

**МЕТОДОЛОГІЧНІ ВЛАСТИВОСТІ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР  
ПРИ ВИВЧЕННІ ІСТОРІЇ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ  
СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ (ЗЗСО)**

*У статті аналізуються методологічні властивості дидактичних ігор та переваги їх застосування при вивченні історії в ЗЗСО; розглядається проблема класифікації дидактичних ігор та характеризуються можливості дидактичних ігор у формуванні предметно-історичних компетентностей учнів.*

**Ключові слова:** гра, дидактична гра, навчальна діяльність, пізнавальна діяльність, ігрова діяльність, навчальний інтерес.

Поряд з усталеними дидактичними формами, методами, прийомами та технологіями, що використовуються вчителями в сучасному освітньому просторі, особливе місце посідає ігрове навчання. Це своєрідний тренд сучасної освіти, актуальність якого зумовлена поступовими зрушеннями в теорії та методиці навчання. Аналіз наукових праць з окресленої проблеми (дослідженню дидактичних ігор присвячені роботи А. Морозова, В. Мисана, Е. Муртазіної, С. Харченка, Д. Чернилевського, К. Баханова, Л. Борзової, Т. Іванової, І. Кучерука, М. Короткової, О. Барнінець тощо) дозволяє розглядати ігрове навчання як цілісну диференційовану технологію розвиваючої освіти, спрямовану на динамічне засвоєння учнями знань, формування у них навиків аналітичної діяльності, залучення до наукового пошуку та творчості.

В основі ігрового навчання лежить інтелектуальна активність людини, що ґрунтується на високому рівні пізнавальної мотивації – свідомої потреби в навчально-пізнавальній діяльності. Сама по собі така активність виникає не часто. Зазвичай вона є наслідком цілеспрямованих управлінських дій педагога, спрямованих на свідоме практичне чи теоретичне ускладнення процесу пізнання. Однак, вихід за шаблони усталеного – справа не проста, як наслідок, поява пізнавальної активності часто супроводжується внутрішнім протестом і не бажанням щось змінювати. Приміром, для чого, залишаючи своє звичне робоче місце сидати в коло, дослухатися до думки оточуючих, взаємодіяти з ними, теоретизувати й вибудувати логічні ряди і т.і., коли можна, особливо не напружуватись (адже ця дія зазвичай доведена до автоматизму ще у початковій школі), просто прочитати та переказати параграф. Саме у такій усталеності й криється головна дидактична перешкода (інертність учнів та їх небажання вчитися), здолати яку допомагає застосування навчальних ігор.

Поняття «гра» дефініціюється по-різному. В одних джерелах під ним розуміють непродуктивну людську діяльність, в інших – спосіб усвідомлення загальнолюдської культури, ще в інших – форму вільного самовияву людини, що передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів, або ж – особливу форму людської активності, в якій особистість немає жодної іншої мети, крім як отримати задоволення<sup>1</sup>. У будь-якому випадку гра має тісний генетичний зв'язок з усіма сферами людської життєдіяльності й потужний навчальний, розвивальний та виховний потенціал, що дає підставу перевести її з виключно розважальної площини у навчально-виховну і розглядати як природну форму світопізнання.

На відміну від ігор взагалі, дидактичні ігри мають істотну ознаку – чітко сформульовану загальноосвітню мету та, спрямованість на досягнення конкретного навчального результату. Це зумовлює дискусію щодо визначення їх дидактичного статусу. У педагогічній літературі існує декілька поглядів на цей термін:

- будь-яка гра є дидактичною грою (всі ігри, навіть розважальні, містять у собі елементи навчання);

- всі навчальні ігри є дидактичними (дидактика вивчає теорію навчання, таким чином, дидактичні ігри і є навчальними);

- частина навчальних ігор – інтелектуальні ігри є дидактичними (всі навчальні ігри поділяють на сюжетно-рольові, дидактичні, рухливі та інші, існують й інші види, але дидактична гра складає частину навчальних ігор)<sup>2</sup>.

Виходячи з цього, одні дослідники відносять дидактичні ігри до засобів навчання (Н.П. Анікеева, І.Р. Петерсен, П.І. Підласистий), інші – до його методів (А.Г. Симушина, А.С. Макаренко, Т.М. Сорокіна, С.А. Марченко, С.А. Шмаров, В.Ф. Шаталов, Р.Ф. Жуков, Ю.А. Кравченко, Ю.Й. Поліщук). Водночас технологізація сучасної загальноосвітньої системи спонукає розглядати дидактичні ігри як цілісну модель навчально-виховного процесу, що функціонально може перебувати одразу на двох рівнях: предметно-методичному та локальному (модульному) й паралельно виконувати роль методики реалізації певного змісту навчання в межах одного предмета та технології окремих частин навчального процесу (технології розв'язання окремих дидактичних завдань, формування понять, просторових та часових уявлень тощо)<sup>3</sup>.

У сучасній методичній літературі існує чимало прикладів ефективного застосування дидактичних ігор, при цьому єдності у питанні їх класифікації немає. Еталонною прийнято

вважати класифікацію за *характером ігрової методики*, описану Г.К. Селевком, відповідно до якої в структурі дидактичних ігор виділяють: предметні (ігри з предметами), розвиваючі (навчальні), сюжетно-рольові та ділові ігри<sup>4</sup>. На основі класифікації Г. Селевка педагогами створено ряд інших – предметно орієнтованих класифікацій (як-то класифікації: за *джерелом отримання знань* Є. Петровського та Д. Лордкіпанідзе<sup>5</sup>; за *особливостями організації ігрового процесу* І. Кучерука<sup>6</sup>; за *методикою проведення* К. Баханова<sup>7</sup>; за *інтерактивною складовою* О. Пометун, Л. Пироженка, Г. Коберника<sup>8</sup>, за *характером ігрової діяльності* М. Короткової<sup>9</sup>), що ілюструють широкий спектр можливостей застосування ігрової методики. Особливий інтерес при цьому викликає класифікація дидактичних ігор О. Барнінець. Адаптуючи базову класифікацію Г. Селевка до практики уроку історії, дослідниця поділяє дидактичні ігри за *наявністю або відсутністю рольової ознаки* на імітаційні (рольові, ділові та ретроспективні ігри; проблемно-рольові ігри дискусійного характеру) та не імітаційні (одновекторні (графічні (кросворди, шаради, ребуси), *умовні* (навчальні ігри структуровані за принципом навчально-пізнавальних завдань), *багатовекторні* (ігри вікторинного типу)<sup>10</sup>. До першої групи авторка відносить ігри в яких моделюється ситуація, що ставить учнів у позицію очевидців; до другої – ігри, що не мають у своїй основі копіювання та наслідування<sup>11</sup>.

Класифікація О. Барнінець видається найбільш логічною, адже дозволяє не лише з легкістю типологізувати будь-яку дидактичну гру, а й зрозуміти перспективи її застосування у формуванні загальнонавчальних та історичних компетентностей. Останнє твердження особливо актуалізується на тлі сучасних загальноосвітніх змін, які спонукають учителя переструктурувати навчальне заняття відповідно до перспективного потенціалу результативності навчання. Своєрідним маркером у цьому процесі слугують навчальні компетентності учнів, які методологічно утворюють три групи: *ключові* (надпредметні (міжпредметні) компетентності, які визначаються як здатність людини здійснювати складні поліфункціональні, поліпредметні, культуродоцільні види діяльності, ефективно розв'язуючи відповідні проблеми); *загальногалузеві* (ті, які набуває учень упродовж засвоєння змісту тієї чи іншої освітньої галузі на всіх етапах навчання у ЗЗСО); *предметні* (ті, які набуває учень упродовж вивчення конкретної навчальної дисципліни на всіх етапах навчання у ЗЗСО)<sup>12</sup>. Враховуючи той факт, що предметну компетентність учня часто витлумачують як особистісну комплексну характеристику, що містить когнітивний (знання, уявлення, способи пізнавальної діяльності), мотиваційно-ціннісний (мотиви, інтереси, орієнтації, пов'язані із пізнавальною діяльністю та самостійним застосуванням відповід-

них знань і умінь), процесуально-діяльнісний чи операційно-технологічний (складні вміння, пов'язані з пошуком інформації, застосуванням знань у тій чи іншій ситуації, прийняттям та обґрунтуванням рішень, оцінкою й самооцінкою дій тощо) компоненти, її формування вимагає залучення широкого арсеналу особистісно-орієнтованих прийомів, методів, а інколи й технологій навчання. Застосування дидактичної гри дозволяє спростити цей процес. За вмiлого використання вона може стати незамінним помічником педагога. Адже об'єктивно великі можливості гри як педагогічного засобу, що збільшує інтелектуальну напруженість, активізує розумові процеси, підвищує інтерес до знань, тренує пам'ять, вміння міркувати логічно тощо, дозволяють здійснити легкий та цілком природний перехід учнів від пізнавальної мотивації до появи потреби у знаннях та їх практичному застосуванні в умовах навчального процесу. Захопившись грою, діти інколи навіть не помічають, що навчаються адже ігрова мета, якої досягають самі учні дуже легко маскує дидактичне завдання висунуте вчителем.

З'ясування потенційних можливостей ігрової методики навчання у формуванні історичних компетентностей вимагає їх переліку. Згідно навчальної програми з історії<sup>13</sup> до *елементів історичної компетентності* належать: *хронологічна компетентність*, тобто уміння орієнтуватися в історичному часі, встановлювати близькі та далекі причинно-наслідкові зв'язки, розглядати суспільні явища в конкретно-історичних умовах, виявляти зміни і тяглість життя суспільства; *просторова компетентність* – уміння орієнтуватися в історичному просторі та знаходити взаємозалежності в розвитку суспільства, господарства, культури і природного довкілля; *інформаційна компетентність* – уміння працювати з джерелами історичної інформації, інтерпретувати зміст джерел, визначати їх надійність, виявляти і критично аналізувати розбіжності в позиціях авторів джерел; *логічна компетентність* – уміння визначати і застосовувати теоретичні поняття для аналізу й пояснення історичних подій та явищ, ставити запитання та шукати відповіді, розуміти множинність трактувань минулого та зіставляти різні його інтерпретації; *аксіологічна компетентність* – уміння формулювати оцінку історичних подій та історичних постатей, суголосну до цінностей та уявлень відповідного часу чи відповідної групи людей, осмислювати зв'язки між історією і сучасним життям<sup>14</sup>.

Співвіднесення типу дидактичної гри із вимогами предметних компетентностей дозволяє апелювати до неї не лише як до виду діяльності, що вирізняється підвищеним емоційним фоном, пізнавальною активністю, пізнавальним інтересом тощо, а й як до методу, за допомогою якого можна ефективно досягати триєдиної мети уроку. Наприклад, при формуванні аксіологічних компетентностей учнів учителю варта

звернутися до групи імітаційних ігор, обираючи при цьому ділову гру, головною метою якої створення умов для комплексного вивчення нового навчального матеріалу в умовах «стислого часу» та заданих історичних обставин. Подібний вид діяльності вчить дітей сприймати історію не через призму сьогодення (інтерпретації), а в контексті конкретних, часто значно віддалених від них у часі і просторі, а тому – чужих і не зрозумілих історичних умов. Для ігрового імітування доречно використати такі тематичні напрямки як:

– *історичні кризи, або важливі поворотні моменти в недавній історії, у яких політичні або військові лідери опиняються в складних альтернативних ситуаціях, що передбачають як позитивні, так і негативні варіанти їх розв'язання. Наприклад: військове втручання у внутрішні справи інших держав; призупинення природних демократичних процесів із-за державної економічної чи урядової кризи;*

– *вступ до союзу з іншими державами тощо; процеси прийняття складних, доленосних рішень які в подальшому вплинули на долю багатьох країн світу. Наприклад, імітація подальших подій: Паризька мирна конференція 1919 року; Ялтинська конференція 1945 року; Рішення НАТО про заходи спрямовані проти Сербії на захист Косово тощо;*

– *історичні розслідування та дослідження за напрямками: екологічні проблеми; расизм і права меншин; рівноправ'я між чоловіками і жінками; свобода віросповідання та віротерпимість тощо;*

– *імітація роботи відділу новин, редакції газети тощо. Подібна модель ефективна при дослідженні інтерпретацій. Наприклад, як неоднозначно одна і та ж подія може висвітлюватись у засобах масової інформації різних країн чи різних політичних об'єднань.*

Практикою доведено, що використання ігрових імітацій дає позитивний результат на різних етапах вивчення історії в школі. Проте, успіх або невдача у їх використанні значною мірою залежить від рівня сформованості цілого ряду предметних компетентностей учасників гри. Для їх формування вчитель може скористатися методичним арсеналом групи не імітаційних ігор. Так, систематичне застосування багатовекторних ігор *вікторинного типу* які мають командний характер і розраховані на засвоєння учнями історичних понять, дат, імен, дозволить учителеві відпрацювати з учнями навички налагодження зв'язків між історичними явищами, зіставлення відомих та невідомих фактів, уміння робити висновки, доводити власну думку, орієнтуватися в деталях різних історичних епох тощо. Типологічною особливістю цих ігор є протистояння, подолання якого спрямоване на формування пред-

метних компетентностей; проведення *тренінгових ігор* сприятиме накопиченню досвіду визначення послідовності подій, виокремлення сутнісних ознак історичного періоду; навчить знаходити взаємозв'язок між географічними об'єктами та подіями; сформує навички аналізу та узагальнення інформації з історичних джерел, виділення у них головних ідей; дозволить поуправлятися в аргументованому висловлюванні на основі міркування та доведення; тлумаченні понять, аналізі та узагальненні фактів, явищ, процесів, встановлювані причинно-наслідкових зв'язків, оцінці історичних фактів, подій, постатей; вправлення у *ретроспективних іграх*, в основі яких інсценування історичного сюжету дозволить навчити учнів виокремлювати з джерельної бази історичного пізнання необхідну інформацію для подальшого узагальнення і використовувати її для формування об'єктивної картини світопізнання.

Таким чином, застосування дидактичних ігор як засобу формування предметних компетентностей на уроках історії здійснюється на основі чітко поставлених цілей уроку або його етапу, контролю з боку вчителя й взаємо- та самоконтролю з боку учнів, рефлексії діяльності, а також цілеспрямованості, систематичності, консеквентного збільшення складності, чергування рольових та тренінгових ігор, що передбачає досягнення позитивного результату у вигляді формування історичних компетентностей. Однак це не єдиний критерій. Використання дидактичних ігор на уроках історії обумовлене також віковими особливостями учнів. З погляду на це, в середніх класах, учням яких притаманна дитяча яскравість та безпосередність сприймання, бурхливий розвиток уяви, фантазії, легкість входження в образ, а також прагнення до накопичення інформації, доцільно застосовувати ретроспективні ігри та проблемно-рольові ігри вікторинного типу, в арсеналі яких існує чимало прийомів спрямованих на розвиток уваги пам'яті, критичного мислення, уміння аналізувати історичний матеріал, працювати з історичною картою, правильно застосовувати лічбу років в історії, давати характеристику історичним подіям та особам тощо.

Особливостями ігор у старших класах є спрямованість на пошук власного місця у суспільстві, самоутвердження в ньому, іронічність, гумористичне забарвлення, прагнення до розіграшу, орієнтація на мовну діяльність. Тому на цьому віковому етапі, крім використання зазначених вище (ретроспективних та проблемно-рольових ігор вікторинного типу) типів ігор, доречно застосувати проблемно-рольові ігри дискусійного характеру та імітаційні ігри розраховані на формування власної життєвої позиції, поглядів та переконань; розвиток уміння підходити до вивчення історичного матеріалу комплексно з

урахуванням неоднозначних за тлумаченням історичних джерел та поглядів на проблему.

Отже, широке використання ігор у навчальному процесі має багато переваг. Проте не кожна ігрова діяльність може бути ефективною. Лише дидактично доцільне її використання та методично виправдана організація дають змогу вважати дидактичну гру ефективним засобом навчання. Крім того, слід пам'ятати, що навчальна гра на уроці – це не самоціль, відтак її вибір та застосування повинні відповідати ряду дидактичних і методичних принципів, серед яких: доступність; новизна; поступове зростання складності; урахування індивідуальних і вікових особливостей учнів; зв'язок ігрової діяльності з іншими формами роботи на уроці.

Використання дидактичних ігор у процесі вивчення історії створює належні умови для активізації та інтенсифікації навчально-виховного процесу. Навчаючись та одночасно отримуючи задоволення, учні отримують широкі перспективи для розвитку природних талантів та здібностей, вчаться бути активними і самостійними у виборі власних життєвих позицій. Безумовно, проведення ігрових уроків справа не проста. Та вчительські турботи й витрачений час ні в якому разі не будуть марними, адже навчальний ефект рольових ігор – справді вражаючий. Крім того, ця форма так відмінна від шкільних буднів, що сама собою, як твердять психологи, є надзвичайно важливим чинником для зацікавлення підлітків – загалом байдужих до навчання.

### Примітки:

1. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. Київ, 1997. С. 73.
2. Освітня технологія «Дебати»: навчитися переконувати. URL: <http://studway.com.ua/debati/>
3. Власов В. Методика проведення дидактичних ігор на уроках пропедевтичного курсу «Вступ до історії України. 5 клас». *Історія в школах України*. 2002. № 2. С. 27-28.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие для педагогических ВУЗов и институтов повышения квалификации. Москва: Народное образование. 1998. С. 52.
5. Барнінець О. Класифікація ігрових методів навчання історії з погляду компетентнісного підходу. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2011. № 3. С. 14-20.
6. Кучерук И.В. Учебные игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках истории СССР (VIII класс): автореф. дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.02. Москва, 1991. 15 с.
7. Баханов К. Традиції та інновації у навчанні історії в школі: дидактичний словник-довідник. Запоріжжя: Просвіта, 2002. 108 с.; Баханов К. Учнівські компетенції як складова програм з історії для 12-річної школи. *Історія в школах України*. 2004. № 7. С. 7-11.

8. Пометун О., Пироженко Л., Коберник Г. Інтерактивні технології навчання. Київ: Науковий світ, 2004. 85 с.
9. Короткова М.В. Методика проведення ігор и дискуссий на уроках истории. Москва: Изд-во Владос-пресс, 2001. 256 с.
10. Барнінець О. Застосування ігор як засобу формування предметних компетентностей на уроках історії. URL: <http://oldconf.peasmo.org.ua/node/923>
11. Барнінець О. Класифікація ігрових методів. С. 17.
12. Ключові освітні компетентності. URL: <http://osvita.ua/school/theory/2340/>
13. Історія України. Всесвітня історія 5–9 класи: навчальна програма для загальноосвітніх навчальних закладів / О. Пометун, В. Власов, Р. Єтушенко та ін. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-5-9-klas>
14. Там само. С. 6.
15. Борзова Л.П. Игры на уроках истории. Москва: Владос-пресс, 2001. 325 с.

*В статтє анализируются методологические свойства дидактических игр и преимущества их применения при изучении истории общеобразовательных учреждений; рассматривается проблема классификации дидактических игр и характеризуются возможности дидактических игр в формировании предметно-исторических компетентностей учащихся.*

**Ключевые слова:** *игра, дидактическая игра, учебная деятельность, познавательная деятельность, игровая деятельность, учебный интерес.*

Отримано: 02.11.2018

УДК 373.5.091.313:[94(477)+821.161.2

**Оксана Василюк**  
м. Київ

## **ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ВИКОРИСТАННЯ МІЖПРЕДМЕТНИХ ЗВ'ЯЗКІВ ІСТОРІЇ УКРАЇНИ ТА УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

*У статті охарактеризовано педагогічні умови використання міжпредметних зв'язків історії України та української літератури. До них відносяться використання інтегрованих та бінарних уроків, організація учнівських проектів-досліджень, використання міжпредметних способів діяльності та спрямованість міжпредметних зв'язків на формування складників предметної історичної компетентності: хронологічного, просторового, інформаційного, логічного, аксіологічного.*

**Ключові слова:** *міжпредметні зв'язки, педагогічні умови, бінарний урок, інтегрований урок, проект-дослідження, історична компетентність.*

З ухваленням Концепції Нової української школи (2016) та Закону України про освіту (2017) в освітній теорії та практиці