання. Розгляд ігор як методів навчання передбачає узагальнення досвіду або впровадження нових засобів. Орієнтуючись на конкретний результат у вигляді якісно та міцно засвоєних знань, учитель має право на варіацію у діях як під час підготовки, так і під час проведення дидактичних ігор.

Таким чином, дидактична гра на уроках історії як метод навчальної взаємодії, передбачає обмеження певними умовами, створення уявної ситуації для досягнення ігрового стану – специфічно емоційного відношення суб'єкта до історичної дійсності, в ході якої або моделюється певна ситуація минулого чи дійсного, в якій «оживають» люди – учасники історичної драми, або досягається елемент змагання заради розв'язання проблемної ситуації, з метою вирішення поставленої дидактичної мети.

За відсутності універсальної класифікації методів навчання дидактична гра не має чітко визначеного місця в її системі. Так у відомій класифікації Є. Перовського та Д. Лордкипанідзе за джерелом отримання знань дидактичні ігри було віднесено до практичних методів. Ю. Бабанський вважав гру методом стимулювання та мотивації навчання. Польський педагог В. Оконь типологізував гру як метод самостійного оволодіння знаннями у категорії проблемних і заснованих на творчій пізнавальній активності під час розв'язання проблеми.

У свою чергу, залишається відкритим питання відносно класифікації власне дидактичних ігор. Численні розробки науковців (В. Семенова, С. Тюнникової, А. Петрова, Г. Селевка, М. Кларіна) пропонують підходи, на яких базуються різноманітні класифікації, що доводять широкий спектр можливостей ігрової методики.

Проте означені погляди не є доцільними щодо викладання історії. По-перше, конкретний урок вимагає предметної орієнтованості, по-друге, наукова спрямованість обумовлює появу ігор тематичного характеру. Фахівці з методики навчання історії пропонують більш звужені класифікації, які ґрунтуються на їх конкретизації та деталізації.

І. Кучерук, систематизуючи дидактичні ігри у навчанні історії, виокремлювала ігри з правилами, сюжетно-рольові (ретроспективні та ділові) й порубіжні. Кожен тип об'єднує кілька видів ігор.

Т. Іванова у своєму дослідженні торкалася лише одного виду ігор – рольових. Її новаторством стало виокремлення з-поміж означеного виду наступних типів: театралізованої вистави, театралізованої гри, проблемно-рольової гри дискусійного характеру, екскурсійних ігор, які відрізнялися за

ступенем складності та розвивальною метою.

Автор посібника з питань організації ігрової діяльності на уроках історії М. Короткова пропонує свою класифікацію: ділові ігри (що розподіляються на обговорення, дослідження), ділові з елементами ретроспективності, ретроспективні (діляться на рольові (а ті – на театралізовані вистави, театралізовані ігри, проблемно-дискусійні ігри) та нерольові (до них відносяться конкурсні ігри, маршрутні ігри) і тренінгові (розподіляються на настільні, на основі заданого алгоритму та сюжетні).

К. Баханов поділяє ігри за методикою проведення на ігри-змагання, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації; за дидактичною метою на ті, що актуалізують матеріал, формувальні, узагальнювальні, контрольньо-корекційні.

Російська дослідниця Л. Борзова розрізняє ігри за сутністю ігрової основи (ігри з правилами, рольові ігри, комплексні ігрові системи на зразок КВК), за структурними моментами уроку (ігри для вивчення нового матеріалу, ігри для закріплення, ігри для перевірки знань, узагальнювальні ігри, релаксаційні паузи), за міжпредметними зв'язками (історико-літературні, історико-географічні тощо), за джерелом пізнання (ігри на основі усного викладу матеріалу, ігри на основі роботи з наочністю, ігри на основі практичної роботи).

О. Пометун здійснила класифікацію дидактичних ігор на уроках історії крізь призму інтерактивного навчання. Виокремлюючи серед інших моделюючі ігри, вона їх поділила на імітаційні ігри та симуляції (судове та громадське слухання) й розігрування ситуації за ролями (рольова гра, програвання сценки, драматизація).

Проте жодна із запропонованих класифікацій не розкриває можливостей ігрової діяльності у формуванні в учнів історичних компетентцій. Тож постає потреба у створенні класифікації ігрових методів на основі синтезу існуючих підходів до систематизації дидактичних ігор у навчанні історії, для подальшого виявлення їх потенційних можливостей у формуванні історичних компетентцій.

З огляду на це, було здійснено аналіз ігор, що містяться в науково-методичній літературі. Встановлено, що усі ігри, у їх величезній різноманітності, за своєю сутністю можна поділити на два типи: 1) ті, основу яких складає сюжетно-рольовий компонент; 2) ті, в яких змагальна та умовна ознаки переважають над іншими. Це дає підстави взяти за визначальний елемент виду гри наявність/відсутність імітації (імітація ідентифікується з наслідуванням, підробленням під що- або кого-небудь [3, с. 197], тобто перенесенням на себе якогось образу). Отже, на нашу думку, наявність або відсутність рольової ознаки стає вихідною для створення зовнішньої оболонки ігрового процесу, що веде до поділу ігор на імітаційні (або рольові) та неімітаційні.

Частина дослідників (К. Баханов, О. Кожем'яка, М. Короткова) у

своїх класифікаціях розрізняють рольові та ділові ігри, мотивуючи це відмінностями змістового характеру: у першій моделюється ситуація, що ставить учнів у позицію очевидців, у другій – ситуація пізнішої епохи, для чого вводиться роль сучасника – нащадка чи дослідника. Ми виходимо з позиції, що розігрування будь-якої ролі в умовах класичного інсценування або «одноосібного візиту» у сучасність, чи «сучасного дослідника» у минуле є вже інсценуванням. Зокрема, такі види ділових ігор як «суд», «прес-конференція» або «наукова лабораторія», незважаючи на відсутність традиційного розігрування ролей, все ж ґрунтуються на рольовій сутності. Відповідно, наслідуючи поведінку судді, підозрюваного, журналіста чи науковця, учень все одно вдається до імітації. Отже, ділова гра є підвидом імітаційної або рольової.

Другий різновид рольової гри – ретроспективні ігри. Їх аналіз виявляє доцільність їх розподілу на театралізовану виставу (інсценування за чітким сценарієм), театралізовану гру (інсценування з елементами імпровізації з боку учнів, коли вони самостійно висловлюють власну думку від імені історичного персонажа) та проблемно-рольову гру дискусійного характеру (роль надається одночасно з проблемою, яку мають вирішити учні самостійно). Методично виправданою стає поступова «підготовка» учнів до сприйняття ігор, що передбачає певний алгоритм у їхньому застосуванні: 1) театралізована вистава за типом «оживлення картини» – сценарій готується з допомогою вчителя; 2) театралізована вистава з атрибутами костюмів, декорацій – навантаження зі складання сценарію також лягає на вчителя; 3) театралізована гра – тексти персонажів пропонується скласти самим учасникам; 4) проблемно-дискусійна гра – самостійна робота учнів над складанням сценарію [4, с. 6].

Неімітаційні ігри, як зазначалося вище, не мають у своїй основі копіювання та наслідування, відповідно, вони є нерольовими, або тренінговими. Ці ігри поділяються на: 1) ті, що можуть містити завдання одного типу («Бліцопитування», «Історичні шахи», «Ланцюг питань»); 2) ті, що складаються із сукупності конкурсних завдань (КВК, вікторина, змагання). З огляду на це, неімітаційні ігри розмежовуємо на одновекторні та багатовекторні. Окрім того, тренінгові ігри поділяються за сутністю виконання завдання: ігри, які вимагають дотримання чи виконання певних умов (відновити карту чи реставрувати текст), закріплюємо як умовні; виконання яких відповідає чіткому графічному зображенню (ребуси, кросворди, шаради) – як графічні.

Зауважимо, що невід’ємна ознака неімітаційних ігор полягає в їхній конкурсній сутності. Якщо цей момент буде втрачено, відповідно буде втрачено і сутність ігрової діяльності. Тож некоректним є твердження про те, що кросворд, наприклад, є грою, тому що він має «дидактичну мету, яку спрямовано на репродуктивне та реконструктивне відтворення матеріалу. Ігрова мета, якої досягають самі учні, дуже легко маскує

дидактичне завдання. Ігрові дії під час розв'язання кросворду дуже прості. Правила гри в кросворді легко пояснюються вчителем, вони універсальні та прості. Підбиття підсумків не потребує багато часу...» [5, с. 40]. Згідно з перерахованими аргументами до дидактичної гри можна віднести виконання тестів, але те, що останні не є грою, відомо всім. Не кожний нетрадиційний вид роботи можна назвати грою, оскільки він має відповідати її умовам: *вільна розвивальна діяльність*, яка відбувається за бажанням учнів заради задоволення від процесу діяльності, *творчий*, *імпровізаційний*, *активний характер*, *емоційне піднесення*, *суперництво*, *конкурентність*, *наявність* прямих і непрямих правил [6, с. 13].

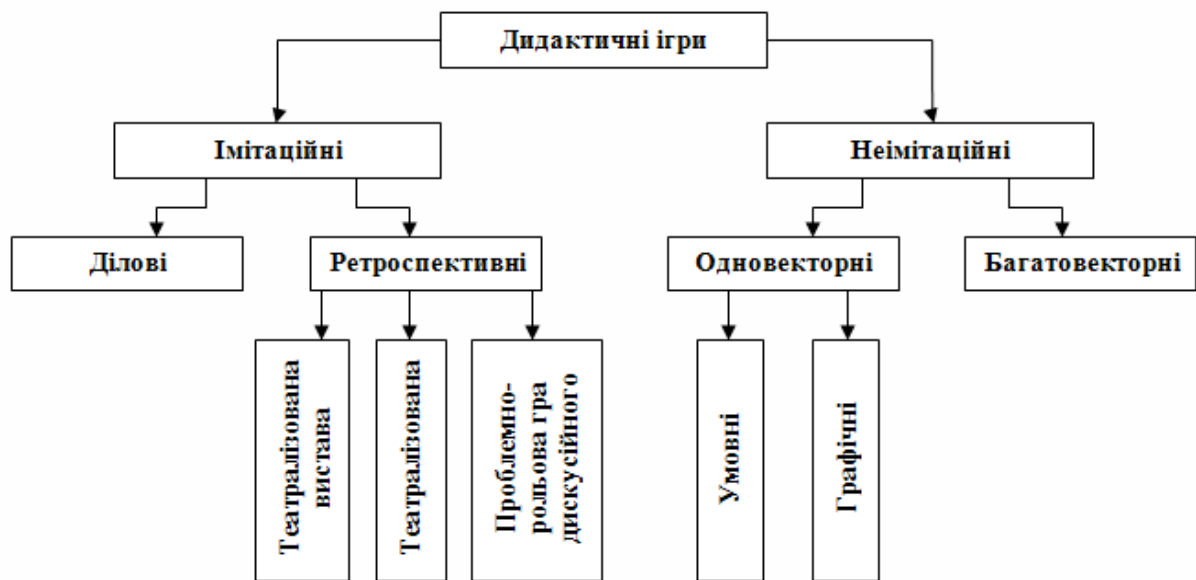


Схема 1. Класифікація дидактичних ігор у навчанні історії

З'ясування потенційних можливостей ігрових методів у формуванні історичних компетенцій потребує визначення їх переліку. Однак відсутність єдиного підходу до означеного питання породжує варіативність. Так К. Баханов історичні компетенції розглядає крізь структуру історичної свідомості. З історико-філософського погляду на свідомість він виокремлює 6 груп компетенцій, пов'язаних з усвідомленням учнями часу, простору, дійсності, історичності, ідентичності та цінностей. З психолого-педагогічного погляду дослідник виокремлює три групи умінь: образні, логічні й оціночні [7, с. 10]. О. Пометун до переліку історичних компетенцій випускника середньої школи відносить хронологічні, просторові, інформаційні, мовленнєві, логічні й аксіологічні [8, с. 5]. Останню класифікацію ми візьмемо за основу в ході подальшого дослідження.

Використання конкретного ігрового методу відповідно до навчальних цілей має певний результат у формуванні історичних

компетенцій. Наприклад, ігри, завдання в яких спрямовані на пошук інформації, її інтерпретацію та систематизацію передбачають розвиток інформаційної компетентності. Однак не всі ігрові методи та не на одному рівні можуть реалізувати означене.

Для того, щоб з'ясувати потенційні можливості ігрових методів у формуванні історичних компетенцій, візьмемо їх перелік у поєднанні із запропонованою класифікацією дидактичних ігор. Решітка, що утворилася внаслідок цього, була заповнена на основі отриманих даних в ході проведення опитування та анкетування практикуючих вчителів історії. Їм пропонувалося, керуючись результатами власної практичної діяльності, визначити ефективність ігрових методів у формуванні історичних компетенцій за чотирма рівнями потенційної можливості: високий, середній, знижений та низький. Результати анкетування вміщені у таблицю «Потенційні можливості дидактичних ігор у формуванні історичних компетенцій», в якій дидактичні ігри, що отримали високий рівень потенційної можливості позначені «+!», середній «+», знижений «±» та низький «-».

Таблиця

Потенційні можливості дидактичних ігор у формуванні історичних компетенцій

Компетенції	Імітаційні				Неімітаційні		
	Ділові	Ретроспективні			Одновекторні		Багатовекторні
		Театралізована вистава	Театралізована гра	Проблемно-рольова гра дискусійного характеру	Умовні	Графічні	
Хронологічні	+	+	+	+	+!	+!	+!
Просторові	+	+	+	+	+!	+!	+!
Інформаційні	+!	-	+!	+!	+	-	+
Мовленнєві	+	+	+	+	+	-	+
Логічні	+!	+!	+!	+!	+	-	+
Аксіологічні	+!	+!	+!	+!	+	-	+

Запропонована таблиця дає змогу вчителям звертатися до гри не лише як до діяльності, що відрізняється емоційним фоном, пізнавальною активністю, підвищеним інтересом тощо, а як до методу, що здатний ефективно розв'язувати навчальні цілі. Однак успішна реалізація

означеного можлива за умови використання дидактичних ігор на уроках історії у системі, що дозволить створити цілісну, послідовну, логічну структуру, яка активізує змістовний бік (мета навчання, єдність викладання і учіння) та динаміку процесу навчання.

Аналіз існуючих підходів до класифікації ігрових методів продемонстрував відсутність їх спрямованості на формування в учнів історичних компетентцій. Це обумовило створення узагальнюючої таблиці з визначення потенційних можливостей цих методів, в основі якої лежить перелік історичних компетентцій, розроблений О. Пометун, та класифікація дидактичних ігор, де за визначальний елемент їх виду взята наявність/відсутність імітації. Запропонований підхід до ігрових методів розширює їх можливості: на основі загально визнаної психолого-педагогічної доцільності використання у навчальному процесі дидактичні ігри гармонійно вплітаються в концепцію нової освітньої парадигми, тим самим претендуючи на успішну реалізацію компетентнісного підходу на уроках історії.

Потребують подальшого дослідження питання, пов'язані із розробкою ігрових методів на уроках історії з точки зору компетентнісного навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Державний стандарт базової і повної середньої освіти // Концептуальні засади сучасної шкільної історичної освіти : збірник документів і наукових праць / за ред. К. О. Баханова. – Бердянськ : БДПУ, 2007. – С. 20–26.
2. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – № 6. – 1966. – С. 62–68.
3. Семотюк О. П. Сучасний словник іншомовних слів / Семотюк О. П. – Х. : Веста: Видавництво «Ранок», 2007. – 464 с.
4. Иванова Т. Н. История в 7 классе : сценарии ролевых игр, тесты / Т. Н. Иванова. – Чебоксары : Изд-во Чувашского университета, 1993. – 44 с.
5. Охредько О. Гра – це діяльність. Дидактична гра на уроках історії стародавнього світу / Олег Охредько // Історія в школах України. – № 2. – 2005. – С. 39–43.
6. Баханов К. Традиції та інновації у навчанні історії в школі. Дидактичний словник-довідник / К. Баханов. – Запоріжжя : Просвіта, 2002. – 108 с.
7. Баханов К. Учнівські компетентції як складова програм з історії для 12-річної школи / Костянтин Баханов // Історія в школах України. – 2004. – № 7. – С. 7–11.
8. Пометун О. Компетентнісний підхід у сучасній історичній освіті / Олена Пометун // Історія в школах України. – № 6. – 2007. – С. 3–12.